

PLAYDEAD'S

INSIDE

Six ans. Six longues années nous séparent de la sortie de *Limbo*. C'était en 2010 au courant du mois de juillet, au plus creux de l'été, alors que les vacanciers s'agglutinaient nonchalamment sur les plages, préférant la chaleur du soleil à la moiteur d'un bon vieux pad 360, pourtant si familier. C'était l'âge d'or du Xbox live arcade. Le programme de Microsoft ayant vocation à promouvoir la scène indépendante n'avait plus à faire ses preuves. Première production du jeune studio danois Playdead, *Limbo* déjà était sorti dans une période estivale peu propice à l'exposition médiatique outrancière, départs en vacances oblige. Six ans plus tard, Playdead réitère malicieusement avec son nouveau jeu *Inside*. Bien peu de communication si ce n'est une poignée de courtes vidéos au cours des derniers salons mondiaux, avaries en séquence de *gameplay* comme à l'accoutumée. Un simple *teaser* lors de la conférence E3 de Microsoft pour celui qui entre autres couronna de succès le programme de l'éditeur, c'est si peu, à moins qu'il ne s'agisse de préserver le rejeton du phénomène *youtube*.

DÉVELOPPEUR : Playdead
ÉDITEUR : Microsoft
GENRE : Plate-Forme
SORTIE : 29-06-2016
CLASSIFICATION : 18+
SITE INTERNET

IN LIMBO VERITAS

Après le succès critique de *Limbo*, comment renouveler l'expérience sans risquer le syndrome 1.5, la suite facile ou pire encore le coup dans l'eau? Playdead s'est donc livré à un bel exercice d'introspection critique pour tenter de séparer le bon grain de l'ivraie, déjà bien rare dans le premier volet. Suite spirituelle de *Limbo*, *Inside* commence d'ailleurs si bien lors d'une charmante promenade champêtre dans la veine de son grand frère. Abandonnez d'emblée tout projet de pique-nique en famille. Pas de cueillette de champignons avec Mamie Jeanne



non plus, loin s'en faut! L'heure est à la fuite. Déjà la forêt semble hostile, alors que les halètements de ce jeune garçon sans visage battent le tempo d'une course qui s'annonce effrénée. Le rythme s'emballe, le héros anonyme s'essouffle, alors qu'une meute de chiens le pourchasse. Ils étaient si loin et pourtant les voilà désormais à mes basques, bien décidés à me hacher menu. À deux doigts de finir en pâtée, un prodigieux saut de cabri nous libère de la torpeur. Je plonge dans un lac sans jamais m'arrêter. Les molosses sont à mes trousses, sans

répit. Je les entends encore rugir féroce­ment, leurs hurlements étouffés et déformés par la densité du cours d'eau, tandis que les milices rodent aux alentours. À l'horizon, j'aperçois un pont duquel deux faisceaux baladeurs de lumière m'invitent à la prudence. Prudence fort bienvenue, alors que des tirs percent soudain la surface de l'eau. Quand pourrais-je reprendre mon souffle ? Assurément pas de sitôt.



50 NUANCES DE GRIS

Inside est avant tout une belle leçon de rythme. On ne cesse de s'infiltrer au plus profond de cet espèce de camp d'aliénation mortifère, tantôt par un trou libéré par la chute d'un coffre-fort, tantôt après avoir glissé d'une fragile rambarde ou d'un ascenseur qui semblait pourtant si protecteur, entouré de ses cages de fer. Claustrophobes s'abstenir, si *Limbo* restait les pieds sur terre, Inside n'hésite pas à nous immerger dans les profondeurs. Au gré d'un sous-marin ou à la nage pour les plus hardis, on explore ces lieux sinistres jusqu'à finir littéralement happé à l'intérieur du cauchemar. Inside jouit d'une richesse rare lors de la progression du héros. Plus qu'une simple fuite, c'est une authentique fuite en avant qui nous anime, sans véritablement savoir pourquoi s'introduire obstinément toujours plus loin, plutôt que rebrousser sagement chemin, comme si l'on participait, aveugle, à une quête dont seul ce petit garçon peu bavard connaîtrait l'issue. Certaines séquences confinent le joueur au malaise. L'ambiance suffocante est naturellement peu festive me direz-vous. Qu'il s'agisse des teintes grises et autres dégradés et lavis de couleur sombre, seuls quelques rares rayons de soleil nous invitent à rejoindre la lumière. C'est d'ailleurs souvent elle qui nous guide ou nous sauve, c'est selon.

En outre chaque idée de *gameplay* pourtant simple prise isolément se renouvelle au fil du jeu. Un mécanisme à vapeur fera plus tard l'affaire sitôt cassé ou libéré de ses joncs. Idem pour certaines séquences de casse-têtes qui ne sont pas sans

rappeler les *Lemmings* ou plus récemment l'excellent et torturé *The Swapper*. C'est à ce titre qu'*Inside* est brillant puisqu'il ne nous laisse jamais le temps de nous ennuyer. Plutôt qu'épuiser à outrance des concepts, le jeu préfère nous offrir un flux constant où l'observation sera le maître mot. Rassurez-vous, aucune énigme n'est insoluble et les habitués du studio fileront sans doute à toute allure. Toutefois, force est de constater l'ingéniosité des dispositifs mis en place, leur clarté immédiate malgré l'atmosphère si pesante.

Inside n'est pas qu'un bon *game design*. Sans sa plastique réussie et sa mise en scène subtile, appuyée d'un effet de *travelling* bien senti, il faut reconnaître que le *gameplay* serait même plutôt banal, hors quelques phases «atmosphériques» défiant les lois de la gravité élémentaire. Et pourtant l'habile enchevêtrement constant de la bande sonore comme des graphismes au service du jeu donne un effet des plus saisissants. Ici le silence est maître et les rares interventions musicales sont autant de catalyseurs de tension. En tous points il s'agit d'une partition maîtrisée de bout en bout. Même les animations ont gagné en souplesse depuis *Limbo*. Certaines ont par ailleurs été concoctées à usage unique, non sans procurer une véritable sensation de vie à ce menu personnage à la figure vierge. La progression tous azimuts nous rapproche toujours un peu plus du cœur de la machine, si bien qu'*Inside* porte finalement très bien son nom.

LA MORT AUX TROUSSES

Certaines séquences rendent clairement hommage au cinéma japonais, confinant au fantastique. Le dernier tiers du jeu est d'ailleurs une véritable surprise, battant en brèche tout ce qui précédait jusqu'alors. Cronenberg semble si proche, à l'instar d'un certain film culte de 1958 dont nous tairons religieusement le nom... Les thèmes abordés ne tombent jamais dans le *pathos*. C'est morbide, macabre mais pas seulement. L'aspect étrangement familier de certaines situations suscite l'angoisse immédiate. Quand une troupe d'humains désincarnés nous suit telle une meute de morts vivants, que ce qui s'apparente à de serviles ouvriers se joint en renfort à la mêlée jusqu'à former un corps maladroit, l'on ne peut s'empêcher de penser à l'aliénation ou aux moments les plus sombres de notre Histoire. Pas un dialogue, pas un mot, ces corps atones ne vous serviront qu'à progresser jusqu'au générique final après trois quatre heures d'aventure et de lugubres défilés organiques. L'étrange, tel est sans doute le mot le plus approprié pour définir *Inside*. L'étrange n'est jamais bien loin du réel comme chacun sait.





Si vous avez aimé *Limbo*, *Inside* devrait vous ravir au plus haut point. Sachez toutefois que si ce dernier préférerait sans doute la plate-forme au casse-tête, ici c'est un peu l'inverse. Quelques simili phases d'infiltration, moins de pièges dissimulés sans doute mais une violence tout aussi dérangeante. La mort n'est à dire vrai jamais bien loin. Un pas de travers et le couperet tombe sans crier gare. La progression par l'échec fait encore partie inhérente de l'expérience *Playdead*, même si l'attention du joueur peut lui permettre de répondre correctement aux situations dès la première tentative. C'est d'ailleurs un si beau moment de grâce lorsque l'on échappe de justesse à un ennemi, déjouant in extremis le sadisme sans pareil des développeurs danois. Peut-être également un peu plus contemplatif, *Inside* propose des plans monumentaux où la petitesse du héros tranche radicalement avec l'horreur d'un monde gouverné par les machines. Les allusions à une technique dont on ne serait plus maître, l'omniprésence viscérale des villes et machines ainsi que les quelques envolées fantastiques nous livrent une fresque intérieure du plus bel effet, dont chacun se gardera de tirer une unique lecture. Bienvenue au bal des pendus, un voyage à l'intérieur qui ne laissera personne indemne.

critique de KillerSe7ven
(Arthur Cossin)

