

Certains développeurs savent se creuser une niche et l'exploiter à fond : *Telltale* était de ceux-là. Il a su populariser les jeux narratifs où le gameplay passe au second plan, notamment avec des franchises fameuses (*The Walking Dead...*) et en s'aventurant dans l'improbable (*Minecraft...*). Si *Game of Thrones* n'a pas été forcément très probant, le studio a réussi son pari en partant d'un jeu où le scénario est convenable pour le genre – donc pas forcément sur les feux de la rampe pour un hack'n'slash – et nous livrer une histoire de première qualité. Crampez-vous à votre souris, ami Lecteur, il est temps de découvrir Pandora d'une nouvelle manière...



Borderlands oblige, l'action et la violence seront beaucoup plus présentes que dans les autres titres Telltale.

Too busy earnin', can't get enough

L'action se déroule après les événements de *Borderlands 2*. Vous commencez du point de vue de Rhys, un cadre d'Hypérion aux compétences discutables (mais ayant autant le goût de monter les échelons et de l'argent que ses collègues !) auquel son supérieur, Vasquez, propose de prendre part à une transaction juteuse : se rendre sur Pandora pour acheter une clé d'Abri, contre la coquette somme de 10 millions de dollars.

Mais Rhys, avec ses deux amis, compte bien flouer Vasquez et récolter la clé pour eux-mêmes !

Une des spécificités de l'histoire de *Tales from the Borderlands* est qu'elle est narrée selon deux points de vue : celui de Rhys donc, plus celui de Fiona, une escroc professionnelle de Pandora, qui, bien évidemment, aura un rôle à jouer durant cette transaction...

Transaction qui ne se déroulera pas du tout de la façon dont qui que ce soit impliqué l'aurait pensé et entraînera Rhys et Fiona dans une aventure pour réellement dénicher une clé d'Abri, aventure déjantée dans le plus pur esprit *Borderlands*.

Car l'une des grandes forces du jeu est de respecter avec brio ce qui fait le charme de la série. La violence guillerette et la folie douce s'insistent partout (les Psychos et leur soirée pizza-peau...), les graphismes utilisés sont semblables à ceux des originaux, des personnages connus sont repris avec le souci de leur personnalité (Scooter, Athena et même, vous découvrirez pourquoi et comment, le sadique Beau Jack ! Entre autres, bien sûr...), les références abondent (comme un personnage utilisant un shotgun légendaire), les événements passés, telle la chute d'Atlas, sont intégrés harmonieusement.

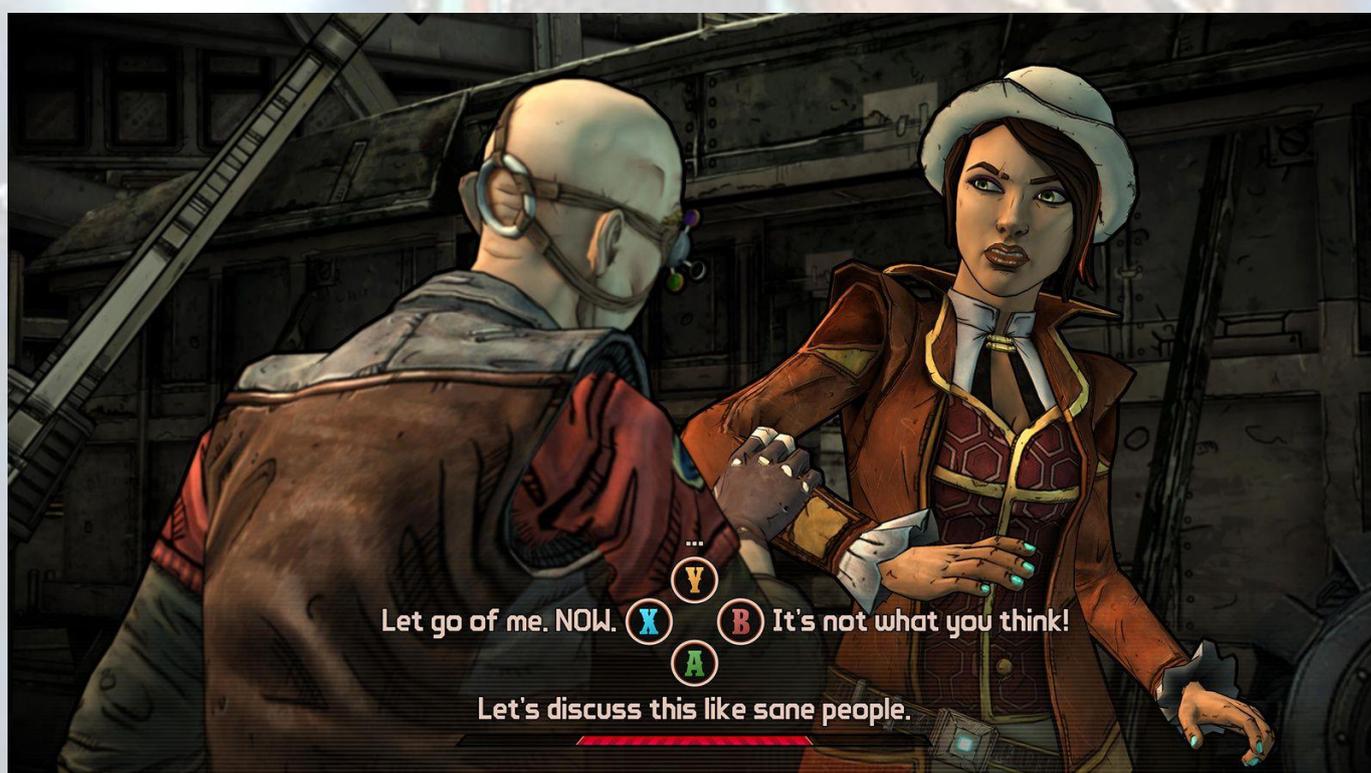
Cerise sur le gâteau, l'ensemble produit suffisamment de sens et de cohérence pour que même avec une connaissance vague de la série, vous puissiez suivre l'intrigue sans vous perdre.

Tout cela est bien sûr aidé par un autre des points forts du soft, ses dialogues et situations souvent loufoque. A l'instar du moment où Rhys essaye de tuer un pandoran qui se demande franchement si c'est son ami lui faisant une blague ou une véritable tentative de meurtre, ou la scène où Rhys promet solennellement de ne pas lâcher une autre personne- grosse intensité qui se résout lorsqu'elle se laisse choir elle-même, comme elle n'était même plus à deux mètres du sol.

Bien rythmés également, sachant doser entre moments de sérieux et d'humour jovial, entre les périodes plus narratives et celles plus tournées vers une action grisante, les épisodes se succèdent avec grand plaisir. Avec plus de deux heures au compteur, le premier épisode est une introduction généreuse à cette histoire très plaisante.

Il faut ajouter qu'un autre niveau de narration existe : si les épisodes se vivent dans le présent, ils représentent l'histoire narrée par Rhys et Fiona à leur kidnappeur. En plus des cliffhangers savamment insérés à la fin de chaque épisode se pose ainsi la question de savoir comment ils ont fini dans cette situation...

Et pourquoi ce personnage sans nom les traîne sur Pandora en voulant connaître leur histoire !



Le système de réponse en temps limité ne vous dépaysera pas...

Pieces of the people we love

Si tout le côté scénario, dialogue, personnages et ambiance a été très soigné par Telltales, ce n'est pas du côté du gameplay qu'il faudra chercher des innovations fracassantes.

Le studio a plusieurs fois été tancé par les joueurs et les critiques vidéoludiques pour le poids qu'il plaçait sur l'importance des choix, choix, qui, au final, avaient un impact régulièrement plus cosmétique, voire illusoire, qu'autre chose.

Bien entendu, les choix ont encore toute leur place dans cet épisode – il y a toujours le tableau récapitulatif à la fin pour comparer les vôtres à ceux de la moyenne des joueurs – et peuvent avoir des impacts comme la mort de certains personnages, cependant, si des dialogues changent effectivement, si le final jouissif sera impacté par des décisions prises tout au long du jeu, il ne faut pas s'attendre à des embranchements

scénaristiques réels.

A la décharge de Telltales, c'est un processus réellement compliqué à mettre en place- ceux qui connaissent les Livres dont vous êtes le héros en savent quelque chose. Il faut bien se rendre compte déjà de tous les dialogues différents selon l'un de vos quatre choix lorsqu'on vous le propose et des coûts que cela induit... Cela n'excuse cependant pas les petits effets de style récurrents, tels que « [nom du personnage] se souviendra de ça », lorsque ledit personnage meurt peu après... Ou que cela ne change pas grand-chose dans ses dialogues au final !

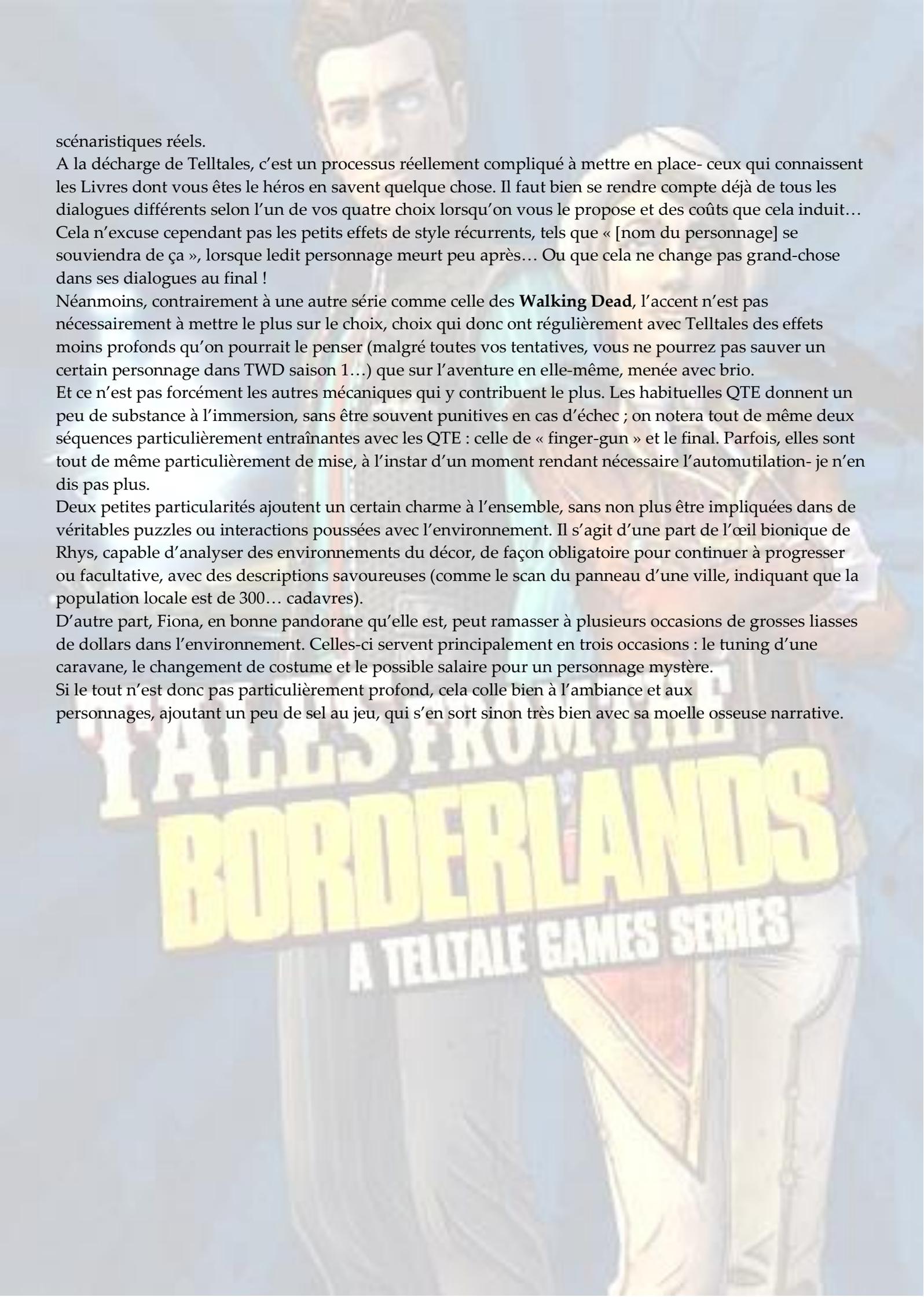
Néanmoins, contrairement à une autre série comme celle des **Walking Dead**, l'accent n'est pas nécessairement à mettre le plus sur le choix, choix qui donc ont régulièrement avec Telltales des effets moins profonds qu'on pourrait le penser (malgré toutes vos tentatives, vous ne pourrez pas sauver un certain personnage dans TWD saison 1...) que sur l'aventure en elle-même, menée avec brio.

Et ce n'est pas forcément les autres mécaniques qui y contribuent le plus. Les habituelles QTE donnent un peu de substance à l'immersion, sans être souvent punitives en cas d'échec ; on notera tout de même deux séquences particulièrement entraînantes avec les QTE : celle de « finger-gun » et le final. Parfois, elles sont tout de même particulièrement de mise, à l'instar d'un moment rendant nécessaire l'automutilation- je n'en dis pas plus.

Deux petites particularités ajoutent un certain charme à l'ensemble, sans non plus être impliquées dans de véritables puzzles ou interactions poussées avec l'environnement. Il s'agit d'une part de l'œil bionique de Rhys, capable d'analyser des environnements du décor, de façon obligatoire pour continuer à progresser ou facultative, avec des descriptions savoureuses (comme le scan du panneau d'une ville, indiquant que la population locale est de 300... cadavres).

D'autre part, Fiona, en bonne pandorane qu'elle est, peut ramasser à plusieurs occasions de grosses liasses de dollars dans l'environnement. Celles-ci servent principalement en trois occasions : le tuning d'une caravane, le changement de costume et le possible salaire pour un personnage mystère.

Si le tout n'est donc pas particulièrement profond, cela colle bien à l'ambiance et aux personnages, ajoutant un peu de sel au jeu, qui s'en sort sinon très bien avec sa moelle osseuse narrative.



TALLES FROM THE
BORDERLANDS
A TELLTALE GAMES SERIES



Le Beau Jack jouera un rôle capital dans l'histoire- pour notre plus grand bonheur.

Going back to the top

Difficile de faire ensuite l'impasse sur l'aspect sonore du titre. Ceux qui ont lu quelques-uns de mes tests savent que ce n'est pas un aspect (peut-être à tort) sur lequel je me penche souvent dans mes tests, n'ayant pas l'oreille musicale, mais ici, il faut saluer les choix opérés.

Les compositions originales sont en minorité, mais la sélection des chansons pour les intros et les fins collent parfaitement à l'ambiance des épisodes, elles sont parfaitement dans l'esprit *Borderlands*. Plutôt que de vous assommer de mots, je vous renvoie aux deux liens vidéo qui illustrent pleinement le goût sûr de Telltales en la matière :

<https://www.youtube.com/watch?v=hGqW68-Mo2c>

<https://www.youtube.com/watch?v=4U38x6ghBHc>

A noter qu'à l'intérieur des épisodes on retrouvera des morceaux déjà présents dans les autres jeux de la série *Borderlands*, ce qui est un plus pour l'immersion. Pour clore le chapitre sonore, comme à son habitude, le studio a engagé des doubleurs très bien dans le ton.

Les non anglophones pourront seulement regretter l'absence de sous-titrage dans leur langue à la sortie des jeux... Et il n'est pas exclu qu'officiellement, le studio ne sorte pas non plus de sous-titres, obligeant à s'en remettre à des équipes de fan pour assurer la traduction et son incorporation, ce qui présente une grande masse de travail.

Telltales ayant déjà fait le coup auparavant, c'est un peu dommage. Même si pour une œuvre aussi dense en mots, rien ne remplace la connaissance de la langue d'origine pour saisir toutes les subtilités des dialogues, mais quant à vous motiver si vous n'avez pas un niveau fulgurant dans la langue de Shakespeare, c'est une autre paire de mitrailles !

Dans un autre domaine, le jeu laisse miroiter la possibilité d'un DLC- difficile a priori d'imaginer quel morceau de l'histoire pourrait mériter un plus grand focus, vu le très faible retentissement de la dernière

tentative de Telltales en la matière, la méfiance peut être de mise. On voit bien que le studio cherche à prolonger ses histoires, notamment avec les invitations lancinantes à rejoindre des forums dédiés pour discuter des choix de chacun, mais l'on peut raisonnablement douter du bienfondé du format DLC dans ce genre de jeu.

Le mieux, avec le clair appel du pied adressé à la fin du jeu, est d'espérer une seconde saison, Rhys et Fiona se démarquant comme des figures à part entière de l'univers *Borderlands*... Ou bien de les voir intégrés comme personnage dans le prochain *Borderlands* à sortir.

Même avec la résurrection du studio néanmoins, le jeu a été salué par la critique mais porteur d'un trop faible succès commercial : il est donc improbable qu'une continuation voit le jour.

It's been real, kiddo !

« Everyone thinks they're the hero of their own story »

ASPECTS NÉGATIFS

- Cœur du gameplay qui, naturellement, ne convaincra pas ceux déjà sceptiques avec les autres titres du studio
- Conséquences encore trop légères parfois
- Trop d'emphase sur des choix régulièrement superficiels

ASPECTS POSITIFS

- Bande-son impeccable
- Doublage à nouveau au top
- Style graphique fidèle à la série d'origine
- Pléthore de références bien vues
- Personnages attachants
- Humour et ambiance assurant une bonne immersion
- Quelques moments vraiment touchants
- QTE plus intenses que la moyenne

Si *Tales from the Borderlands* n'étonnera pas réellement au niveau de son gameplay/soutien immersif, il représente un bel exemple d'un exercice souvent périlleux : s'inscrire dans une continuité préétablie et lui fournir une continuation à la fois en adéquation avec l'univers déjà existant et sans être trop enchaînée à ce dernier.

A ce titre, le jeu tient ses promesses et permettra tant aux fans qu'à des gens connaissant peu *Borderlands* –ou n'ayant pas forcément adoré les jeux originaux shoot'n'loot ! – d'apprécier Pandora et la folie douce qui y est présente. Si vous adhérez au principe de ces jeux hautement narratif, *Tales from the Borderlands* est une aventure méritant d'être vécue !

