

Blade Runner

Testé sur PC

Ils ont quitté Mars pour notre planète. Ils, ce sont les Nexus 6, des répliquants. Arrivés à moins de dix, ils vont semer la mort sur leur passage et c'est à vous, Ray McCoy, chasseur de répliquants ou communément appelé « Blade Runner », qu'incombe la tâche de remonter leur piste. En chemin, vous ferez différentes rencontres qui risquent de changer votre perception des choses. La conscience, la peur de mourir, ces sentiments qu'ils semblent partager ne sont-ils pas humains et si oui, devez-vous malgré tout les éliminer ? A trop vouloir enchaîner les contrats, ne risquez-vous pas de devenir vide à l'intérieur ? Ne risquez-vous pas de devenir votre propre gibier, un répliquant ? Toutes ces questions, vous allez devoir vous les poser un moment ou un autre dans ce qui est probablement, le jeu de SF le plus psychologique qui soit.



Westwood . 1997. Enquêtes.



Pour les personnes vivant dans la honte de ne connaître ni le roman, ni le film, voici un bref topo du scénario. L'action prend donc place dans un futur cyberpunk où l'espoir semble être devenu aussi rare qu'un hétéro au Queen. Qui dit futur dit machine, c'est ainsi, tout naturellement, que les cyborgs ont vu leur apparition notamment pour la colonisation de l'espace et les travaux de force que nous, humains, n'avons franchement plus envie de faire. Le progrès étant ce qu'il est, à trop vouloir perfectionner ces « machines », on est arrivés à un niveau quasi parfait... malheureusement pour nous. Car, en effet, comment pourrait-on accepter sa condition d'esclave passivement lorsque l'on nous intègre la conscience ? C'est ainsi que la dernière série de robots, les Nexus 6, plus perfectionnés, n'acceptent pas d'avoir un statut inférieur à celui d'un humain, à intelligence supérieure qui plus est, avec une durée de vie de seulement quatre ans. La révolte n'étant pas de bon ton, pour espérer gagner un coin tranquille, ils doivent faire couler le sang. C'est là que vous intervenez puisque vous êtes un Blade Runner, policier chargé de l'élimination des Nexus désobéissant et se prenant pour des hommes...

Westwood Studio a fait les beaux jours de l'Amiga et du PC avec des titres prestigieux tel que Dune 2, Eye of the Beholder, Kyrandia ou encore Lands of Lore. Bien loin de l'aventure teintée d'heroic fantasy telle qu'abordée dans Kyrandia, Westwood s'est lancé dans son ultime jeu d'aventure en 1997, point & click qui plus est (vous savez, cette interface intuitive avec un perso à l'écran). Nous avons donc droit là à la transposition d'un des meilleurs romans d'anticipation des années 60 mais que vaut le jeu ? Les adaptations de licences peuvent nous donner des cauchemars dans la plupart des cas mais étudions ce bon gros jeu, step by step.

Contrairement au livre (et au film), vous n'incarnez pas ici Deckard mais Ray McCoy, un personnage purement fictif comme une grande part des persos que vous rencontrerez. Sébastien est toujours de la partie (avec son doubleur d'origine pour la VF, agréable surprise) ainsi que Rachel et son père génétique mais en guests uniquement. Vous êtes toujours



célibataire et le point de départ est toujours identique aux précédentes aventures, à savoir, une bande de Nexus 6 vient de foutre le bordel, à vous de les nettoyer. Par rapport au film pour commencer, certains éléments sont similaires en plus de ceux déjà cités tels que la chanteuse répliquante et Gaff dont les dialogues sont plus qu'énigmatiques. Concernant le roman à présent, l'importance accordée aux animaux est supérieure au film mais ce n'est pas encore ça ; en revanche, le retournement de situation avec le faux flic est bien présent. L'occasion qu'a choisie Westwood pour opérer une totale innovation avec le roman en inversant les rôles, vous devenez

ainsi le gibier et toutes les tergiversations sont alors possibles. Je regrette que la place accordée aux animaux pour définir le statut social ainsi que la "mercerie" n'aient pas été développés mais bon, Westwood a su à la fois respecter l'ambiance cyberpunk du roman, utilisant les éléments marquants de l'aventure tout en apportant son lot de surprises pour permettre au joueur un certain dépaysement, en un mot comme en cent, c'est du tout bon.

Techniquement le jeu est donc en "point & click". Afin de ne pas paraître totalement « has been » avec cette interface vieille de quasiment dix ans, une grande nouveauté a été développée. Plus de verbes, plus d'icônes. Mais comment fait-on alors ? C'est tout simple, comme tout bon Blade Runner qui se respecte, vous avez un ordinateur portable pour récolter témoignages, objets, indices pour ainsi pouvoir aisément tracer des fils conducteurs entre telle et telle personne ou entre différentes affaires qui n'avaient, à première vue, rien en commun. Ainsi vous n'aurez jamais besoin d'utiliser une porte, de donner un objet, de fouiller une poubelle, cliquez juste sur l'objet ou la personne et Ray McCoy effectuera l'action qu'il est censé faire, en toute logique. Cette interface rend donc le jeu plus facile mais le travail d'investigation étant assez conséquent par ailleurs, on ne s'en plaindra pas outre mesure.



Les musiques se font rares mais immergent bien le joueur dans l'ambiance, ce sont les mêmes que celles du film. Les bruitages quant à eux sont également de bonne facture. Le doublage Français est assez bien soigné, ce qui est encore assez rare dans les jeux vidéos où l'on doit la plupart du temps se rapatrier sur la version originale pour trouver conviction et timbres de voix cohérents. Graphiquement c'est là où le jeu semble le plus vulnérable aujourd'hui car si elle vraie qu'il est en 640x480 et que les décors sont de toute beauté, il en est tout autrement des personnages. Les champs sont utilisés, c'est-à-dire que plus votre personnage est proche

de l'écran, plus il est grand et pixellisé, plus il s'enfonce dans le décor, dans une rue par exemple, plus il est petit et net. Il semble avoir été dessiné à l'origine en petite taille puis zommé ensuite pour les premiers plans ce qui est fort dommage. Mais pour 1997, c'était déjà pas mal et puis, le résultat, s'il n'est pas à la hauteur des décors, n'est pas non plus immonde tout de même...

Durant vos investigations vous devrez donc faire preuve de logique et de sens de l'observation du genre : si un collègue vous prévient avoir transféré un dossier dans l'ordinateur de la police, il ne faudra pas oublier d'aller transférer les informations sur votre propre ordinateur. De même, si vous trouvez des indices du genre empreintes, il faudra penser à aller demander le résultat aux légistes, ce genre de choses... Mon seul regret concerne la place donnée à Maggie, votre chien. Vous ne la sortez jamais, ne la nourrissez jamais, juste une croquette et une parole, ce n'est pas la peine de nous coller un chien pour rendre le personnage plus humain si son rôle est aussi limité, des flics sans chiens, cela doit bien exister, non ?



Enfin, la grande richesse du jeu en lui même, hormis qu'il s'agit de Blade Runner, est sans nul doute le nombre de fins possible. Six avec des variantes dans les individus à chaque fois. Du plus optimiste au plus pessimiste, flic charognard ou humainement humain, rien n'a été oublié afin de nous permettre de refaire le jeu x fois pour apprécier une chute différente, le jeu n'étant pas d'une difficulté insurmontable, ce petit plus est à la portée de tous.



Un roman somptueux, un excellent film, un jeu superbe, Blade Runner. Westwood a vraiment mis tout son talent et tout son cœur à l'ouvrage, le jeu est techniquement quasi parfait, globalement fidèle au concept et se permet même d'innover ! On tient là une très bonne cuvée et pour peu que les enquêtes ne vous fassent pas peur et que vous preniez plaisir à des jeux tels que les Tex Murphy (Mean Streets...) vous ne pourrez que tomber sous le charme de ce jeu à la fois sublime et unique, preuve en est que les aventures point & click peuvent encore nous réserver des surprises si on s'en donne la peine et que la SF ne se limite pas à Star Wars, il reste encore de

somptueuses planètes dans la galaxie.


Le roman

Ecrit par Philipp K. Dick en 1968, Blade Runner (de son titre original qui donne une fois traduit « Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ? ») est sorti en pleine vague de romans d'anticipation. L'auteur a sorti de nombreuses ouvrages qui ont fait les beaux jours d'Hollywood à travers de bonnes adaptations. On retiendra, autre que Blade Runner bien sûr, Total Recall avec Schwarzy et Planète Hurlante [Screamers] avec Peter Robinson. Pour vous donner une idée de la richesse de ce roman, fusionnez le film et le jeu et vous serez encore loin de la réalité. L'histoire d'origine, le concept de base, sans oublier différents aspects du roman (tels que la mercerie ou tout ce qui tourne autour de l'argus) et de l'univers de Blade Runner n'ont pas été réutilisés dans les deux adaptations que nous connaissons. Vous pourrez trouver la dernière édition de ce somptueux roman à la fin malheureusement un peu sèche sous le titre "Blade Runner" tout simplement, dans la collection « J'ai Lu ».

Le film

Réalisé en 1982 par Ridley Scott, le papa d'Alien, on retrouve le meilleur casting imaginable pour ce type de film. Harrison Ford dans le rôle de Deckard, le charismatique Rutger Hauer dans le rôle du leader des répliquants, Roy, la délicieuse Sean Young dans le rôle de Rachel et enfin l'athlétique Daryl Hannah dans le rôle de Pris. Il existe deux versions du film à ma

connaissance, la première et la director's cut. La seconde semble de loin la plus aboutie avec de meilleurs effets spéciaux et une fin moins commerciale, correspondant d'avantage à ce que Ridley Scott avait en tête mais qu'il n'a pu mettre sur pied à l'époque sous la pression des prods. Le spectacle est beau, captivant, intéressant et même s'il subsiste quelques longueurs, la qualité des décors et des thèmes, Vangelis y compris, nous offrent un spectacle vraiment hors du commun, aussi soigné que le jeu à tous les niveaux, que ce soit le scénario bien évidemment mais également la bande sonore, les décors et bien entendu le staff, ce film est si bon qu'il m'a permis de découvrir ensuite le jeu puis le roman, c'est dire...

Intérêt _____ **18/20** 

Blood

Liens

[Bladezone](#)

Voir aussi

B.A.T., [Mean Streets](#), Under a Killing Moon

**[Alone in the Past ?](#) est © Blood & Largo depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés.
Tous les jeux et images proposés sont © de leurs auteurs respectifs.**

