

GRIS

DÉVELOPPEURS : NOMADA STUDIO

EDITEURS : [DEVOLVER DIGITAL](#)

DATE DE SORTIE : 13 DÉCEMBRE 2018

META / USER SCORE : [84 / 8.5](#) (LE 02/12/2019)

JOUER SUR : WINDOWS 10 ([STEAM](#))

PRIX DE DÉPART / D'OBTENTION : 17€ / 8.49€

TEMPS MIS À LE FINIR : 4H



UNE MELODY D'ÉMOTION

Lorsque je me suis mis en tête de jouer à GRIS, je m'attendais à jouer à un jeu contemplatif avec un bon scénario. Et bien, je me suis trompé, ou du moins à moitié, car GRIS est un jeu avec un scénario qui pourrait tenir sur une seule ligne, et ce n'est pas du tout un défaut, loin de là ! Tout le jeu est très minimaliste, et ce, pour transmettre le plus vaguement possible son message : un lot d'émotions. Ce minimalisme très bien dosé permet à chacun de faire de GRIS une expérience complètement propre, son scénario prétexte, juste assez détaillé pour être compréhensible, servira quant à lui à impliquer au maximum le joueur, ce dernier pouvant alors s'imaginer toute la trame scénaristique et en faire -en quelque sorte- sa propre histoire.



DE LA BEAUTÉ À L'ÉTAT PUR

S'il y a bien une chose dans laquelle GRIS excelle, c'est sa direction artistique, tout simplement magnifique. Le jeu est incroyablement beau et les musiques sont très cohérentes. Tous ces environnements, le plus souvent chargés de nuances d'une seule couleur, et quelques rares fois chargées en plusieurs couleurs, c'est tout ça qui véhicule les émotions que l'on ressent en parcourant GRIS. Tout comme la musique et le gameplay, la direction artistique évolue constamment, se complexifiant en ajoutant plus de mélange de couleurs jusqu'à l'apogée du jeu où tout devient... *Magique*.



UNE SOUNDTRACK SIMPLE ET EFFICACE

Les musiques ne sont pas toujours présentes, elles le sont uniquement quand il y a « autre chose » qu'un simple décor, elle accompagne souvent une découverte, un mouvement dans l'environnement ou dans les quelques moments de tension. Elles ne sont pas vraiment mémorables, mais dans l'ensemble le style de la composition se retient et il suffit d'entendre quelques notes d'une des mélodies de ce jeu pour se dire « Tiens, ça ressemble aux musiques de GRIS », preuve d'une direction artistique sonore maîtrisée. Mais du coup, lorsqu'elles sont présentes, qu'est-ce qu'elles font ? Plus que de simplement « accompagner » quoi que ce soit dans le jeu comme dit plus haut, elles accompagnent surtout le joueur, reflétant toujours une émotion propre, assez flou pour être interprété, assez précise pour toucher. En d'autres mots, la bande sonore de GRIS représente parfaitement les autres aspects de ce jeu : simple, très efficace, parfaitement maîtrisé pour faire passer ce qu'elle doit faire passer.



L'ASCENSION DU GAMEPLAY/JOUEUR

Le joueur est au début complètement démuni, à peine capable de marcher, et tout autour lui ressemble : les environnements sont monochromes ; les musiques sont douces et comportent peu de dynamiques. Et, peu à peu, la femme que l'on joue va se retrouver face à son passé, ne pouvant plus chanter, elle pleurera. C'est de cette souffrance libératrice que les décors prendront une nouvelle vie, le gameplay se trouvera peu après légèrement modifié, rajoutant ci et là quelques fonctionnalités. Les musiques aussi prendront de l'ampleur, d'orchestrales à célestes, et ce, jusqu'à une fin magnifique.

CONCLUSION

GRIS est un jeu que l'on vit, il vous fera traverser avec lui un tas d'émotions variées. Son gameplay n'est pas incroyable, et vous n'aurez pas un gros lot d'action et d'adrénaline, mais vous en sortirez très certainement touché par sa simplicité très efficace. En choisissant les émotions plutôt que les sensations de jeu, GRIS arrive à faire passer son message d'une manière très subtile et tout aussi prône à l'interprétation. C'est un jeu beau et puissant, mais tout en délicatesse. Il vous fera très certainement passer un moment comme vous n'en avez jamais connu. *Bon voyage !*

TRÈS BON / 20