

HELLBLADE : SENUA'S SACRIFICE

MES IMPRESSIONS

COMMENCEMENT

Le jeu est beau, très beau, et si on prend en compte sa date de sortie, c'est vraiment impressionnant. La direction artistique n'est clairement pas incroyable, il y a très peu d'idées et elles ne sont pas vraiment riches. Le design sonore est intéressant, le jeu des multiples voix que l'on entend de part et d'autre du casque donne un effet assez déboussolant et étrangement plaisant, c'est peut-être moi, mais le jeu ne m'angoisse pas du tout contrairement à ce que j'ai pu lire ici et là. Le gameplay de combat fait ces débuts et avancé dans le jeu est plutôt plaisant. Je n'ai pas entendu de musique pour l'instant. Les énigmes sont passables, disons que j'aurais préféré qu'elles ne soient pas là. Le scénario est très peu développé et je ne connais pour l'instant que l'objectif de l'héroïne. La narration est intéressante, mais j'ai peur que ça me lasse très vite.

QUELQUE PART VERS LE MILIEU DU JEU

Bon... Les énigmes sont, dans la majorité des cas, profondément ennuyeuses, ça m'énerve. La direction artistique a eu quelques idées, rien de bien mémorable cela dit. Les combats sont trop longs et tellement répétitifs, mais bon, il n'y en a pas si souvent et visuellement ça reste agréable à faire. Les rares musiques sont franchement nulles, aucune inspiration. Le scénario avance, je ne comprends pas tout, mais ici et là, sont déposées de légères références aux maladies mentales qui ne sont alors qu'abordées, mais quasiment jamais développées. Je ne ressens ni stress, ni angoisse, mais peut-être une légère lassitude. La narration reste la même, pas vraiment de nouvelles idées si tant est qu'il n'y en a jamais eu qu'une seule. Le jeu commence à être long...

LA FIN

Complicé tout ça, j'en ai marre de ce jeu et fort heureusement, il se termine. Pourtant, je ne suis pas satisfait, et je sais pourquoi. D'un point de vue scénaristique et narratif, et malgré son manque de cohérence avec l'entièreté du jeu, la fin m'a plu. Absolument tout le reste : ça va de "moyen" à "je déteste". Je reste avec un intense sentiment d'incompréhension et de manque d'approfondissement. À côté de l'histoire principale, pleins de petites histoires ont été racontées, je ne me souviens que de peu d'entre elles et j'en ai compris encore moins. Je n'irais pas jusqu'à dire que j'ai perdu 7h de ma vie, mais je suis déçu et j'aimerais vite passer à autre chose.

LES \$*)=# D'ÉNIGMES

Ça va être dur de vous exprimer tout l'ennui et le désespoir qui ont été miens lors de la longue traversée de ce jeu qu'est Hellblade.

Par où commencer ? Déjà, lorsque les énigmes ne sont pas illogiques au possible, elles sont bien trop simples et dirigées. Le jeu de retrouvé les symboles par exemple, je comprends l'idée derrière laquelle Senua (personnage principal) est folle et donc elle voit des formes et des ombres de partout, mais ce n'est pas mon cas ! Ils auraient pu faire en sorte qu'il y est plein de forme tout au long du jeu dans les environnements, mais non, c'est uniquement pendant certaines phases précises. Encore plus grave, il n'y a qu'une seule solution possible à chaque énigme alors même que le principe de voir des formes de partout, c'est qu'elles devraient être de partout... Ces énigmes-là recouvrent facilement 75% des énigmes et il y en a encore 25% qui sont pires que celles-ci. Aligner des corbeaux... C'est une blague ? Les énigmes reposent plus sur le fait de trouver le bon

emplacement pour les aligner qu'autre chose. Pour ne pas être d'une totale mauvaise fois, il y avait une idée qui m'a paru plutôt bonne : il y a toujours 3 corbeaux à aligner sauf que dans une scène (oui, car les énigmes sont tout le temps répéter plusieurs fois à la suite) où il y en a pleins et il faut alors passer dans des cercles pour changer notre vision du Monde et en voir de moins en moins jusqu'à en voir seulement 3... Mais ici, non seulement, je trouve ça très sous-exploité et en plus de ça, ni le scénario, ni la narration, ni la DA, ni le design sonore n'en profitent, c'est à peine si les voix de Senua l'ont mentionné alors qu'ils auraient pu en faire quelque chose. En parlant de ça, la seule énigme que j'ai aimée est une où on doit traverser d'énormes visages pour aller d'un sombre passé à un radieux futur. Ici oui la DA et le design sonore changent lorsque l'on traverse les visages et je dirais même que le scénario s'en sert un peu, c'était assez plaisant et je n'aurais peut-être pas tenu jusqu'à la fin sans cette énigme qui a été pour moi comme une lueur d'espoir pour ce jeu. Je ne vais pas vous citer le reste d'énigmes de dernières minutes qu'ont trouvé les développeurs pour ralentir le joueur dans sa progression.

ENTRE IMPRESSIONNANT OU PLAISANT, ILS ONT CHOISI DES COMBAT TRÈS ENNUYANT

Les énigmes sont certes le problème majeur, mais elles ne sont pas le seul problème !

Il n'y a rien a ajouté, les combats font partie intégrante de l'horrifiante ennui que m'a offert Hellblade. Je vais quand même vous expliquer pourquoi. Pour commencer, la caméra est trop proche de Senua, je ne sais pas s'ils comptaient impliquer davantage le joueur où s'ils voulaient mettre l'emphasis sur des combats impressionnants, mais les deux sont ratés. On étouffe, on suffoque, à tel point que lorsqu'un ennemi est pile devant nous, non seulement, on ne voit pas les autres ennemis, mais pire que ça Senua cache une partie de l'ennemi. Je me suis d'abord dit que ce sentiment de très forte intimité était voulu pour faire stresser le joueur, et ça marche d'ailleurs un peu au début, mais on s'y habitue très vite et le stress se transforme tout d'abord en gêne puis en frustration. Les combats de boss essaient de changer un peu la donne, mais ils sont rapides et manquent beaucoup d'un côté « épique » pour être savouré, la faute en grande partie à un design sonore et musical très plat lors de ces moments-là. Pourtant, je pense que s'il y a bien des moments où une caméra aussi proche aurait pu être utile, ce sont bien ces combats là... Je pense que les développeurs se sont rendu compte qu'on n'y voyait rien avec cette vue et ont donc décidé d'utiliser les voix pour nous aider. Résultat : c'est mal fait, les voix nous préviennent largement trop tard et pire que ça, elles passent tout le long du jeu à nous rabaisser voir veulent notre mort alors il n'y a aucune raison qu'elles nous aident à ce moment.

LA MALADIE MENTALE, VRAIMENT ?

Point difficile à aborder pour moi. Ce jeu nous met en garde à plusieurs reprises sur son contenu pouvant choquer, ils disent aussi avoir travaillé avec des professionnels de la psychiatrie et de la psychologie. Le problème est ici partagé, car n'ayant pas eu de maladie mentale autre que la dépression, je n'ai pas pu comprendre, ou peut-être pas su voir, les références aux divers troubles mentaux que présente le jeu, globalement ça reste d'ailleurs des références. Le jeu veut adresser beaucoup de messages, je l'ai ressenti, mais il n'en prend pas le temps. Comme si le gameplay ô combien merdique du jeu devait absolument faire savoir qu'il était là afin de pallier une supposée ennui du joueur. Comme si dans un jeu où on entend des voix constamment, il n'y avait pas de place pour parler au joueur. Comme si, enfin, dans un jeu qui se veut bouleversant, on devait respecter des normes imposées par des codes vidéoludiques dépasser. Le jeu aurait tout gagné à être un simulateur de marche, ou a utilisé son gameplay de combat que très rarement, passé un ou des messages au travers des décors, qu'ils soient visuels ou sonores, des personnages, des histoires, de l'univers. Oui, c'est sûrement plus difficile, et ça se vend sûrement moins bien, c'est dommage.

Pour citer un point positif et ainsi ne pas être d'une totale mauvaise foi, il y a quand même un léger traitement de la dépression ainsi que des pensées suicidaires qui m'ont paru correctes. Même si encore une fois ce n'est pas assez développé, l'histoire de trois ou quatre lignes de dialogue, ça m'a quand même fait ressentir quelque chose.

UNE FIN TRÈS BIEN ÉCRITE, RACONTER AU TRAVERS D'UN MIROIR D'ENNUIE GAMEPLAY

La fin, d'une manière globale, est très longue, on sent que les développeurs ont voulu prolonger l'expérience. Mais avec un gameplay pareil, ce n'est pas seulement frustrant, c'est énervant. Les combats se multiplient et les énigmes pour éveil d'enfant aussi. C'est long, redondant, et ça ne raconte pas grand-chose. Seulement, la fin peut être facilement scindée en deux. D'abord la dernière heure d'étirement représentant la première partie, puis un gros passage de 30 minutes représentant la deuxième. Cette dernière est essentiellement composée de mise en scène et de dialogue inter-affrontement. Je pense sincèrement que ce sont ces 30 dernières minutes qui ont été écrites avant tout le reste du jeu, ou du moins qui en sont la source. Malheureusement, même si je la trouve bien écrite et mise en scène, le gameplay de combat omniprésent et le combat de fin la rendent tout juste supportable, encore cette impression que le jeu n'en avait juste pas besoin.

À part concernant l'interprétation de la fin : je ne vous la gâcherai pas mais sachez qu'elle est très libre à l'interprétation et que, lors d'une discussion avec un ami j'ai pu voir qu'on avait pas du tout la même compréhension et du coup, pas la même appréciation.

CONCLUSION

Hellblade n'est pas un jeu qui plaira à beaucoup de monde. C'est triste à dire, mais je pense même que c'est surtout un jeu qui plaira aux personnes qui ne jouent pas aux jeux-vidéos. Il est rempli d'idées, mais elles sont soit mauvaises soit sous-exploitées. Il est beaucoup trop long pour ce qu'il veut raconter, en plus d'être à mon goût bien trop cher.