

GOD OF WAR (2018)

MES IMPRESSIONS

COMMENCEMENT

Que ça soit d'un point de vue technique ou artistique, le jeu est somptueux. La direction artistique est un mélange de réalisme et d'onirisme qui rend le monde qui m'entoure parfaitement crédible et très appréciable. Pour ce qui du design sonore, il est lui aussi bien maîtrisé, les bruitages sont bien faits et ont une vraie résonance dans l'espace sonore, les voix (anglaises) collent très bien aux personnages et la musique fait son œuvre sans être non plus transcendante. Pour ce qui est du gameplay de combat en revanche, c'est loin d'être parfait : pour l'instant, il est plutôt brouillon et les ennemis sont redondants même s'il réussit au final à être assez dynamique pour être plaisant. Le scénario est tout de suite intéressant, et la relation père-fils est très bien amenée et écrite. Le premier vrai boss est absolument incroyable en termes de réalisation.

QUELQUE PART VERS LE MILIEU DU JEU

Le jeu continue de me surprendre visuellement et parcourir Midgar ainsi que d'autres mondes de la mythologie nordique me plait beaucoup, cette sensation de découverte et d'univers incroyablement grand est grisante. Les quelques quêtes annexes sont légères en termes de narration et bien qu'elles soient assez longues, elles sont au final plaisantes à faire. Le scénario lui continue et reste agréable à suivre, mais c'est surtout la relation père-fils vers lequel se porte tout mon intérêt, jusque-là, elle n'a pas eu de cesse d'évoluer et j'espère que ça va continuer comme ça. Le gameplay de combat est toujours quelque peu brouillon, mais je "roule" sur l'entièreté du jeu : absolument aucune difficulté ne se fait ressentir et pourtant, je ne me lasse pas d'envoyer ma hache valdinguer dans le crâne de mes ennemis. Je n'ai en revanche pas, et ce même s'ils continuent d'être épiques, pas retrouvé de boss à la hauteur du premier.

LA FIN

Légèrement décevante, elle est cependant bien amenée. Le boss de fin est le seul à avoir une réalisation à la hauteur du premier même si je l'ai trouvé un peu moins épique compte tenu de son aspect prévisible. Le scénario se finit très clairement sur un « à suivre » mais ce n'est pas si dérangeant, car l'aventure pour laquelle on avait embarqué au départ touche elle bien à sa fin. J'ai ce sentiment très agréable d'avoir accompli ma quête et que je peux, enfin, me reposer.

UNE RÉALISATION MAÎTRISÉE JUSQU'AU BOUT

C'est simple : du début à la fin, le jeu se déroule en plan-séquence. On ne le remarque d'ailleurs presque pas à tel point qu'il est parfaitement mis en œuvre. Tout est dirigé, orchestré, et rythmé de manière à faire du joueur une partie intégrante du jeu, et ça marche vraiment bien. Que ça soit lors de l'exploration, où la caméra met à profit l'environnement ; lors des combats normaux, où la caméra se concentre sur le dynamisme des actions : ou encore lors des épiques affrontements contre les boss, où la caméra fait tout pour être précise tout en glorifiant les ennemis d'une manière à rendre chaque affrontement aussi intense qu'il puisse l'être. La caméra est le centre du parti-pris artistique du jeu, et elle est grandement bien réussie.

LA DIRECTION ARTISTIQUE DE TOUTE BEAUTÉ

Au début de mes impressions, j'ai dit qu'elle était un mélange de réalisme et d'onirisme, ce qui est vrai uniquement pour Midgar. En réalité, la direction artistique sait être très changeante, puisqu'elle se renouvelle à chaque monde que l'on parcourt, toujours pour la beauté de nos yeux. Elle peut même changer à l'intérieur même de Midgar pour correspondre plus à certains lieux. Les environnements sont riches en détails et m'ont permis encore plus d'avoir cette sensation de parcourir des mondes gigantesques avec leur propre passé et leurs particularités. Une chose qui m'a surpris aussi, c'est à quel point elle réussit à faire passer le gigantisme général de l'univers nordique, même si on joue un dieu on se sent quand même tout petit face aux mondes qui nous entourent. Mais une des raisons qui me fait tant l'apprécier, c'est surtout qu'au travers des 30h que j'ai passé dans le jeu, je ne l'ai jamais trouvée redondante ou mal exploitée. Grâce à elle, ce fut un réel plaisir de parcourir God Of War et j'ai hâte de découvrir de nouveaux mondes dans le prochain.

QUAND UN DIEU AFFRONTÉ D'AUTRES DIEUX

C'est simple, ça donne des combats absolument grandioses. Chaque boss est très bien défini avec sa propre histoire dans la mythologie, et son caractère, nordique oblige, très souvent hystérique. Comme dit plus tôt, la caméra aide beaucoup à ce sentiment de grandeur lorsqu'on les affronte, mais le fait qu'ils soient aussi bien caractérisés aide aussi beaucoup à prendre les combats au sérieux. Il y a particulièrement deux combats qui sont réellement sensationnels qui sont les combats de début et de fin, j'en ai réellement eu des frissons d'adrénaline. En revanche, les combats contre les mini-boss ne sont clairement pas passionnants et sont même souvent des mini-boss déjà affrontés dans d'autres couleurs, c'est un peu dommage. Le gameplay de combat, s'il n'est certes pas grandement jouissif en combat normal, est totalement à son aise lors de ces batailles légendaires. Si on sent toute la puissance des coups de l'ennemi quand il nous frappe, on sent aussi toute la puissance qui se dégage de Kratos lorsqu'il envoie des patates de forain à son adversaire. Ces combats sont une partie intégrante du plaisir que j'ai pris à jouer et permettent de contrecarrer la lassitude qui aurait pu apparaître s'ils n'étaient pas présents. J'aurais préféré qu'il y en ait plus, mais il faut savoir ce réservé pour la suite, je pense.

LA LONGUEUR DU JEU

Avant de parler de ce qui est pour moi la plus grande qualité de ce jeu, j'aimerais revenir sur ce qui pourrait être comme le défaut majeur de ce titre. En effet, et comme je l'ai dit plus haut, j'ai pris beaucoup de plaisir à des moments clé du jeu comme : la découverte d'un monde, l'affrontement contre les boss, l'avancement du scénario. Mais ces moments-là ne comblent pas les 30h du jeu, les affrontements standards deviennent assez rapidement banals et, même s'ils ne sont pas totalement ennuyeux, ils finissent tout de même par devenir redondants. Ce n'est pas non plus un défaut majeur qui m'a réellement gêné, d'autant plus que je n'aurais peut-être pas tant eu ce sentiment de soulagement et de quête accompli à la fin, si le jeu avait été plus court. Mais... Je ne sais pas, j'aurais aimé rencontrer plus de monde, résoudre plus d'énigmes, faire autre chose en somme. Néanmoins, et heureusement, la plus grande des qualités du jeu m'aura permis de ne pas atteindre le stade de l'ennui pur et dur.

C'est incroyable, l'effort d'écriture qu'a dû demander cette relation est tout bonnement incroyable. Tout au long de l'aventure, il ne se passe pas 15 minutes sans que les deux ne se parlent, et c'est très rarement sans intérêt. Cette relation avance tout au long du jeu et est, je pense, l'atout majeur qui fait passer ce jeu de bon à très bon jeu. Elle n'est pas sans petits défauts, par exemple, il y a des fois où la personnalité du fils régresse. Mais elle n'est jamais incohérente, tout comme elle ne donne jamais cette impression de remplissage. Je n'avais jamais vu une relation poussée aussi loin dans un jeu vidéo, hormis peut-être dans *The Last Of Us 1*. Cette relation est un peu la colle qui permet à tous les bons éléments du jeu de tenir ensemble. Sans elle, le jeu serait redondant, les combats de boss n'auraient pas autant d'enjeu et découvrir les mondes serait vite ennuyeux. Je ne vais malheureusement pas ajouter grand-chose, car j'aimerais éviter de vous divulguer une chose aussi importante.

POUR CONCLURE

Comme vous l'avez sûrement remarqué, je ne suis pas réellement entré dans les détails de chaque point, pour la simple et bonne raison que même si le jeu réussit avec brio tout ce qu'il entreprend, il reste globalement assez peu original. Ce n'est pas un défaut, loin de là, mais à part la caméra il n'y a pas beaucoup de prise de risque dans ce jeu et il est construit de A à Z pour plaire, comme n'importe quel film ou jeu à très gros budget. C'est un peu dommage, et c'est ce qui pour moi l'empêche d'être plus qu'un très bon jeu vidéo. Car oui, aussi formaté qu'il soit, il reste un très bon jeu vidéo que j'ai beaucoup apprécié parcourir. Que ce soit de son univers, à l'écriture de ses personnages, en passant par ses environnements : le jeu est une réussite, et je vous le recommande chaudement. Je pense qu'après ce titre les développeurs auront plus de liberté quant à la direction que prendra la suite, je l'espère en tout cas, car il y a clairement moyen de faire quelque chose de plus grand qu'un « simple » :