

# Gorogoa

En dehors de la pensée



*Gorogoa* est un puzzle-game de type point & click 2D très court, entre 1 et 2h devrait vous suffire pour en venir à bout. Il est développé par *Buried Signal*, un tout nouveau studio composé, à l'époque en tout cas, uniquement du créateur du jeu : *Jason Roberts*. Il est édité par *Annapurna Interactive* (*Outer Wilds*, *Journey*, *What Remains of Edith Finch*). Ce dernier étant un éditeur de jeux indés, on peut alors considérer *Gorogoa* comme tel, sans parler du fait qu'il a été majoritairement réalisé par une seule personne. À la composition, nous trouvons Joel Corelitz (*The Unfinished Swan*, *Death Stranding*) qui signe ici une BO d'ambiance qui complète à la perfection l'ambiance du jeu.

Mais alors parlons-en, de l'ambiance du jeu. Du début à la fin, *Gorogoa* nous laisse dans cette atmosphère mystérieuse, presque abstraite, dans laquelle on avance sans jamais être sûr de comprendre ce qui nous arrive, sans jamais savoir quoi attendre du jeu. Si vous souhaitez profiter de l'expérience par vous-même, ce que je vous conseille, alors arrêtez de lire la critique ici et allez acheter le jeu et jouez-y. Si effectivement 15€ pour 2h de jeu vous paraît trop cher, je ne peux que vous conseiller de le mettre dans votre liste de souhaits et attendre une promotion, durant laquelle il tombe autour des 5€. Pour ce prix-là, ce n'est même pas la peine de réfléchir.

Vous êtes toujours là ? J'espère que le jeu vous a autant plu qu'à moi alors. Bon, on continue. S'il est vrai qu'une grande partie de l'atmosphère du jeu repose sur ses magnifiques musiques, le gameplay joue, pour moi, un rôle encore plus important. Les premiers instants du jeu sont magnifiques : comme beaucoup de puzzle-game, *Gorogoa* sait maîtriser l'effet d'illumination de la pensée - Eurêka ! - pour donner au joueur cette impression de réussite et de compréhension du jeu. En revanche, ce qui le différencie et qui le rend encore plus impressionnant, ce sont les moments d'après. La logique du jeu, et donc celle de son gameplay, s'inverse. Plutôt que de chercher à résoudre un problème de manière logique, ou avec la logique que nous propose le jeu, il faut plutôt chercher à détourner les mécaniques du jeu. Ce phénomène étrange de réussir quelque chose sans réellement savoir comment, en ayant l'impression de s'être fait manipuler par le jeu -*un peu comme si le jeu nous observait*- c'est ça, qui fait l'ambiance du jeu.

Bien-entendu, c'est faux, tout le reste participe à l'ambiance, mais c'est vraiment la façon dont le jeu maîtrise la progression du joueur qui lui donne son aspect mystérieux, presque mystique même. Mais alors, "tout le reste", ça se résume à quoi ? On va voir ça maintenant :

Déjà, "tout le reste", ça ne se résume pas. Il y a tant de choses importantes qui composent ce jeu. Prenons par exemple la direction artistique, presque tous les éléments du jeu sont dessinés à l'exception des quelques rares assets animés qui bénéficient d'une 3D aux textures crayonnées. Le style de dessins lui-même

est assez changeant, osant différents styles pour symboliser différentes choses, ou transmettre différents messages. D'une manière globale, sans que ça ne soit transcendant non plus, c'est très propre. Même les différents styles arrivent à s'unir dans une mystérieuse cohérence -ok, j'arrête-. Si en plus, on prend en compte que tout ça a été fait par une seule personne, ce dont j'ai moi-même du mal à croire, ça force le respect ! La musique, dont j'ai déjà parlé avant, fait partie intégrante de cette direction artistique incroyable. Mais, contrairement aux dessins qui restent assez simples tout en étant assez différents pour créer une certaine gêne, la musique, elle, tend à garder le même registre très "atmosphérique" tout au long du jeu. Parfois un peu plus ténébreuse, parfois carrément céleste, la musique joue un rôle important non seulement dans l'ambiance du jeu mais aussi, et surtout, dans l'accompagnement des émotions que transmet le jeu.

Après, on pourrait aussi parler du, ou des, propos du jeu. De quoi parle-t-il au final, *qu'est-ce que ça veut dire que ceci ?!* Il est bon de savoir dans un premier temps qu'à aucun moment *Gorogoa* ne cherche à imposer un message, un



propos, ou toute autre forme de sentiment ou émotion. Le jeu vous laisse faire, vous laisse interpréter toutes actions, qu'elles soient de votre fait ou pas. Au final, le jeu vous laisse comme seul juge de votre aventure -***mais est-ce vraiment le cas ?***. De mon interprétation, le jeu fait part de quelques idées sur la dépression, sur le passage du temps tout aussi infini que l'espace dans lequel il évolue. Ça n'a pas trop d'important, tout autant que ça n'a pas trop de sens, mais c'est aussi ça ***Gorogoa*** : un jeu qui efface l'important, qui vous fait penser au-delà de vos pensées, qui vous fait comprendre sans savoir, et qui vous observe, constamment.



Comment ça, j'en fais trop ?! J'en fais ***jamais*** trop ! Bon, et du coup, pour conclure, j'en ai pensé quoi de ce jeu ?

Je pense que c'est un jeu absolument magnifique. Prenant, de bout en bout, ce jeu aspirera votre cerveau, avant d'aspirer votre esprit. ***Gorogoa*** n'est pas un simple ***puzzle-game*** où vous pourrez passer votre temps, c'est tout le contraire : une expérience très courte qui regorge de découvertes, d'émotions, de ré-imagination -c'est le fait d'imaginer au-delà de ce qu'on a déjà imaginé- et de... ***Mystères !*** En bref, c'est un jeu que je recommande très facilement à tout le monde, car en plus d'être court, le jeu est si dense que je serai certainement amené à le refaire dans 1 ou 2 ans. Il y a un seul problème néanmoins et qui n'est pas réellement négligeable : le prix. Selon moi, l'expérience, même si elle ne fait "que" 2h, justifie le prix de base de 15€, mais c'est difficile à généraliser pour tout le monde et pour tous les budgets. Comme je l'ai dit plus haut, en solde autour de 5€, c'est un jeu que vous ***devez*** faire -si tant est qu'il vous intéresse bien sûr- et ce malgré le fait que vous ayez lu cette critique sans écouter mes conseils, car j'ai tout de même essayé de garder un maximum de découvertes de côté. Regardez, je n'ai même pas ***réellement*** parlé du gameplay, ni même de la fin -***Ah bon ?***.

C'est sur ça que nous terminons cette critique, moi l'écriture, et vous la lecture. J'espère sincèrement qu'elle vous aura apporté quelque chose et je vous souhaite une bonne journée !

Azel Wkr.



PS :

Si jamais vous en voulez plus, j'ai deux vidéos à vous recommander sur le sujet, attention tout de même les spoilers seront bien plus importants qu'ici :

- <https://youtu.be/7mcwCD7KZmY> : encore une magnifique adaptation d'un de ses essais, cette vidéo de **Jacob Geller** propose une vision et une interprétation du jeu fascinante. La vidéo est anglaise mais des sous-titres auto-générés de bonne qualité sont disponibles en français.
- <https://youtu.be/hpkYquNKGJc> : cette critique vidéo faite par le très sympathique **SundayIndieGames** vous apportera un retour et un avis quelque peu différent sur le jeu. Elle est en français.