

Clair Obscur: Expedition 33, plus que le GOTY 2025

Il est bizarre dans notre vie que nous terminions quelque chose et que nous nous sentions vides, cassés, confus et, en même temps, satisfaits et heureux. C'est une sensation difficile à décrire, car elle mêle lumière et ombre. C'est ce qui m'est arrivé avec Clair Obscur: Expedition 33. Et cette capacité à influencer les émotions d'une personne comme une tempête est, pour moi, ce qu'est l'art. Expedition 33 est de l'art.

Je pourrais parler de la qualité de l'écriture des personnages, de la magnificence de la musique, du style visuel majestueux, de la danse qui enveloppe les combats ou de l'histoire désespérément intime. Je pourrais le faire, mais cela ne rendrait jamais justice à cette œuvre d'art. Aucun vers ne serait suffisant.

Expedition 33 est péniblement magnétique

Mon expérience avec Expedition 33 a, ironiquement, clairobscures. À plusieurs reprises, j'ai fini par être frustré, avec l'envie de laisser la manette sur la table et d'abandonner le jeu pour toujours, me demandant pourquoi il y avait soudainement un tel pic de difficulté qui me poussait à vouloir baisser le niveau. Est-ce moi qui suis hors du rythme ou y a-t-il eu un changement soudain de tempo? Gustave et Sophie le sauraient, mais moi, j'étais juste frustré. Heureusement que je n'ai pas abandonné ce jeu à ces moments-là. Et heureusement que j'ai savouré chaque détail de son monde avant de détourner mon regard de la peinture; j'aurais manqué quelque chose d'aussi profondément beau que la lune dans le ciel. Et savez-vous pourquoi je n'ai pas abandonné? Parce que Lumière ne me l'a pas permis.

De son prologue à la décision finale de l'Acte III, Expedition 33 est péniblement magnétique. Je ne m'attendais pas à tomber amoureux de Sophie, à parler jusqu'à l'aube avec Lune, à me lier si intimement avec Sciel, à partager l'espoir de Gustave, ni la douleur de Maelle et Verso, et encore moins à révéler mon enfant intérieur avec Esquie et Monoco. Je ne m'attendais pas non plus à comprendre Renoir ni à vouloir tendre la main à Clea. Je ne m'attendais certainement pas à remercier les Expéditions 54, 34 et 70, ni à admirer de loin la 60. Mais surtout, je ne m'attendais pas à ressentir de l'anxiété en voyant quelqu'un sur le point de jouer du piano, ni à sourire les larmes aux yeux en voyant une famille réunie dans son jardin. Mais tout cela s'est produit, et cela s'est produit parce que je jouais.

Clair Obscur: Expedition 33 n'est pas parfait. Et c'est tant mieux. Que serait un tableau sans aucune imperfection, sans la touche personnelle de l'auteur, sans âme? Il perdrait tout son charme. Et ne vous méprenez pas, le fait qu'il ne soit pas parfait

ne signifie pas qu'il ne soit pas sublime, soyons clairs. Mais le meilleur dans ce tableau, c'est qu'il n'a pas été peint par l'artiste officiel de la cour avec toutes ses ressources et en se conformant à ses règles; il a été peint par une peintresse rêveur dans son atelier de la ville. Dans une industrie du jeu vidéo où les développements sont de plus en plus longs, coûteux et sans vie, Sandfall Interactive, avec enthousiasme et un budget réduit, nous a offert l'un des produits les plus marquants de notre époque.

Clair Obscur: Expedition 33 est plus que mon GOTY

Je l'ai dit au début et je le répète maintenant: Clair Obscur: Expedition 33 est mon jeu de l'année. Non pas pour ses capacités techniques ou son raffinement, mais parce qu'il remplit ce qui devrait être l'objectif de tout jeu vidéo: faire en sorte que, moi au moins, en tant que joueur, je ne l'oublie jamais. J'irai même plus loin, Clair Obscur: Expedition 33 est le miroir dans lequel beaucoup devraient se regarder, le tableau qui devrait inspirer les nouveaux artistes; une œuvre réalisée avec amour et passion, personnelle, avec une identité propre et un impact sur le joueur.

J'ai toujours pensé, et si vous écoutez nos podcasts, vous pourrez le vérifier, que pour moi, le jeu de l'année (GOTY) est celui qui fait progresser l'industrie du jeu vidéo au-delà d'elle-même, celui qui apporte quelque chose de nouveau. Je me suis trompé, et je nuance mon propos. Le jeu de l'année est celui qui propulse non pas l'industrie, mais l'art que sont les jeux vidéo à un niveau supérieur, qui résonne comme aucun autre et qui ouvre une nouvelle voie, qui crée une nouvelle formule ou un nouveau courant.

J'espère qu'avant la fin de cette année 2025, un cas me fera changer de discours, mais à ce jour, le seul à avoir réussi tout cela est, sans aucun doute, Clair Obscur: Expedition 33, le fer de lance des jeux vidéo en tant qu'art à l'heure actuelle, l'expédition qui montre la voie à ceux qui viendront, parce que demain viendra.