

Beyond - Two Souls : au delà du jeu et du film

« Il nous était impossible de nous séparer. »

Je n'ai jamais vraiment joué aux jeux vidéos. J'ai grandi pendant la vague de la Nintendo DS, j'en ai eu une (j'y joue toujours), et j'appréciais totalement les jeux qu'il y avait dessus, notamment les *Mario*. Une histoire exxxtrêmement simpliste et du gameplay allant du trop simple à l'ultra compliqué (après 14 ans je n'ai toujours pas réussi à finir *Super Mario 64 DS*. Le dernier niveau de Bowser m'agace à un point...) Et d'ailleurs, je dis ça en rigolant, mais c'est bien là le problème : j'ai très peu de patience quand je joue aux jeux, et un gameplay que je n'arrive pas à maîtriser m'ennuie totalement. Jusqu'à mes 15 ans je n'ai littéralement joué qu'à ma Nintendo, *Minecraft*, et des petits trucs pour m'amuser sur Internet. Aucun de ces jeux n'avaient, bien évidemment, de réelles histoires à partager.

C'est pour ça qu'à l'âge de 12 ans, j'ai commencé à regarder des **let's play** (si vous ne savez pas ce que c'est, en gros, c'est quelqu'un qui s'enregistre en train de jouer à un jeu et le montre sur l'internet). Pour moi, il y avait tout : découverte du jeu, pas de problème lié au gameplay, et en prime un commentateur si je le désirais.

C'est comme ça que je découvrais pas mal de jeux à l'époque (*Alan Wake*, *Minecraft*, *Alien Isolation*, *Until Dawn*, *Amnesia*, *Penumbra*...) et qu'en mai 2014 (le samedi 24. Oui. Je m'en souviens.) je découvrais ***Beyond : Two Souls***.

Je commençais le let's play comme tant d'autre, parce que je ne l'avais toujours pas regardé, qu'il était dans ma liste à voir, qu'on était le week-end, bref comme on peut regarder une nouvelle série aujourd'hui.

D'abord intriguée, je me rendis vite compte qu'il fallait que je continue, encore, et encore, et seule la pause cinéma m'a fait stopper (si vous voulez savoir je suis allée voir *Qu'est ce qu'on a fait au bon Dieu* et je me souviens beaucoup plus avoir découvert la bande-annonce de *Godzilla* lors de cette séance que de n'avoir découvert cette comédie).

Le soir même, après plus de 10 heures d'écran quasi non-stop, je finissais le let's play sur ma tablette. Je me souviens avoir été bouleversée à la fin. Je n'ai pas pleuré, je n'ai pas ri, je n'ai pas regretté que ce soit la fin. Mais au fond de moi, quelque chose de grandiose venait de s'ouvrir. J'ai longtemps réfléchi à comment décrire cette sensation, et en six ans je ne me l'explique toujours pas. Après avoir revu/rejoué au jeu quatre fois, elle est là, mais il est vraiment dur de l'expliquer. Tout ce que je pourrais faire, c'est décrire ce que j'aime tellement dans ce jeu, en espérant que mes mots soient assez fort pour représenter ce que je ressens.



Commençons par l'**aspect jeu**. Il m'a fallu quatre ans avant de pouvoir avoir une PS4 dans les mains et pouvoir fébrilement mettre le disque du jeu dedans. Cependant, ça n'a pas été le premier jeu auquel j'ai joué : j'ai d'abord eu une expérience sur *Lego Jurassic World* puis *Detroit : Become Human*, me rendant alors compte que je n'étais vraiment pas douée pour les QTE (= Quick Time Event, un mode où le joueur doit appuyer le plus vite possible sur les touches indiqués sur l'écran afin de réussir ce qu'on nous demande). *Lego* étant pour les plus jeunes et mettant *Detroit* en mode simple, j'ai quand même réussi à bien me mélanger les pinceaux avec les croix les triangles et les carrés (en même temps, passer de 13 ans de Nintendo à la manette de PS4, c'est assez rude). J'ai donc décidé de mettre le jeu en mode **simple**, et depuis je l'ai essayé en mode **difficile**.

En mode simple, les contrôles d'Aiden sont ironiquement plus compliqués (au lieu de se balader librement, on doit appuyer sur R2 pour pouvoir se déplacer vers différents points indiqués sur l'écran) et quand Jodie se bat, des flèches indiquent la direction que doit prendre le joystick, là où

elles sont absentes en mode compliqués. Donc oui, le mode complexe est plus simple que le mode simple pour ma part.

Je dois même dire que le gameplay en général est plus simple que celui présent sur *Detroit*. Je galère vraiment quand il faut faire une succession de croix carrés etc alors que bouger le joystick demande une autre réflexion (pas celle du « où est le triangle » mais « le coup vient de gauche, Jodie pare ou envoi ? Elle pare, donc vers la gauche »).

Évidemment, je suppose que pour la plupart des gamers, il n'y a pas de réflexion dans les différentes touches mais pour moi qui joue peu souvent, le joystick est une vraie bouffée d'air frais. De plus, je trouve que ça rend le jeu presque intuitif : au bout d'un moment, on sait que si Jodie utilise ses pieds, ce sera R2 et L2, on sait que si Aiden veut mettre en route un objet et non pas le bouger, il faut resserrer les joysticks, et quand Jodie se bat, ce sera nous qui créeront les mouvements, si elle veut se lever ou saisir un objet, on tourne le joystick vers cet endroit... C'est pour moi une méthode bien plus instinctive que celle de la succession de quatre touches qui ne signifient rien dire.



Après l'aspect jeu passons à l'**aspect du jeu**.

Visuellement, même sept ans après, le jeu reste magnifique. On voit un peu le passage des années sur certains personnages secondaires mais sur Jodie c'est nickel. Je dois notamment dire que le travail sur les yeux est impressionnant, on sent qu'ils ont voulu mettre le paquet là-dessus pour pouvoir montrer le plus d'émotions possible et ça se sent grandement.

De même, les décors sont grandioses, les lieux, les meubles... Rien à dire là dessus.



Du côté de la **caméra**, ça pêche un peu parfois pour jouer, la caméra se met dans des positions étranges ou se bloque bizarrement. Après, ce que j'aime beaucoup, c'est qu'il y a parfois des cinématiques et le passage cinématique/jeu est si clair que j'en oublie de jouer parfois, ne comprenant pas que le moment est fini et que c'est à mon tour. Je trouve ça assez marrant.

Enfin la **musique** et oulalalalah. La bande originale du jeu est la plus belle soundtrack qu'il m'ait été donné d'écouter, dépassant toutes celles de jeux, films ou séries que je pourrais connaître.

Elle est d'une beauté éblouissante, peut changer suivant les endroits où on est...

Le **thème de Jodie** est, de même, mon thème préféré de toutes les musiques que j'ai jamais écouté. A l'image du jeu, en plus petit, il transporte l'âme pendant quatre minutes, et me fait vivre dans ce petit laps de temps tout ce que le jeu me fait vivre en neuf heures. En plus, la musique à une couleur bleue magnifique (oui je vois des couleurs sur les musiques). Je ne peux décrire à quel point j'aime ce morceau.

Les autres sont tout aussi géniaux, je ne pourrais pas tous les énoncer surtout que la BO complète dure plus de quatre heures.

Un petit coup de cœur tout de même vient pour l'ambiance musicale qui se trouve dans le chapitre Navajo : à l'image du chapitre, la musique est mystérieuse, pas tambourinante, juste là en fond, donnant une ambiance mystique à ces contrées désertiques...

En bref, j'aime tellement le côté musique qu'il est super dur pour moi d'en parler.

Autre point très important : c'est un **jeu à choix**.

Attention je vois venir les critiques. Là encore je me dois de rappeler mon expérience, mais j'ai

vu le jeu la première fois de la même manière qu'on peut regarder une série, je n'avais jamais vu de let's play de jeux à choix et je n'ai jamais attendu le jeu. Donc quand je l'ai regardé, j'étais neutre de toute envie, ce qui peut expliquer que je puisse aimer ou non plus de choses que les gens qui attendaient un jeu à choix.

Donc, *Beyond* était vendu comme un jeu narratif où nos actions auraient des conséquences sur le cours du jeu et l'histoire.

Beaucoup de gens disent que c'est du mensonge etc alors que... Bah non. Moi quand je joue aux jeux, je vois qu'il y a différents chemins à prendre, je vois qu'il y a des tonnes de cinématiques que je n'ai pas découvertes. Alors oui, l'histoire reste la même au bout du compte : les chapitres sont les mêmes, les grosses actions...

La nuance est qu'un chapitre peut se terminer différemment suivant ce qu'on fait (à peine les deux fois que j'y ai joué, j'ai eu des résultats différents suivant les endroits où je me suis loupée sur les QTE), on peut choisir son dialogue (qui certes n'impactera en rien l'histoire, mais qui donne une agréable sensation de contrôler un film et de faire dire ce qu'on veut à son protagoniste).

Et je pense que c'est là le plus important, si, c'est bel et bien un jeu narratif à choix, mais nos choix n'impacteront pas le jeu à grande échelle, seulement quelques cinématiques.

Et je ne veux pas être de mauvaise foi, loin de là. Il est clair qu'à côté d'*Heavy Rain*, *Detroit*, *Until Dawn* ou *Life is Strange 2*, *Beyond* est extrêmement pauvre en choix.

En effet, puisque la narration non chronologique rend difficile le concept de choix (comment impacter la Jodie adulte dans un chapitre qui se déroule avant la Jodie enfant?), on ne peut pas



avoir ce type d'embranchement qui font que ce qu'on fait au début impacterait la fin. Évidemment, il y a moyen de voir les personnages mourir, même si à dire vrai, les faire vivre reste beaucoup plus simple que dans *Detroit*. En fait, je trouve que là est toute la nuance : dans *Detroit*, nos choix font que les personnages peuvent mourir ou non, ainsi que le fait qu'on réussisse ou pas les QTE. Dans *Beyond*, nous choisissons le plus souvent sur le moment si on veut que Jodie meurt ou pas (les diverses fois où on peut tenter de se suicider et, évidemment, le choix de fin). Là où *Detroit*, chaque

action aura son impact sur le moment et surtout plus tard, dans *Beyond*, l'impact, même s'il est moindre dans ses conséquences, a lieu tout de suite.

C'est pour ça que, même si je trouve le gameplay de *Detroit* extrêmement fascinant, notamment l'arbre des choix qu'on nous propose à chaque fin de chapitre, ça ne me dérange absolument pas que *Beyond* possède ses conséquences au sein même de chaque chapitre, et pas à grande échelle. De plus, même si j'adore le concept de *Detroit*, celui-ci n'est vraiment impactant qu'en jouant la première fois au jeu : par la suite, il est très simple de comprendre comment fonctionne le mécanisme et de vouloir faire faire ce qu'on veut avec ses personnages. Et enfin, je dois dire que j'aime à revoir tout le temps les mêmes films, les mêmes séries, et rejouer à *Beyond* en voyant les mêmes cinématiques reste très agréable pour moi, même si pour certains gamers cela signifiera que le jeu ne possède pas beaucoup d'heures de gameplay supplémentaires...

Passons ensuite aux deux points qui me plaisent le plus dans ce jeu : **l'histoire** et les **personnages**. Comme la première fois que je l'ai vu je ne jouais pas, j'ai pu me concentrer totalement sur cet aspect là.

Les **personnages** pour commencer, je les aime. Voilà l'histoire maintenant !

Non plus sérieusement, j'aurais peu de choses à dire sur Jodie et Aiden sinon que je les adore vraiment. Pour **Jodie**, c'est un personnage profond, humain et avec une force de caractère extrême. Sa vie a beau être triste, elle a beau être manipulée par absolument tout le monde, il

n'en reste pas moins qu'elle possède cette envie de vivre, de survivre même, d'échapper à tout le monde et même d'aider les gens.

Son envie d'avoir une vie "**normale**", sans **problèmes**, sans **manipulation**, est très fort et je la ressens vraiment. Je pense qu'elle peut aussi parler au subconscient des gens (personnellement, j'ai parfois ressenti cette envie, même si moins forte, d'être "comme les autres" et de vivre simplement).

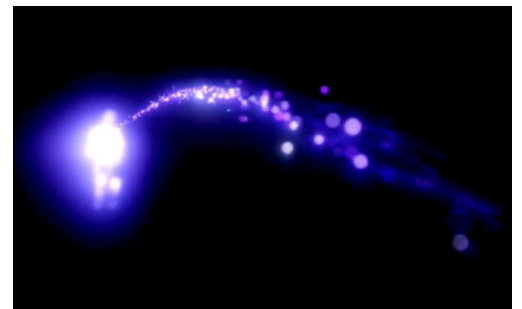


On suit donc la vie de Jodie, de son **enfance** morne et triste avec ses faux parents et dans le centre de recherche, jusqu'à son **adolescence** et son désir de plus en plus ardent d'être comme les autres, puis son entrée forcée à la **CIA**, sa manipulation, son **échappatoire** et sa tentative de fuite. Enfin, on termine avec elle ces moments où elle tente de sauver le monde des entités, le moment où elle **perd Aiden** et on peut choisir pour elle, sa vie, ou sa mort. Sa vie est triste, teintée par ci par là de beauté et il est bon de savoir qu'elle aura une vie agréable par la suite, ou qu'elle sera heureuse dans la mort.

De même, je ne trouve pas le personnage "parfait" à tous les niveaux, même si j'avais peur de tomber sur une Mary Sue (=caricature d'un personnage sans défauts). Jodie fait des erreurs, se fait très facilement manipuler et peut parfois être vraiment agaçante, ce qui la rend encore plus humaine.

L'autre personnage qui se partage l'affiche, c'est **Aiden**. Et pourtant, on ne le voit pas. Et là, le jeu frappe fort, très fort.

Pourquoi je dis ça ? Parce qu'ils ont réussi à me faire apprécier un personnage que je ne vois pas, que je n'entends pas, qui presque n'existe pas. Tout ce qu'on sait de lui, c'est qu'il est rattaché à Jodie, ne peut s'en aller ailleurs à cause de ce **lien**, et que même si ça le met en colère, il tient énormément à elle.



Son **attachement** qui pourrait paraître un peu bizarre passe parfaitement bien quand on voit à quel point les deux sont complices. Le fait de vivre avec Aiden a peut être ruiné la vie de Jodie, mais de cette malédiction elle en a fait une **force**, car les deux sont indissociables, imbattables et surtout forment un duo exceptionnel.

De plus, là où Jodie est, somme toute, son propre personnage, et que la plupart de sa personnalité est donnée par le jeu, nous, nous pouvons contrôler complètement Aiden, c'est à dire choisir ou non de le rendre plus violent, plus doux... Lorsque l'on veut venger Jodie de certaines choses, on peut alors incarner Aiden et littéralement la venger, en essayant ou non de tuer des gens. Il y a un petit côté brisage de quatrième mur très agréable avec Aiden puisque d'un coup, on est propulsé à la première personne, dans le jeu, et on peut faire ce qu'on veut.

En clair, j'aime énormément Aiden, j'aime énormément Jodie et le lien fictionnel qu'ils dépeignent est magnifique. Parce que, même si ça a ruiné la majeure partie de la vie de Jodie, elle n'est jamais seule, a toujours quelqu'un avec elle à qui elle peut se confier et qui la protège.

Les autres personnages après sont là parce qu'il faut quand même d'autres personnes, sinon le jeu pourrait souffrir du même syndrome que *Life is Strange 2*, c'est à dire seulement deux personnages principaux et des choix assez amoindris.

Je vais donc parler de **Ryan** et oulah. En fait, le jeu veut qu'on le déteste au départ et qu'on l'aime ensuite mais c'est assez compliqué. Même s'il montre tout l'amour qu'il peut avoir pour Jodie, c'est dur d'essayer d'apprécier un personnage qui l'a manipulé et la tentation de lui mettre un stop à chaque fois est très présente.

En fait, loin de son caractère qui est finalement très humain, c'est là pour moi qu'est le problème : cette espèce de romance forcée dans laquelle on veut nous plonger. On a beau refuser Ryan à

chaque fois, il y aura quand même un baiser au moins à un moment du jeu et c'est très frustrant. C'est quelque chose qu'on retrouve dans *Detroit* entre Markus et North (bizarrement là encore avec un personnage assez exécrationnel et avec qui, peu importe combien de fois on mettra un stop, le jeu nous forcera à avoir un lien), cet espèce d'amour forcé comme si un personnage en avait forcément besoin. Après il y a quand même un point positif dans le jeu c'est qu'en incarnant Aiden, on peut totalement choisir de montrer à Jodie ce qu'on pense de Ryan et c'est vraiment agréable.

Nathan, c'est un personnage très intéressant parce que sa vie a été impactée par Jodie. Lui qui pensait ne voir qu'en elle un sujet d'étude au départ, s'est attaché à cette enfant, puis lorsque sa femme et sa fille sont mortes, il a vu en elle un moyen de les retrouver. Il y a vraiment un côté triste quand on voit à quel point leur relation a été détériorée à cause de cet accident, à quel point Nathan s'est perdu lui-même lorsque sa famille a disparu... Je trouve que, de ce point de vue-là, Nathan est un excellent personnage puisque la façon dont Jodie, et sa relation avec l'infra-monde, l'ont impacté fait très réel.

Quant à **Cole**, pour terminer, il y a vraiment peu à dire sur ce personnage, si ce n'est qu'il est à noter que, même s'il a commencé comme assistant de Nathan, pour étudier Jodie notamment, contrairement à ce dernier qui a fini par ne voir en elle qu'un moyen d'accéder à sa famille disparue, lui éprouve de réels sentiments paternels envers Jodie. Il est véritablement le seul à avoir commencé par l'utiliser avant de voir qu'elle n'était qu'une jeune fille perdue (il le dit lui-même, il le sait qu'elle est perdue dans sa vie). Il est réellement gentil vers elle, et le seul qui apparaisse dans chacune des fins (qu'il soit décédé ou non), pour montrer que Jodie elle aussi l'aime beaucoup.

Je parlerai un peu plus bas des autres personnages secondaires, et, marquants ou non, il est à noter que ce sont ceux-là réellement qui impactent le jeu.

Je vais donc maintenant passer à l'**histoire** qui, elle, est exceptionnelle. Je n'y vais pas par quatre chemins, c'est le plus beau scénario qu'il m'ait été donné de voir.

Et pourtant, même si je suis fan du fantastique, ou de la science-fiction, il y a certains thèmes du jeu que je n'apprécie pas énormément (le paranormal, les côtés un peu creepy des visions de Jodie, la relation avec la mort) mais ce qui fait que j'aime le tout c'est que l'histoire n'est vraiment pas centrée là dessus mais bel et bien sur **Jodie et Aiden**. Si ces thèmes là, notamment les thèmes récurant de l'au-delà/l'infra-monde et le côté un peu étrange que ça dégage sont très présents, l'histoire n'est pas focalisée sur la découverte d'un passage dans l'infra-monde, de ce qu'il y a après la mort ou autre, mais elle est plutôt focalisée sur Jodie et comment sa vie est impactée par ces thèmes là. Ça se résume vraiment à une jeune fille qui naît avec un pouvoir fantaisiste, et sa vie qui en découle à cause de l'idiotie de l'humanité qui préfère s'en servir que de la protéger... D'ailleurs, il y a un très gros sous-entendu sur l'utilisation de l'infra-monde et le chaos qui peut en résulter, qui rappelle à tout le monde l'utilisation du nucléaire de nos jours.

On suit donc la **vie** de ce personnage de ses 8 ans à ses 24 ans. L'ordre n'est pas chronologique car c'est bien Jodie qui nous raconte son histoire et, au moment où elle veut la raconter, elle a des problèmes de mémoire. Donc, il est tout à fait normal d'un point de vue LOGIQUE que la narration ne soit pas chronologique. Non seulement c'est logique mais ça permet d'avoir un tas de suspens, et on en découvrira de plus en plus au fil du jeu : pourquoi Jodie est-elle fugitive ? Pourquoi elle n'est pas avec ses parents ? Comment est-elle arrivée à la CIA ? Pourquoi Nathan



semble de plus en plus troublé ? Tout est expliqué plus tard et le fait qu'elle change beaucoup de coupe de cheveux peut aider même les plus perdus à comprendre l'ordre des choses, quand la frise au début de chaque chapitre n'y serait pas parvenu. Alors je me demande, POURQUOI est ce que certaines personnes ont demandé un jeu dans l'ordre chronologique ? Je dis pas, pour y rejouer il peut y avoir quelque chose d'intéressant, mais non dans la ressortie sur PS4 c'est bien un ordre remixé qui a été mis à disposition et on sent qu'il a été fait si certains désirent découvrir le jeu dans cet ordre-là, parce que certains chapitres (notamment ceux où on apprend la mort de la fille et de la femme de Nathan) sont toujours mis aux mêmes endroits pour que le joueur ne soit pas spoilé. Bref vous l'aurez compris, je trouve ces critiques assez abusives et elles ont obligé le réal à essayé de changer l'ordre de son jeu...

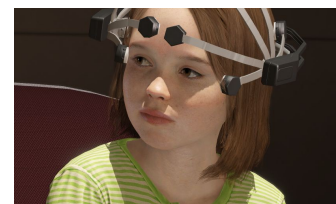
Je vais donc faire une petite critique de chaque chapitre de façon NON chronologique.

On découvre le jeu avec le prologue, après qu'une **Jodie** perdue nous ait dit qu'elle nous raconterait son **histoire** même si tout est assez confus dans sa tête.



Ensuite, on vient au chapitre Broken / Une fille bizarre. C'est assez marrant mais le nom français du chapitre est presque plus logique ici : si « broken » signifie « brisée », on parle de Jodie, de sa situation à ce moment là. Or, « une fille bizarre » nous met à la place de l'officier de police : on n'est pas encore dans l'esprit de Jodie, mais seulement celui du policier, qui ne comprend pas **qui** est cette fille et comment elle a pu saccager tout le post comme ça.

L'expérience est, évidemment, un très bon chapitre pour démarrer l'histoire. On nous explique comment déplacer Jodie, ce qui est somme toute très simple, puis on découvre **Aiden** et ses divers pouvoirs (faire bouger les objets, les faire démarrer, rendre quelqu'un mal à l'aise, le contrôler, l'étrangler). Le choix est ici très subtil puisque sans le savoir, on peut être sage durant l'expérience ou choisir de tout casser et nombre de joueurs, moi de même, apprécient le fait de tout casser, puisqu'en plus ça amène à une scène très belle où une Jodie plus mature que son âge dit que « *ce ne sera jamais fini* ».



De même, le chapitre suivant, l'Ambassade, nous permet encore mieux de nous affilier avec les **contrôles d'Aiden**, et de montrer par là-même qu'il ne peut s'éloigner de Jodie. On se doute alors qu'elle fait parti d'une organisation et qu'elle doit donc agir à couvert...



L'anniversaire est un chapitre **sombre** et **dur**, mais parfait dans l'histoire puisqu'il nous



montre que Jodie n'est pas vraiment intégrée avec d'autres personnes, que ses pouvoirs terrifient et qu'elle ne fait jamais de choses comme peuvent le faire d'autres personnes de son âge. Là encore, on peut choisir d'utiliser Aiden pour se venger, et ça permet de montrer à quel point Aiden peut protéger Jodie. On peut alors décider de faire peur aux autres, ou même carrément mettre la maison en feu... Cette partie montre bien que, si Jodie peut avoir une certaine réticence à s'attaquer aux autres (elle somme Aiden de s'arrêter si on va trop loin), Aiden peut se montrer réellement **cruel**.

Autre point qui se voit très peu et peut facilement se louper, c'est que Nathan n'a pas l'air de savoir y faire avec les adolescents, puisqu'il pense qu'un vieux livre pourrait plaire à une adolescente typique (moi personnellement ça ne me dérangerait pas).

Première interview est le moment de la **rencontre** entre Nathan et Jodie. Il y a peu de choses à en retenir, si ce n'est qu'on apprend pour la première fois qu'il y a des « *monstres* »... C'est marrant mais j'aime beaucoup le dessin que Jodie fait d'elle et d'Aiden. On en apprend



d'ailleurs un peu plus sur Aiden, sur le fait qu'il est retenu par un cordon à Jodie, qu'il ne peut donc pas s'en aller...

Pour Bienvenue à la CIA, on s'entraîne alors enfin à utiliser les QTE qui seront présents



pendant le reste du jeu. Comme je l'ai dit plus haut, utiliser le joystick quand Jodie se bat est très intuitif et finalement assez simple. On apprend aussi à bouger sans se faire voir, à s'infiltrer, quelque chose qui sera peu utilisé mais qui est assez agréable à jouer, dans le sens où, si je devais faire quelque chose comme ça dans un autre jeu, ça me stresserait vraiment. Par exemple, il y a une séquence un peu pareil dans l'épisode 5 du premier *Life is Strange*, où on doit éviter les personnages qui nous cherchent et ne

pas entrer dans le faisceau de leurs lampes torches. Si cette partie de ce jeu là m'angoisse pas mal c'est parce qu'il faut y aller avec méthode, en devinant les mouvements des PNJ à l'avance. Ici, dans *Beyond*, non seulement il y a un côté stress en moins (on peut se cacher derrière les différents obstacles), mais il y a quelque chose de très rassurant à pouvoir utiliser Aiden pour sonder les environs. Pour une néophyte comme moi qui joue très peu aux jeux vidéos, ce gameplay là est un bonheur.

On met très vite en pratique ce qu'on vient d'apprendre avec Fugitive, Hunted en anglais. D'ailleurs, je ne peux m'empêcher de me demander si les traductions françaises veulent bien dire la même chose que leurs homologues anglais : en effet dans « hunted », on ne sait pas si une ou plusieurs personnes sont chassées, donc cela inclurait Aiden, là où « fugitive » l'exclut. Après, probablement que le tout a été réfléchi, les studios étant français.

On découvre donc une Jodie **traquée** par la CIA, comme au tout début du jeu. Si la traversée des bois est un moment peu agréable dans le jeu puisqu'on ne voit rien du tout, la bataille dans/sur le **train** et dans la **ville** est un pur plaisir. Là où Jodie se bat avec les poings et complètement seule sur le train, Aiden est celui qui gère la situation en ville. Et, même si c'est très peu orthodoxe, tuer tout le monde, faire exploser les voitures et crasher un hélicoptère grâce à l'entité est plutôt libérateur.



On découvre là aussi un nouveau pouvoir à Aiden, celui de pouvoir protéger Jodie des chutes (comme celle du train) ou des balles (comme lorsqu'elle fonce dans le barrage policier en moto). Son dernier avertissement, « *la prochaine fois, je vous tuerai tous jusqu'au dernier* » fait sens quand on comprend que c'est ce qu'elle a fait au tout début du jeu.

J'ai beaucoup de mal à classer mes chapitres préférés (je les adore tellement tous) mais, bizarrement, *Hunted* est un de ceux que je préfère. Le paquet d'action, l'environnement, et le duo entre Jodie et Aiden sont vraiment géniaux.

Autre chapitre que je pourrais compter dans mes préférés, c'est Mon ami imaginaire.



Complètement à l'opposé du chapitre d'avant, puisque **calme** et **doux**, j'aime énormément l'**ambiance** qu'il émet, quelque chose d'un peu **triste**, **mélancolique** plutôt, qui dégage quelque chose de vraiment particulier.

On découvre ce qui a l'air d'être les parents de Jodie et la maison de Jodie, des scènes qui cassent énormément avec le côté différent et peu commun de ce qu'on a vu jusqu'à présent. Quoique, pendant peu de temps, puisque quand cette dernière

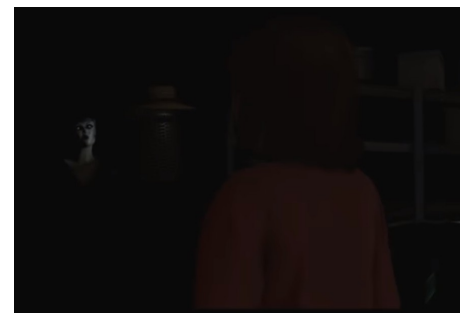
est au lit, les lumières se mettent à clignoter et un jouet extrêmement glauque se met à fonctionner seul... Présence d'Aiden, ou des monstres... ?

Par la suite, on peut voir une Jodie **s'ennuyant** ferme dans la maison, ce qui a l'air d'être son

quotidien. Ne va-t-elle pas à l'école ? N'a-t-elle pas d'amis ? Elle n'a pas le droit d'aller jouer dehors, ce qui montre qu'il se passe quand même quelque chose d'assez **étrange** dans sa vie, déjà. On a beaucoup de possibilité ici, comme explorer la maison en entier, jouer avec ses poupées, ce qui donne lieu à une scène un peu glauque mais naïve quand Aiden veut jouer : ça montre qu'il veut être avec Jodie et veut interagir avec elle. Si on fouille bien dans la chambre des parents, on peut découvrir une boîte et voir un autre pouvoir du duo : celui de pouvoir lire l'âme des objets et en avoir des flashbacks. Enfin, si on fait des grimaces face au miroir, un jumpscare très sympathique nous montre pour la première fois une entité.

La maman de Jodie nous prend alors pour son lardin en nous demandant d'aller chercher de **l'huile** et VA LA CHERCHE TOUTE SEULE TON HUILE.

Si on va chercher son gros baril d'huile donc, dans le garage, un premier côté très **lugubre** du jeu apparaît, et, pour moi, c'est le seul vrai moment du jeu qui me fait toujours frissonner de terreur. Depuis toute petite, j'ai toujours vécu cette peur d'aller dans les endroits sombres, notamment mon garage, et d'y voir apparaître un visage, et c'est exactement ce qui se passe ici. Je ne pense pas être la seule personne dans ce cas-là et c'est assez malin d'avoir placé cet élément dans le chapitre où Jodie semble assez innocente, puisque de cette manière, le passage peut vraiment faire écho à tout le monde et aux peurs qu'on pouvait éprouver lorsqu'on était plus jeunes (où que j'éprouve toujours aujourd'hui pour ma part), et de permettre de montrer dans quel quotidien étrange Jodie a pu grandir.



Après cette petite frayeur donc, on nous permet d'aller **dehors**, bien évidemment, ça se passe mal quand Jodie décide d'aller jouer avec les autres et qu'Aiden étrangle un camarade, nous prouvant évidemment une fois encore qu'il est sans-pitié lorsque cela touche à Jodie.

Par là-même, on nous montre que le père de Jodie est prêt à la frapper, un thème assez récurrent dans les jeux de Quantic Dream. Aiden prouve encore une fois qu'il veut protéger Jodie coûte que coûte, or, plus tard, celle-ci lui crie après et lui dit qu'elle le déteste, montrant bien que si ce dernier est énervé de ne pouvoir partir, il veut la protéger, Jodie est tout autant énervée qu'il soit là et n'en tire que peu de positif..

On apprend ensuite que Jodie a été « confiée » à ses parents et on assiste à une scène où elle est attaquée par les fameux monstres, nous prouvant ainsi qu'ils ne sont pas un simple fruit de l'imagination d'une enfant..

De même, le chapitre du Condenseur est un que j'aime beaucoup. Il nous présente intelligemment à quel point l'Homme peut faire n'importe quoi avec ses découvertes, et les laisser

échapper à son contrôle. Comme je l'ai dit plus haut, la science-fiction n'est pas au centre de l'histoire : on ne sait pas comment ce **passage vers l'infra-monde** a pu être ouvert, on sait seulement qu'il est là, que les entités s'en échappent et risquent de tuer énormément de monde. Jodie y est envoyée et le point ici est de montrer comment elle réagit à ça, à ce que signifie l'ouverture de ce portail à travers ses yeux. Elle en est évidemment terrifiée, mais bien plus que toutes personnes de son âge pourrait l'être en



voyant autant de personnes tuées ou possédées. Elle est vraiment effrayée, inquiète à l'idée que le monde puisse ouvrir un autre portail et supplie Nathan pour ne pas que ça se produise.

Autre chose dans ce chapitre, si on parvient à fermer le portail nous-même, il y aura un bref instant où Aiden disparaîtra, et on sentira tous le désespoir de Jodie face à cette sensation de vide, elle qui disait le détester dans le chapitre d'avant.

La partie suivante est une des plus grandes du jeu et celle que beaucoup retiennent, moi compris, c'est celle des Sans-Abris.

Alors que le jeu pourrait s'en tirer très facilement en faisant tire-larme, en nous montrant quelque chose d'extrêmement triste ou autre, c'est tout le contraire. Oui, c'est triste, mais on est vraiment plongés au cœur de la condition de personnes précaires (attention, je dis pas que c'est un documentaire : on reste dans de la fiction où la personne qui se fait sauver peut aider ses nouveaux compagnons avec l'entité reliée à elle).



Aussi beau que peut être le chapitre je n'ai pas énormément de choses à dire dessus : j'adore ce chapitre, comme tout le jeu il dégage vraiment quelque chose de **puissant**, aussi un peu de **mélancolie**, et pour la première fois on découvre une Jodie complètement au bout du rouleau. En effet, au début du chapitre on pourra essayer deux fois de se suicider... Si on accepte la seconde option, celle de se jeter sur l'autoroute, Jodie débarrera un excellent dialogue à Aiden quand il la sauvera :

« Laisse moi tranquille. Ça fait des semaines qu'on fuit, et pour quoi ? J'ai pas de maison, pas d'argent, rien à manger. Ma vie est un putain de fiasco. J'en ai marre de courir ! Je laisse tomber... T'as compris ? J'abandonne ! »

Jodie le hurle à Aiden : elle fuit, mais pour quoi ? A ce moment là nous ne le savons pas encore, mais on s'en doute bien : son enfance a été ruinée par ses pouvoirs, elle s'est fait utilisée par chaque personne dans sa vie, et quand elle a prit la fuite, pour ne plus qu'on l'utilise à de terribles fins, elle ne fuit pour rien d'autre. Elle n'a pas de réelle famille, nul part où aller, est devenue sans-abris, n'a littéralement plus rien à faire dans ce monde.

C'est à ce moment là que **Stan** arrive pour lui demander de l'aider à obtenir de l'argent. Pendant le repas, elle va pouvoir pour la première fois aider des gens en retour, ce qui je pense l'amène déjà à ne plus voir la vie en noir. De plus, ces gens ne la jugent pas pour ses dons ou ne lui demande absolument rien en retour.



Lorsque **Tuesday** accouche, Jodie l'aide, et de même, je pense que se sentir utile à ce moment l'a beaucoup aidée, car de plus, elle n'a pas utilisée ses pouvoirs ou Aiden. Puis, quand l'immeuble est en feu, elle peut sauver les autres, même si de nouveau avec

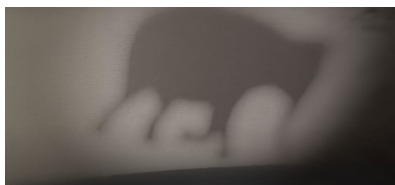
Aiden.

Enfin, quelle que soit notre façon de jouer, on finit à l'hôpital après être mort quelques secondes... On découvre quelques cinématique dans l'**Au-delà**, et même si ces moments apportent plus de questions que de réponses, elles sont sacrement scotchantes : on voit pour la première fois la véritable mère de Jodie, on voit une vision de l'avenir, puis la silhouette d'Aiden qui pourrait montrer qu'il a pû être humain à un moment donné... Jodie cri alors « *Je veux rester avec toi Aiden !* », et je me répète mais le lien entre elle et lui est tellement fort et se ressent énormément à ce moment là.

On comprend ensuite tout ce qui a amené au tout premier chapitre du jeu, comment Jodie est arrivée dans ce commissariat, et nos premières questions trouvent leurs réponses puisque on comprend enfin comment elle a pu venir à bouts de toutes ces personnes...

Le chapitre Première Nuit, bien que court, sert au moins à une chose principale : à montrer

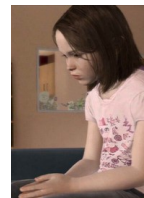
que, si Jodie ne se fait plus attaquer par les « monstres », les entités, c'est parce qu'Aiden n'en a « plus peur ». Ce que j'aime bien ici, c'est que ça montre parfaitement qu'Aiden possède, déjà, des émotions, et surtout, qu'il n'est pas juste un être collé à Jodie : il apprend, et donc il grandit, et possiblement, possède le même âge que Jodie. Un indice pour la suite...



Une fille comme les autres... Je pense que cette partie peut parler à énormément de gens. Jodie veut aller dans une soirée dans un bar, mais s'en voit interdite car elle n'est **pas comme les autres**. Si on parvient à s'y rendre, elle se fera attaquer par trois adultes... A dire vrai, je pense quand même que ce chapitre aurait pû être dispensable, parce que la pauvre Jodie a déjà bien assez souffert... Mais, il faut quand même avouer qu'il permet de montrer la vengeance sans-limite que peut avoir Aiden, notamment si on tue les trois compères.



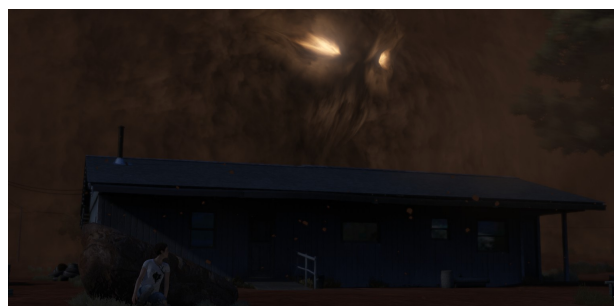
Le chapitre Seule ne permet globalement que de faire choisir au joueur si oui ou non il veut étrangler le "père" de Jodie, et je dois avouer que c'est assez démangeant. Surtout que cette pauvre Jodie prend tout sur la tête après alors que c'est bel et bien la faute d'Aiden.



Passons au chapitre qui gagne mon cœur et qui pourrait passer en tête si le reste du jeu était moins bon (ce qui n'est évidemment pas le cas)... Navajo.

J'adore ce chapitre. Indéfiniment. **L'ambiance** qui s'en dégage est vraiment incroyable.

Pourtant, je ne suis pas forcément fan des décors de désert ou autre. Mais tout le **mystère** qui s'y passe rend le tout extrêmement intrigant. Pour une fois, Jodie est comme nous : elle ne sait pas ce qu'il se passe, mais veut en savoir plus.



Mener **l'enquête** dans le désert, savoir qui est **Yé'itsoh**, comment il est arrivé là, comment le défaire... Le tout en galopant (ou pas, quand la commande ne veut pas) à dos de **cheval**. En fait, la taille du chapitre donne un étrange

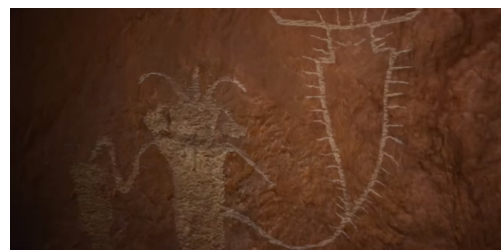
sentiment de **liberté**. Vraiment, je trouve toujours ça grisant de devoir aller décoincer le puits, puis découvrir le petit endroit dont je ne connais pas le nom mais qui a l'air d'être un endroit religieux, puis découvrir qu'une entité a été appelée en ce monde, fouiller le fort, etc etc...

De plus, tout comme les sans-abris, **Paul, Cori et Jay** traitent Jodie de façon tout à fait normal.

Même si Jay n'est pas du tout sympathique (en soit vu les circonstances on peut vite fait le pardonner), la famille n'utilise pas Jodie à leurs fins : ils lui proposent de travailler en échange d'un toit et de la nourriture, et ne s'opposent pas à elle quand elle les aides à vaincre l'entité.

L'importance de ce chapitre, je pense, c'est déjà de montrer que les portails peuvent être ouverts par beaucoup de mondes, ce qui peut signifier qu'il peut y en avoir partout... Mais surtout, je

pense que ce chapitre, qui dans la chronologie se passe juste après celui des Sans-Abris, est très important pour Jodie : juste avant, elle avait réussi à reprendre goût à la vie en aidant les gens. Ici, tout pareil, voire même encore plus, puisqu'elle le dit à la fin : *« Je pensais que mon don était une malédiction. Mais j'avais peut être tort. Je pourrais m'en servir pour aider les gens... et trouver qui je suis vraiment. »* Pour la première fois de



sa vie, elle accepte complètement d'**être ce qu'elle est**, d'être **née avec Aiden**, puisque deux fois de suite, on ne s'est pas servi d'elle et c'est elle qui a rendu service par elle-même.

Enfin, ce qui me fait vraiment adorer ce chapitre c'est le côté très **unique** qu'il a comparé au reste du jeu. Ici, point de science-fiction, mais plutôt du fantastique de bout en bout (notamment parce que le portail est ouvert non pas grâce à la machinerie mais avec des incantations). Il y a toujours

cette ambiance un peu étrange voire inquiétante (notamment lorsque l'on ne sait pas encore qu'il y a une entité ni que les apparitions sont amicales), propre au jeu mais très vite, découvrir qui est Yé'itso et qui sont les apparitions rend le tout moins effrayant, puisqu'il est



toujours plus simple de faire face à ce qu'on connaît. On voit bien là que Jodie a grandi, qu'elle n'est plus cette petite fille terrorisée par les monstres mais qu'elle et Aiden forment un duo de choc face aux entités, aussi puissantes soient elles.

Dans le petit chapitre qui suit, la Rupture, on apprend que Jodie n'a jamais voulue entrer dans la **CIA** d'elle-même. On fait aussi plus ample connaissance avec Ryan, qu'on peut insulter avec plaisir.

Le Dîner est un chapitre presque fort peu utile mais bien agréable si on a envie de ruiner toute l'expérience avec Aiden. Ne pas changer de vêtement, ne rien ranger, commander une pizza et faire peur à Ryan avec Aiden est toujours un plaisir. Ici on peut aussi voir tout l'amour que veut Aiden pour Jodie, ce côté extrêmement **protecteur**, tel un grand frère, et je trouve ça très beau.

Bien que court aussi, le chapitre Séance de Nuit est très important. Jodie qui voit de nouveau un **fantôme** a le même côté glauque qu'avait l'apparition dans le garage (vraiment, arrêtez d'envoyer cette gamine aller chercher des affaires), et contrairement à tous ce qui a pu être vu dans le chapitre du condenseur, l'apparition est plutôt effrayante puisque Jodie est la seule à la voir...

On apprend aussi que Nathan a perdu sa femme et sa fille. Un événement très important pour comprendre le personnage dans la suite...

De retour à un de mes chapitres préféré, la Mission. Je dis préféré car, comme Navajo, il nous permet de voyager, même si c'est encore moins une partie de plaisir que dans l'autre puisque l'ont doit rester discret dans cette ville ravagée par la guerre...

Comme je l'ai dit plus haut, au moment où on s'entraîne pour être accepté dans la CIA, le côté **furtif** ne me gêne absolument pas ici puisqu'on a Aiden pour se rassurer.

On fait la rencontre de **Salim**, pendant le chapitre, et on se rend compte de ce qu'a fait Jodie pour la CIA... On comprend comme elle qu'elle a été manipulée, pour des actes horribles qui plus est. Le moment où elle se rend compte qu'elle a tué le père de Salim est vraiment horrible.

Je n'ai vraiment que peu de choses à dire de cette partie, si ce n'est comme dit plus haut que je l'apprécie beaucoup, notamment grâce à Salim, au côté furtif, et à la superbe course poursuite en voiture. La plupart des questionnements qu'on a pu avoir ont trouvé leurs réponses, et maintenant nous en sommes au même point que Jodie.

De vieux amis est une petite partie où l'on peut en **apprendre** plus sur Jodie. Elle-même en apprend plus. On sait que sa mère a été internée en hôpital psychiatrique, on apprend son nom,

on apprend que Nathan est monté en grade... On retrouve **Cole**, évidemment, et d'ailleurs, j'aime beaucoup que ce dernier soit heureux de revoir Jodie et Aiden, en lui disant bonjour : trop de fois les gens ne font pas attention à Aiden...

En fait, une chose qui me chiffonne un peu par la suite, c'est qu'il se passe deux ans entre le chapitre Navajo et celui-ci, or je ne peux m'empêcher de me demander ce que Jodie a bien pu faire pendant tout ce temps. Aider les gens ? C'est ce qu'elle avait promis de faire, mais on ne peut en savoir plus...

Vient ensuite le moment où on peut rencontrer Norah. Déjà, petits indices sympas mais si on pénètre dans chaque chambre, avec Aiden, on découvrira que toutes les personnes peuvent le **voir** ou **ressentir** sa présence...

Jodie retrouve donc une **Norah** placée perpétuellement sous sédatifs. Ce n'est qu'avec l'aide d'Aiden qu'elle découvrira la vérité et de pourquoi on lui a fait ça (c'est



drôle, ça me rappelle une série récente où la mère de l'héroïne subit la même chose... Et où même l'héroïne se fait manipulée depuis sont plus jeune âge par ses pouvoirs... mmmh?). On se rend compte que, telle Jodie, Norah a été **manipulée** de bout en bout à cause de ses pouvoirs. Le chapitre est extrêmement touchant, et encore plus si on décide d'arrêter le cœur de Norah avec Aiden.

Cependant, on se fait très vite rattraper par la CIA et assommer...

Chapitre suivant, Briefing, on revoit Nathan et on découvre que le lieu où Jodie a grandi a bien changé. Fini les petits bureaux bondés et les équipements vieux jeux, ici on n'en est à la pointe de la technologie : le bureau de Nathan est plus grand qu'une maison, et ce, grâce à Jodie. Elle découvre un nouveau condenseur, extrêmement puissant, et on lui dit qu'elle doit aller en détruire un autre fait par l'ennemi, car ils pourraient faire n'importe quoi avec... Évidemment, c'est simplement un plan bien américain pour pouvoir garder le **pouvoir** pour eux seuls.



Départ donc pour la République du Kaziristan et L'Antre du Dragon. Chose assez marrante pour un jeu qui n'est déjà pas dans un ordre chronologique, le chapitre commence sur un flashforward avant de retourner en flashback.



Comme Navajo, la Mission ou Sans-abris, j'aime beaucoup ce chapitre pour la **diversité** qu'il propose : on passe à un paysage complètement **enneigé** puis à une **base sous-marine**. Le moment où Aiden ne peut aller vers Jodie est une bonne surprise et essayer de trouver une solution sans Jodie est toujours sympa, et la façon dont

ce moment est amené surprenante, puisqu'on découvre que Aiden peut être séparé de Jodie, avec des moyens peu conventionnels..

La séquence qui s'ensuit, quand on doit détruire le portail, est agréable à jouer, ni trop complexe ni pas assez. Je ne dirais pas qu'il est vraiment un de mes préférés, mais c'est possiblement parce que j'enchaîne tous les chapitres sur une ou deux journées et qu'à ce moment là les yeux commencent à fatiguer. En dehors de ça, ça reste un moment très agréable à jouer.

Dernier petit chapitre et pas des moindres : Apparition (Haunting en anglais, qui veut dire "des choses qui hantent" et je trouve ça plus parlant). Ce chapitre retourne une dernière fois sur l'enfance de Jodie, et avec les diverses **apparitions** qu'elle peut avoir. On découvre que les deux femmes ensanglantées qu'elle voit sont la femme et la fille de Nathan, et on comprend par là-même que c'est ce qui a poussé Nathan, toutes ces années, à continuer ses expériences sur l'Infra-monde, afin de ne plus être séparé d'elle, puisque si Jodie a cru bien faire en les faisant parler à travers elle, Nathan en voulait beaucoup plus.



Et enfin, dernier chapitre avant l'épilogue, joliment appelé Soleil Noir.

Après une scène où on montre le méchant américain qui a toute la puissance du monde devant lui (en même temps je comprends que ce soit titillant de montrer ça), Jodie part dans le bureau de Nathan et découvre qu'il **emprisonne** sa femme et sa fille... Le moment où il voit ce qu'il reste à peine d'elle, moins que des fantômes, et qu'il les regarde pourtant avec amour est glauque au possible. Jodie comprend que ce n'est plus le Nathan qu'elle a connu et son « *Au revoir Nathan, j'espère que tu trouveras la paix* » sonne comme un adieu bien froid face à la personne qui l'a presque élevée.

Quand Jodie est faite **prisonnière** et est menacée de subir le même sort que sa mère, je trouve que le moment où Aiden va chercher Ryan et Cole est génial. J'ai du mal à l'expliquer mais les deux savent qui est Aiden, comment il agit, et lui parlent réellement, quand beaucoup pensent que Jodie est responsable de tout ce qu'elle fait...

Jodie est finalement **sauvée** mais un Nathan prêt à tout pour retrouver sa famille **débranche** le champ de confinement. La séquence qui suit est terriblement géniale, à devoir se battre ou éviter les différentes entités, sauver les autres et finalement essayer de parvenir au **centre du Soleil Noir**... Ryan dans un vrai geste d'amour sacrifie son bouclier pour Jodie, qui part seule à l'assaut du condenseur, après que Nathan se soit suicidé quand il a retrouvé la raison...

Approchant de plus en plus prêt du portail, Jodie revit des **souvenirs** de son passé, qui lui apparaissent tout autour, et elle atteint le levier en étant redevenue très jeune...

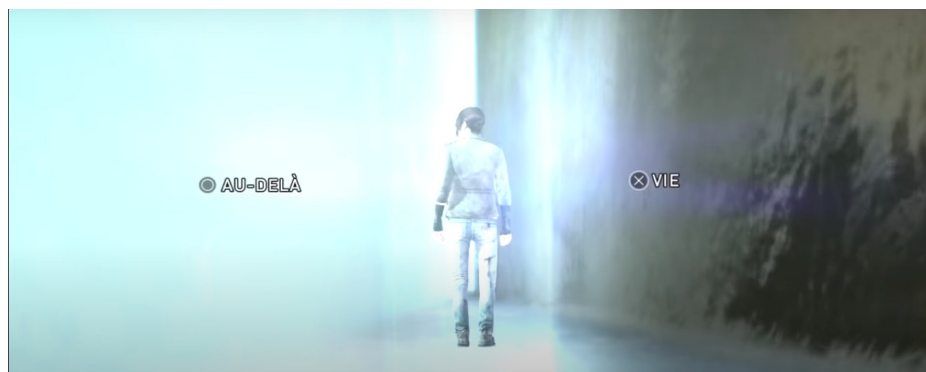
On voit alors une cinématique qui contient le twist le plus **beau** et le plus **logique** et le plus **surprenant** qu'il m'ait été donné de voir : on découvre qu'**Aiden et Jodie étaient jumeaux**, mais qu'Aiden est mort-né et qu'il était tellement lié à Jodie qu'il n'a pas pu aller dans l'au-delà... Découvrant ceci, j'ai pleuré à chaudes larmes pour la première fois devant une œuvre cinématographique. La scène est divinement menée, on reste pantois, on se dit que c'est logique... Les deux, tels des frères et sœurs, se sont aimés et détestés pendant des années, sont restés liés ensemble...



Sauf que Jodie est probablement en train de mourir à ce moment là, le condenseur explosant. La silhouette d'Aiden se désintègre et puis-je exprimer ma joie face au fait qu'on ne le voit pas ? Bon enfin déjà si c'est le frère jumeau de Jodie il y a de grandes chances qu'il lui ressemble, et surtout, le jeu a réussi à me faire aimer un personnage qui n'a pas d'apparence physique et je suis très heureuse qu'il n'en ait pas une à la fin, ce qui casserait totalement le tout...

Alors qu'on peine à se remettre de la révélation, vient le dernier choix final, décisif, du jeu : on peut choisir entre **mourir** ou **vivre**.

Je ne vais pas mentir, le choix le plus cruel qu'il m'ait été donné de voir est à la fin du premier *Life is Strange*, mais celui-ci n'est pas mal du tout non plus.



Choisir la mort ? Etre **avec Aiden** et ceux qu'elle **aime** pour **toujours** ? En soit, ce pourrait être logique : Jodie n'a rien, elle s'est fait **abusée** toute sa **vie** et elle serait en droit de **renoncer** complètement à tout, par peur d'être **manipulée encore** et **encore** et **encore**.

Cependant, mon choix préféré reste la vie : quand on pourrait, à raison, penser qu'elle renoncerait, au grand étonnement de tous, Jodie choisit de **survivre**, de se **battre**, et d'enfin être **maître** de ses choix, de ses **envies**, ses **désirs**, sa **vie**.

Donc, si on choisit la vie, on découvre que Jodie a été séparée d'Aiden. Tout comme à la fin du chapitre le Condenseur, elle l'appelle, mais il ne répond pas, il n'est **plus là**.

Quand l'épilogue arrive et que je suis déjà à cours de mouchoir, on découvre une Jodie qui peine à survivre (je tiens à rappeler qu'à ce moment là j'ai choisi la vie). Elle a des problèmes de **mémoires** (expliquant que le jeu ne soit pas dans l'ordre), et elle pleure toute la journée car Aiden n'est plus là. Ce moment, plus que tous les autres, me fait littéralement fondre en larmes : le jeu parvient à me faire ressentir cette sensation de **manque**, de **solitude**, de façon si **réelle**, si **dure**, et

pourtant on ne peut se douter ce que ça doit être, de vivre avec une entité toute sa vie avant qu'elle ne disparaisse.

C'est au milieu de mes larmes qu'on me présente un dernier choix : comment vivre sa vie désormais.



Avec Ryan ? **Rêve américain**. En couple sur une **plage** des tropiques avec les **noix de coco**. Il n'y a franchement rien de beau là dedans et même si Ryan se rachète légèrement, je trouve toujours qu'il est un personnage assez antipathique. Je ne choiserais vraiment pas cette fin.

Celle avec Jay... ? Jodie a connu Jay deux jours et il était exécrable. Cependant, il faut bien avouer qu'il ne l'a **jamais manipulée** ou utilisée à ses fins.

La fin avec les sans-abris est sympathique, et si j'avais joué le jeu seule la première fois, j'aurais choisi cette fin là sur le coup. Les sans-abris sont les seules personnes (avec Cole) qui n'ont **jamais manipulé** Jodie, qui ne se sont jamais servi d'elle à leurs fins, ou qui ne l'ont **jamais mal vue**, et le fait que Zoey puisse avoir des pouvoirs est plus qu'intéressant, notamment dans la vision de l'avenir que peut avoir Jodie. Seulement, dans cette fin-là, Aiden ne réapparaît pas...

Enfin, la vraie fin pour moi, celle qui conclut réellement le jeu, est bien celle où on termine seule. Jodie, tout le long de sa vie, a toujours été entourée de gens qui lui voulaient du mal ou voulaient se servir d'elle, à quelques exceptions près. Il est maintenant temps qu'elle fasse ses **choix** et vive comme elle **l'entend**. De plus, comme elle le dit, à quoi sa vie rimerait, si elle avait un petit-ami, un travail et où elle aurait le train-train du métro-boulot-dodo... ? C'est complètement de l'avis de chacun ici, d'aucuns pourraient penser qu'elle mériterait une vie calme avec quelqu'un qui l'aime, mais je pense qu'après tout ce qu'elle a vécu, et voyagé, rester dans un seul endroit pourrait paraître vraiment étrange. Non, vivre au **jour le jour**, avoir très **peu de possessions**, ne pas être **freiné** par le **travail**... Là encore c'est complètement mon point de vue mais je trouve ce genre de vie fascinante et attirante, n'ayant jamais compris l'intérêt de travailler sur quelque chose qui ne nous plaît pas la plupart du temps.

Enfin bref, c'est ainsi que se termine le jeu, dans la fin « seule » pour ma part. **Aiden qui revient** est une petite joie dans mon cœur, car même si ils ne sont plus liés, ça montre qu'il a préféré retourner voir Jodie plutôt que d'aller dans l'Au-delà, terminant ainsi de prouver ce qu'il a montré tout le long du jeu, qu'il **aime** Jodie.

Cependant, on voit que l'avenir ne sera pas de tout repos, puisque l'humanité étant toujours assez bête, les entités prendront possession du monde. On laisse Jodie sur une phrase extrêmement classe :

« Je suis déjà morte deux fois. Alors maintenant je n'ai plus peur de la mort ».



(Une pensée simple me vient pour les personnes qui auront raté les QTE de la fin du Soleil Noir et auront vu le monde se faire détruire).

L'histoire qu'on nous propose est donc extrêmement **profonde**. Le choix de ne pas se concentrer sur la science-fiction mais bien sur "l'ordinaire" de Jodie et Aiden est génial, les deux personnages sont géniaux, ce qu'ils traversent ensemble est magnifique.

Le scénario nous emmène dans tellement d'endroits différents, le désert étrange, la **toundra glacée**, le **fond de l'océan**, la **base oppressante**, une **maison ordinaire**, une **ville africaine**, une **rue enneigée**, un **train au milieu de la forêt**, un **simple appartement**, une **ambassade bondée**, un **laboratoire d'expérimentation**, un **lieu d'entraînements intensifs**...

Il nous emmène aussi au plus profond de nous, nous fait ressentir au travers de Jodie et Aiden la **tristesse**, la **colère**, la **peine**, la **trahison**, la **joie**, la **naïveté**, la **peur**, le **courage**, la **stupeur**, la **vengeance**, l'**espoir**, le **désir**, le **rêve**, l'**abandon**, l'**émerveillement**...

Toutes ces énumérations pour montrer que le jeu est vraiment quelque chose qui nous **dépasse**. Qui nous fait traverser une **vie entière**, pleines de **découvertes**, de **voyages**, **d'émotions** et **d'amour**, ce qui explique sans aucun doute ce sentiment morne, plat après avoir fini le jeu, puisque l'on vient d'assister à une vie si **riche**, que revenir au petit train-train de la nôtre semble ennuyant. Pendant quelques heures, pour moi en tout cas, le jeu permet réellement de **glorifier** mon âme, d'une façon qu'aucuns films ni séries ni jeux ne parviendra, à mon avis, à refaire.

C'est là que la **révélation** de l'identité d'Aiden prend énormément de sens : on passe d'un jeu qui parlait d'une enfant puis adulte et son ami imaginaire, quasiment un monstre, mais en fait non, on nous met devant nos yeux qu'Aiden était tout simplement comme Jodie, un enfant qui découvrait le monde, sa noirceur et sa beauté. Sa condition était exactement la même que Jodie, puisque si celle-ci était une humaine seule, perdue parmi ses pairs, elle s'est battue et a fini par avoir une meilleure vie/une belle mort, ce dernier, était une âme perdue, rattachée à une humaine dans un monde qui n'était pas le sien. Et dans leur monde de solitude, ils ont trouvé tous les deux leur force ensemble, car si Jodie a toujours souhaité qu'Aiden disparaisse et si ce dernier a toujours souhaité pouvoir partir, les deux ne supportent pas d'être séparés après avoir vécu ensemble si longtemps et préfèrent se retrouver. Le jeu est vraiment une réflexion énorme sur la **solitude** et la **beauté** ou la **noirceur** du monde qui nous entoure.

Et si quelqu'un me redit un jour « Beyond ce n'est pas un jeu, c'est un film », je lui dirais que déjà, un film ne dure pas neuf heures, qu'on parle plutôt de série, qu'ensuite, avec un scénario et des personnages pareil, je me fiche du genre d'œuvre que ça peut être et qu'enfin, « **Beyond** » signifie littéralement « Au-delà » et que tel son titre, le jeu se hisse littéralement au-delà de toutes étiquettes, qu'il est **au-delà** d'un jeu, d'une série ou d'un film et qu'il est simplement une composition d'une pure merveille qui n'appartient à aucun genre défini tellement il est unique.

