

# Disco Elysium

SpaceFox

Ça y est, le renard est devenu fou, déjà qu'il nous présentait des bandes dessinées et des mangas, voilà qu'il nous critique un jeu vidéo. C'est un jeu, ça n'a plus rien à voir avec la littérature ou avec les livres!

Voilà peut-être ce que tu penses, chère lectrice, cher lecteur. Et pourtant je tiens à te rassurer sur ce point quant à ma santé mentale : ce jeu est bien plus proche du roman que tous les supports bédégraphiques que j'ai critiqués jusqu'ici, et est mieux écrit que beaucoup de romans que j'ai pu lire.

## Un roman noir déguisé en jeu de rôles

Vous vous réveillez, rendu amnésique par l'alcool, dans une chambre d'hôtel ravagée. Or, vous découvrez très vite qu'en réalité, vous êtes un flic, censé trouver le coupable d'un lynchage; or vous êtes incapable de vous souvenir de quoi que ce soit, la victime est toujours pendue à son arbre, et d'après le gérant de l'hôtel, c'est *vous* qui avez ruiné la chambre...

{{< figure src="/bibliothèque/disco-elysium-logo.png" title="Le logo du jeu" >}}

*Disco Elysium*, c'est un jeu dans lequel vous incarnez un gigantesque tocard, mais attachant. Ou absolument odieux. C'est comme vous déciderez; beaucoup d'options sont ouvertes, et toutes mènent à des dialogues cohérents, avec des éléments repris au fur et à mesure de l'histoire. Par exemple, au tout début, vous pouvez vous convaincre que vous êtes une superstar. Ou un féministe. Et à chaque fois que l'occasion s'y présentera, ce genre d'éléments pourra revenir dans la conversation. Et tout ceci va permettre de créer un personnage complètement dingue, mais très cohérent.

« Dans la conversation » parce que mis à part les déplacements et quelques éléments visuels, toute l'action de *Disco Elysium* se déroule via l'interface de dialogue.

{{< figure src="/bibliothèque/disco-elysium-interface.png" title="L'interface du jeu." >}}

Quand vous parlez avec des personnages, c'est un dialogue. Mais aussi quand vous interagissez avec un objet, un élément du décor, ou que vous vous perdez dans vos propres pensées – et vous hébergez des pensées *vraiment* étranges.

Le résultat, c'est que jouer à *Disco Elysium*, c'est lire un roman illustré dynamique; vous passerez 80 % de votre temps dans la colonne de droite de l'interface. Et ça ne sera **jamais**

ennuyeux, au contraire de tous ces jeux où l'on clique distraitement sur « suivant » en survolant des dialogues sans intérêt.

Les dialogues sont bien écrits (j'y reviendrai), les personnages sont bourrés de personnalité et très variés, et puis il y a les compétences.

Les compétences, c'est les concepts et valeurs associées qui définissent un personnage dans un jeu de rôle (force, agilité, charisme, etc.). Ici, elles sont pléthoriques (24 divisées en 4 familles), mais en plus elles vont intervenir au cours des conversations pour donner divers conseils, voire activer des quêtes<sup>1</sup>. Par exemple, la compétence de mensonge pourra nous signaler que notre interlocuteur est probablement en train de mentir.

La double idée de génie des développeurs a été d'une part, de donner des personnalités à chacune de ces compétences qui peuvent se disputer entre elles ; et d'autre part de faire en sorte que leurs conseils ne sont pas toujours *pertinents* : ils sont *en rapport avec la compétence*, d'autant plus que celle-ci est élevée... quitte à suggérer n'importe quoi<sup>2</sup>.

## Un petit bijou d'écriture

### Un roman noir dynamique et cohérent

Car ce jeu est un petit bijou d'écriture. Pour commencer, parce qu'il réussit à toujours être cohérent malgré l'immense quantité de choix qui sont proposés à tout instant. Certains jeux font semblant de proposer des alternatives, mais l'on comprend vite que ce sont de faux choix, qui mènent à une seule solution ; ou un arbre avec une branche à suivre et plein de petites branches mortes.

Ici, rien de tel : passé les premières surprises du personnage et de l'univers, on a droit à une vraie enquête, bien ficelée, avec ses protagonistes qui ont chacun leurs raisons d'agir et de raconter... peut-être pas *toute* la vérité ?

Quoi que vous décidiez, ne comptez pas sur le jeu pour vous dire si vos déductions correspondent à ce qui s'est *réellement* passé, à aucun moment, pas même à la fin : c'est *votre* enquête. Point. Êtes-vous bien certain de ne pas avoir oublié un indice dans un coin ? Vous ne le saurez qu'en relançant une partie.

*Disco Elysium* propose donc une enquête qui pourrait être celle d'un roman noir – si un tel support permettait le dynamisme qu'apporte le jeu. Mais ça n'est pas le seul intérêt littéraire de l'œuvre, loin de là.

---

1. L'une des compétences correspond à la fois aux effets ressentis via les drogues et à l'envie de se droguer. Et donc peuvent débloquent des quêtes du genre « *Trouver une bouteille d'alcool et la boire* ».

2. Comme la compétence « savoir-faire » qui suggère qu'on peut essayer de se téléporter lorsque le personnage doit monter une échelle à moitié pourrie ; si le joueur tente l'action et la réussit, on droit à une dispute entre le savoir-faire qui explique que c'est donc possible de se téléporter vu qu'on vient de le faire, et le réalisme qui prétends qu'on a simplement fermé les yeux et grimpé sans regarder...

## L'univers

*Disco Elysium* c'est aussi un monde immense, beaucoup plus vaste que ce qu'on peut en apercevoir pendant les 30 ou 40 heures que va durer une partie, avec sa propre cohérence et ses propres références internes (le superflic local dont les romans d'aventures se vendent très bien, etc.).

Le plus appréciable c'est que tous ces éléments sont là pour donner vie à l'univers, sans jamais tomber dans l'effet « office du tourisme » que l'on rencontre hélas dans trop de romans. Les développeurs ont même prévu.

## Les styles

Le jeu nous propose aussi énormément de styles d'écriture différents : les personnages rencontrés viennent de milieux sociaux et de zones géographiques très variées, et leur écriture est en conséquence. Leurs façons de parler, leur vocabulaire sont systématiquement en adéquation avec leur personnalité et leur origine. Ça aussi, c'est un point que l'on aimerait voir plus souvent dans les jeux, mais aussi dans des romans !

Le même soin est apporté aussi aux voix, variées avec énormément d'accents – les premières lignes de dialogue de chaque interlocuteur sont doublées, ainsi que les moments clés.

Il y a en particulier beaucoup d'influence du français dans ce jeu – les développeurs, des Estoniens qui vivent à Londres, sont très amateurs de la France. Ça rend certains dialogues très savoureux pour les francophones, qui peuvent profiter à fond des références.

## Une future traduction ? Mais comment ?

Le principal défaut du jeu à l'heure où j'écris ces lignes, c'est qu'il n'existe qu'en anglais.

On a beaucoup écrit sur le fait que c'était de l'anglais de haut niveau, complexe à lire, ce qui est à la fois vrai et faux.

Le vocabulaire utilisé est riche, avec énormément de niveaux de langages, d'argots pour correspondre aux façons de parler des personnages que l'on croise pendant l'aventure.

Par contre, le style est fluide et agréable, sans effets de manche inutiles pour se donner un genre, comme on le trouve souvent dans des jeux<sup>3</sup> (et des livres) qui veulent *faire croire* qu'ils sont bien écrits.

Si vous avez un niveau correct en anglais, un bon dictionnaire sous la main vous permettra de jouer au jeu sans trop de soucis. Je pense que cette réputation d'avoir un niveau de langue élevé vient surtout du fait que c'est **un jeu**, et que l'on n'a pas l'habitude de lire un texte aussi bien écrit et varié dans un tel média. Ce niveau de langue romanesque a surpris beaucoup d'anglophones natifs, ce qui a dû renforcer cette réputation.

---

3. Oui, je pense à vous, *Torment : Tides of Numénéra* et *Pillars of Eternity*, avec vos tombereaux de vocabulaire spécifique, de figures de style et de phrases alambiquées.

Du fait de l'omniprésence du français chez certains personnages, nous autres francophones avons un gros avantage sur ce jeu par rapport à des joueurs dont l'anglais n'est pas la langue maternelle et qui ne parleraient pas le français.

Je ne résiste pas à vous partager cet exemple qui est à lui seul un assez bon résumé du côté humoristique du jeu. Le contexte est le suivant : votre personnage croise deux vieux hommes qui jouent à la pétanque ; n'ayant pas la moindre idée de la nature de ce jeu, il est persuadé que c'est du lancer de poids, se saisit d'une boule et la lance la plus loin possible *dans l'étang*. S'ensuit ce dialogue, en bleu ce sont les réflexions de vos compétences, en rouge les réponses possibles :

{{< figure src="/bibliothèque/disco-elysium-dialogue.png" title="Quelle que soit la solution choisie, traduire ce dialogue sans en perdre l'essence sera compliqué" >}}

**RENÉ ARNOUX** – « *Merde!* » Le vieux soldat hurle d'indignation. « *Bordel de merde!!!* »

**RHÉTORIQUE** [Difficulté moyenne : succès] – Une *maison close de déjections?*

**CALCUL VISUEL** [Difficulté moyenne : succès] – Ça n'était pas une *maison close de déjections*. Le lancer était d'au moins 23 mètres. Probablement 24 et des poussières. Rien de gênant.

**RENÉ ARNOUX** – « Quel est votre **PUTAIN** de problème ? »

1. « Clairement pas un mauvais triceps, c'est certain. »
2. « Un problème ? Je ne comprends pas. »

Une traduction française a été annoncée, mais la solution utilisée n'a pas très bonne réputation, et sur un jeu aussi énorme et complexe que celui-ci, j'ai un peu peur du résultat...

## En conclusion

*Disco Elysium* a beau être techniquement un jeu, c'est aussi et surtout un excellent roman noir teinté de fantastique. C'est le jeu le mieux écrit auquel j'ai jamais joué<sup>4</sup>, et il est même mieux écrit que beaucoup de romans. Si vous lisez l'anglais : foncez. Sinon... attendez les premiers retours sur la traduction française.

Vous pouvez juger par vous-même avec cette découverte commentée du jeu par deux journalistes de Canard PC :

{{< youtube a52Dj97\_HUk >}}

---

4. Cela dit, les jeux vidéos brillent rarement par leurs qualités d'écriture, pas même les jeux de rôles.