

TEST **GAMECRITIC.FR**

**BLADE
RUNNER**

Par Ryuuku



Sorti en 1997 sur PC, Blade Runner est, comme son titre l'indique, une adaptation vidéoludique du film de Ridley Scott sortie en salle 1982. Et si je n'ai qu'un seul conseil à vous donner, c'est de vous ruez sur l'édition Final Cut du film. Bien que cette version soit tout de même un peu décevante, car elle n'est pas à la hauteur de ce à quoi on pouvait s'attendre. Ou du moins, de ce que moi j'en attendais.

En 2009, le studio Gearbox Software déclarait qu'il caressait l'idée de faire un jeu basé sur l'univers de Blade Runner. Malheureusement, ou heureusement, Gearbox n'ira jamais jusqu'au bout de son projet, car trop coûteux.

Du côté du film en revanche, les rumeurs n'ont de cessent confirmer le cauchemar des fans. Un Blade Runner 2 semble bel et bien sur les rails, et honnêtement on craint le pire. Il faut dire que durant un temps, Michael Bay était pressenti comme le réalisateur du film. La dernière rumeur en date remonte en septembre 2008 il me semble, et depuis plus rien.

A ce jour, aucunes suites du film ou du jeu n'ont été officiellement confirmées. Et honnêtement, je souhaite que cela reste en l'état. Car vu les jeux vidéos et les films auxquels on a le droit de nos jours, il y a plus de chance que ces "suites" soient de véritables catastrophes, plutôt que de véritables chefs d'œuvres, comme l'est le film de Ridley Scott.

BLADE RUNNER

Plate-forme :
PC

Développeur :
Westwood Studios

Editeur :
Virgin Interactive

Date de sortie :
1997

Genre :
Aventure, Point & Click

Nombre de joueur :
1



En 1982, sortait un film de science fiction qui n'allait hélas pas faire un succès au cinéma. La faute peut être à des producteurs qui avaient littéralement charcuté le film. Mais aussi peut-être à cause d'un public qui n'avait pas suivi.

Quoiqu'il en soit, si Blade Runner n'a jamais été un succès dans les salles obscures, il est très vite devenu un film culte de la science-fiction au fil des années, grâce à la VHS notamment.

En 1997, Westwood nous fait découvrir un jeu tiré du film. Reste à voir si le jeu est bon. Mais surtout s'il est fidèle au film et à ses nombreuses particularités.

Los Angeles, Novembre 2019

A l'aube du XXIème siècle, la Tyrell Corporation a permis à la robotique d'entrer dans la phase NEXUS : la fabrication d'un être virtuellement identique à l'homme et connu sous le nom de REPLICANT.

Les REPLICANTS NEXUS 6 sont d'une force et d'une agilité supérieures à celles des généticiens qui les ont créés et d'une intelligence au moins égale. Les REPLICANTS sont utilisés comme main d'œuvre pour les travaux dangereux lors de l'exploration et de la colonisation d'autres planètes.

Après la mutinerie sanglante d'une équipe de combat NEXUS 6 dans une colonie de l'espace, les REPLICANTS ont été déclarés illégaux sur terre et passibles de la peine de mort. Des brigades de police spéciale – les unités Blade Runner, les Faucheurs – ont reçu l'ordre d'abattre, dès identification, tout REPLICANT ayant pénétré sur terre. Il ne s'agit pas d'une exécution. Le terme employé est retrait.

Ray Mc Coy est un jeune Blade Runner qui se voit charger d'enquêter sur un massacre d'animaux. Le coupable pourrait être un répliquant. Cependant, les choses vont vite devenir complexes, au point où Ray va devoir remettre en question sa propre existence.

Blade Runner le film, le jeu

Ce que l'on attend bien entendu d'un jeu tiré d'un film, c'est qu'il lui soit aussi fidèle que possible. Et là dessus le titre de Westwood est d'une fidélité rarement atteinte dans un jeu vidéo. L'atmosphère et l'ambiance si propre au film de Ridley Scott est parfaitement reproduite. On ne voit jamais la lumière du jour, il ne cesse jamais de pleuvoir et la ville est crasseuse où s'échappe la fumée des égouts. La ville elle même est par ailleurs fidèlement retranscrite.

On retrouve ainsi de nombreux lieux du film tel que le commissariat ou encore le quartier chinois. Par ailleurs, l'histoire se déroulant en parallèle de celle de Deckard, on croisera de nombreux protagonistes du film tels que Rachel, Sébastien ou encore le docteur Tyrell. Et si l'on ne croisera en revanche jamais le célèbre Blade Runner incarné par Harrison Ford, les clins d'œil ne manquent pourtant pas. On pourra par exemple voir le personnage de dos sur une photo, ou encore on pourra récupérer la fameuse écaille de serpent dans un appartement du Yukon Hôtel.

Enfin, il est possible dans le jeu d'utiliser le système ESPER, qui permet de découvrir des indices sur des photos. Mais aussi de pouvoir interroger certains personnages et déterminer s'ils sont humains ou non grâce au test de Voight Kampf. Mais plus important encore, le jeu approfondit certains thèmes du livre de K.Dick qui étaient à peine effleurés

dans le film. Comme l'état déplorable de la planète ou encore la disparition des animaux. Westwood c'est même permis d'apporter ses propres éléments, tel que des lieux inédits.

Un choix implique des conséquences

A première vue, Blade Runner est un jeu d'aventure et d'enquête tout ce qu'il y a de plus classique. Le principe est simple, on récolte divers indices dans les décors afin d'avancer dans l'histoire. Bref, un point&click tout ce qu'il y a de plus classique comme on en fait hélas plus de nos jours. Et pourtant, Blade Runner a une particularité, c'est un jeu multi-scénario.

Comprenez par là que les scénaristes du jeu ont prévu plusieurs chemins dans l'histoire principale. Ce qui peut vous mener à pas moins de 7 fins différentes. En fait ce qui compte avant tout dans Blade Runner, c'est le choix. Le choix d'ignorer ou de ne pas découvrir un indice. Le choix de tuer ou non un innocent, par accident ou non. Le choix d'avoir une attitude sympathique ou une attitude agressive. - Car oui, il est possible de choisir l'attitude que l'on adopte. - Bref faire un choix qui aura des conséquences sur le scénario et vous fera emprunter une autre voie qui dévoilera ses propres secrets.

Car au final l'avantage de ce système, c'est de renouveler le jeu et surtout de nous obliger de le recommencer en faisant d'autres choix afin de découvrir une autre facette du scénario. Et cela bien que la trame de fond reste identique quelque soit le chemin emprunté. Il en va de même pour les passages clés qui se dérouleront tous plus ou moins de la même manière.

Néanmoins cela ne va pas sans poser quelques petits problèmes, en particulier si vous êtes du genre à jouer



avec une soluce complète sous les yeux. Car aussi surprenant que cela puisse paraître, il vaut mieux se passer de ce genre d'aide. La raison est fort simple, si vous ne suivez pas à la lettre la solution qui vous est donnée, vous pouvez vous retrouver sur un autre chemin et ainsi être bloqué.

Pourtant jamais on ne peut être bloqué dans Blade Runner, il y a toujours un indice, un lieu ou un élément qui débloque la suite de l'aventure. Le tout est de savoir quoi, et parfois ce n'est pas facile de découvrir un indice trop bien caché dans le jeu.

A cela s'ajoute des incohérences, comme un personnage qui va s'enfuir suite à un interrogatoire (je ne dirais pas lequel pour ne pas spoiler). Mais qui par la suite va revenir à sa place parce qu'entre temps vous aurez changé le cours du scénario. Et il en faut souvent très peu pour que cela arrive.

Enfin, on notera que comme tout jeu du genre, les énigmes ne sont pas toujours très faciles. Certains passages, comme s'échapper d'une explosion à la bombe, sont même beaucoup trop difficiles. Un défaut assez classique dans ce genre de jeu. Néanmoins il s'agit avant tout d'une enquête. Et par conséquent la solution n'est jamais illogique, au contraire.

Un film pixelisé

D'un point de vu purement technique, les décors du jeu sont une absolue réussite, pour l'époque certes, mais encore très convaincants aujourd'hui. Les lieux du film sont bien entendu fidèlement reproduits, comme cela a déjà été écrit plus haut. Mais les quelques effets présents, comme la fumée qui s'échappe de divers endroits, sont bien intégrés dans le jeu.

Côté musique, inutile de faire de grandes phrases. Il suffit simplement de préciser que toute la superbe bande originale du film, réalisé par Vangelis, a été reprise dans le jeu.

Le gros point noir finalement, ce sont les personnages. Ils sont beaucoup trop pixelisés, même pour l'époque. Et si de loin la chose ne se voit pas trop, le moindre plan trop rapproché nous dévoile un gros paquet de pixels peu esthétique.

Classique dans son gameplay, Blade Runner n'en est pas moins un très bon jeu d'aventure. Et cela grâce à une retranscription parfaite de l'atmosphère du film et la présence de nombreux clin d'œil. Mais aussi grâce à un scénario qui propose plusieurs possibilités. Que l'on soit fan du film ou plus simplement des jeux d'aventures de "l'époque" sur PC, Blade Runner est à titre à ne pas louper. Et cela malgré son âge et les graphismes des personnages tout simplement moches.

GAMECRITIC.FR

Test : Blade Runner

Réalisé à partir de la version PC

Ecrit et mise en page par : Ryuuku

Correcteur : Cyberik

Email : postmaster@gamecritic.fr