

Soldats Inconnus, Mémoire de la Grande Guerre : dans la peau de votre (arrière) arrière grand-père



À l'occasion du centenaire de la Première Guerre mondiale, l'équipe d'Ubisoft Montpellier a décidé de créer un jeu unique commémorant à sa façon l'un des événements les plus tragiques et les plus marquants de l'Histoire. À mi-chemin entre la fresque interactive et le jeu d'aventure, Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre vous plonge dans l'enfer des tranchées et au-delà.

Avec Greg
Jacomet

Si les jeux prenant pour toile de fond la Seconde Guerre mondiale sont légion dans l'industrie du jeu vidéo, la Première reste quant à elle très largement ignorée. Ceci est peut-être dû à la complexité des événements ayant conduit à l'explosion de la Grande Guerre : il est en effet beaucoup plus compliqué de désigner clairement le camp des "gentils" et le camp des "méchants" dans ce conflit, à la différence de l'horreur nazie qui aura permis aux scénaristes de l'industrie de prendre des libertés, d'extrapoler des légendes de guerre, ou tout simplement de désigner clairement un camp à abattre. **La seconde guerre mondiale comporte en outre son lot de batailles célèbres, tandis que les tranchées de la Grande Guerre en font, en comparaison, un conflit bien plus âpre et en apparence moins spectaculaire.**

Il n'est donc pas vraiment étonnant de découvrir que Soldats Inconnus traite de son sujet avec une certaine rigueur historique. Sans être à visée purement ludo-éducative, le jeu est cependant fermement ancré dans l'Histoire. Chaque chapitre est consacré à un événement de la Grande Guerre, de l'expulsion des citoyens allemands vivant en France aux taxis de la Marne, en passant par l'offensive suicidaire du Chemin des Dames et la première utilisation du gaz moutarde à Ypres.

Soldats Inconnus reste cependant une oeuvre de fiction, donc fortement romancée, même si les protagonistes sont tous inspirés par de véritables correspondances de guerre. **Ces protagonistes portent l'histoire tout au long des six à huit heures que dure le jeu : il y a Emile le poilu, Freddie le légionnaire Américain, Karl le soldat Allemand ayant vécu en France avant la guerre et Anna l'infirmière Belge.** Un échantillon varié qui aide le jeu à se débarrasser de l'habituel manichéisme bien trop prévalent dans les jeux de guerres plus "traditionnels". Les personnages se croisent, se recroisent, et font des bouts de chemin ensemble, accompagnés de Walt, un chien secouriste de l'armée allemande.

Chaque protagoniste est mû par une motivation qui lui est propre : Emile cherche à ramener Karl, qui se trouve être son beau-fils. Freddie cherche à se venger d'un comte allemand à la tête d'un régiment sur le front de l'ouest. Karl cherche à rentrer en vie vers sa femme et son fils. Anna cherche son père, un scientifique capturé par les Allemands. Et Walt, le berger allemand, fidèle parmi les fidèles, est là pour les aider. Un scénario d'une élégante simplicité, mais qui n'en oublie pas d'être touchant. En tout cas, un excellent

prétexte pour explorer la Grande Guerre à travers un certain nombre de séquences fortes.

Artistiquement, le jeu est une belle réussite. Les graphismes adoptent un style volontiers caricatural, très proche de la bande dessinée. Les personnages ne s'expriment d'ailleurs qu'en pictogrammes par bulles interposées, accompagnés de borborygmes dans lesquels sont enfouis quelques mots à peine intelligibles de français, d'anglais, et d'allemand. En l'absence de "véritables" dialogues, le scénario passe d'abord par de courtes séquences narratives qui lient les chapitres entre eux, puis par l'impressionnante mise en scène des diverses phases de jeu.

□

Ces dernières sont aisées à prendre en main et se parcourent dans l'ensemble avec plaisir tant la "patte" graphique du titre est absorbante. Les quelques passages en voiture sont d'ailleurs particulièrement réussis : Aux commandes du taxi d'Anna, le joueur doit éviter une multitude de dangers qui apparaissent à l'écran en parfaite synchronisation avec une bande son classique, du "Beau Danube Bleu" à "la Nuit sur le Mont Chauve". Par ailleurs, point de contrôles compliqués (le jeu est en deux dimensions), ni de défis à la difficulté relevée : Soldat Inconnus est un titre grand public. En cette qualité, il est difficile de rester bloqué, et de nombreuses bulles d'aides et d'indices n'hésitent d'ailleurs pas à voler au secours du joueur égaré.

Pour autant, et c'est un peu dommage, Soldats Inconnus souffre d'un certain trop-plein de petites séquences-puzzle relativement simplistes. Cela peut aller d'une simple série d'échanges pour obtenir un objet nécessaire à la progression (comme une tenaille pour découper des barbelés), à la recherche d'un moyen de se débarrasser d'un nid de mitrailleuses cachées dans un bunker, en passant par la prise en charge d'un certain nombre de blessés sur le champ de bataille. Sans être vraiment fastidieuses ni même fondamentalement mauvaises, il n'est pas impossible qu'une certaine lassitude s'installe devant la répétitivité de certaines de ces tâches, qui tendent à être recyclées à quelques différences près tout au long de l'aventure. Et bien que l'ambiance globale reste très prenante, cela ne rattrape guère les quelques pertes de rythme que le jeu accuse çà et là.

Soldat Inconnus est en outre rempli de petites fiches de "faits historiques" qui se débloquent au fil des événements, agréablement illustrées de photographies en couleur, proposées en partenariat avec la très bonne série de documentaires "Apocalypse." De nombreux objets "historiques" sont également à trouver lors de l'aventure ; ces derniers, une fois examinés, expliquent de petites anecdotes sur leurs rôles lors de la Grande Guerre. L'aspect pédagogique du titre est ainsi intelligemment réparti tout au long de l'aventure, et ne tombe jamais dans le prêchi-prêcha anti ou pro-militariste, ce qui est particulièrement louable.

□

Soldats Inconnus : Mémoire de la Grande Guerre peint une belle fresque de la Première Guerre Mondiale, dont la durée de vie de 6 à 8 heures est très correcte eu égard au prix très abordable du titre (environ 14 euros). Le choix d'un style graphique à dessein détaché de l'horreur des événements aura permis au studio français de proposer un regard neuf sur la période qu'il entend commémorer. Le résultat est audacieux, plein de charme, et parvient presque paradoxalement à retranscrire l'absurdité de la Grande Guerre de manière bien plus percutante qu'un simple documentaire.

L'aspect caricatural fonctionne donc plutôt bien, même s'il arrive parfois que la logique cartoon soit poussée un peu trop loin (certaines séquences ne jureraient pas dans la trilogie de la *Septième Compagnie*). Mais les personnages sont attachants, l'Histoire (avec un grand H) est prenante, et le sublime moteur graphique UbiArt éblouit encore une fois par la fluidité et la cohérence des univers qu'il permet de créer.

Un jeu intrigant et vraiment original, qui sans être parfait a le mérite de proposer quelque chose de différent, et qui sait se terminer sur la note la plus juste qui soit avec un acte final absolument époustoufflant.

Titre : "Soldats Inconnus : Mémoire de la Grande Guerre"

Genre : Aventure, Puzzle, Educatif

Développeur :Ubisoft Montpellier

Plate-forme : Ordinateur & Consoles