

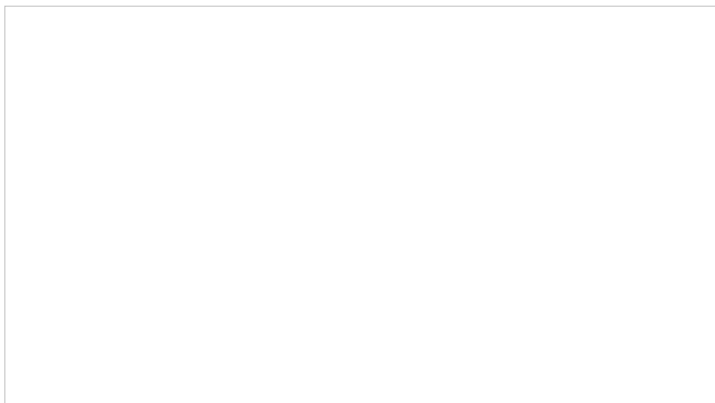
## The Wolf Among Us : Blanche-Neige au pays des tueurs en série

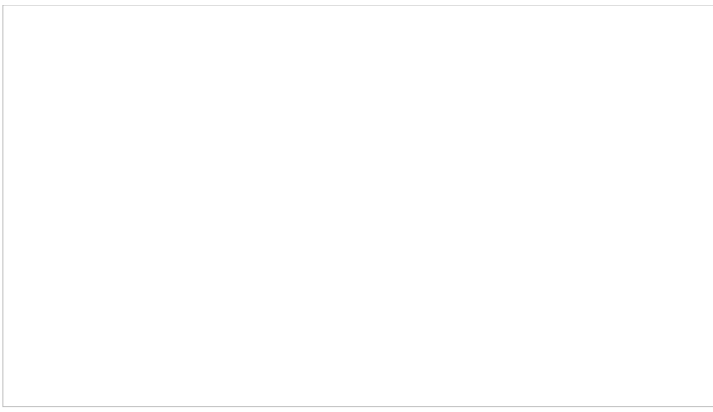


Quand le film noir rencontre le conte de fées : bienvenue dans "The Wolf Among Us."

Avec Greg  
Jacomet

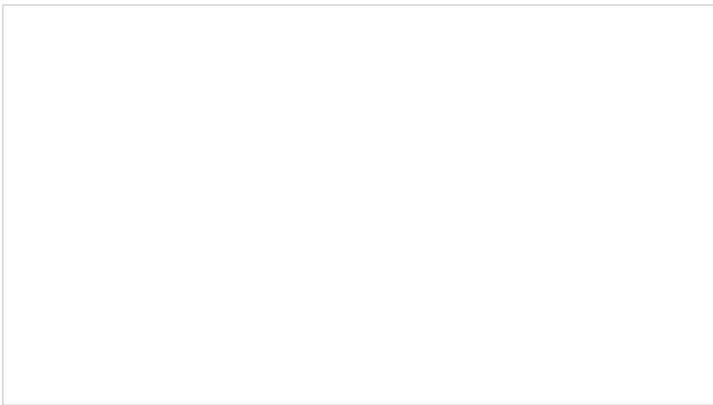
Fort du grand succès rencontré par son adaptation en jeu vidéo de la série de comic books The Walking Dead (dont nous aurons l'occasion de reparler dans les semaines à venir), le studio Américain Telltale Games a récemment fait l'acquisition des droits de plusieurs autres franchises populaires. **Parmi ces nouvelles licences se trouve Fables, une série bien connue des amateurs de comic books, fruit de l'esprit fertile du très prolifique auteur/dessinateur Bill Willingham.** The Wolf Among Us, le jeu qui nous intéresse aujourd'hui, est une préquelle à la série.



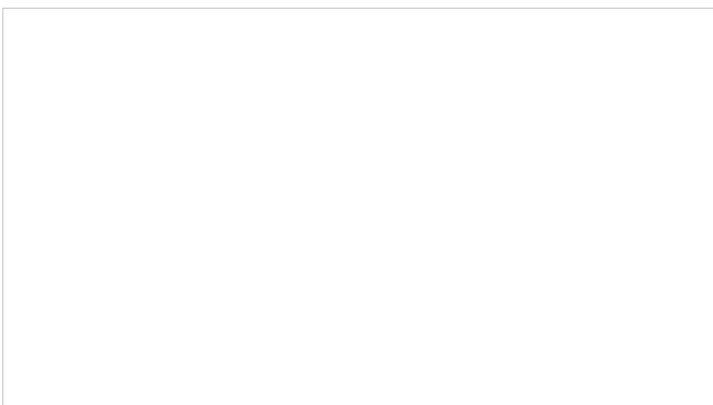


Mais commençons par un peu de contexte ; car Fables, c'est avant tout un univers qui a bâti sa propre mythologie sur des fondations qui nous sont très familières :

Il était une fois de nombreux personnages de notre culture populaire, qui furent chassés de leurs univers à la suite d'un coup d'état fomenté par le mystérieux "Adversaire". Ces "Fables", comme ils s'appellent entre eux, vivent en exil depuis les années 1600 dans une petite communauté du nom de Fabletown, maintenant située au coeur de la ville de New York. **Du Grand Méchant Loup à la Petite Sirène, en passant par Barbe-Bleue et Ichabod Crane, tous tentent tant bien que mal de continuer à vivre leur vie, qui n'a désormais plus rien d'un conte de fées, en cachant aux "Mondains", c'est à dire à nous autres simples humains, leur véritable nature.** Ne pouvant mourir de vieillesse ou de maladie, c'est avec horreur que les Fables découvrent qu'il y a un tueur parmi eux, et qu'il a déjà fait une première victime...

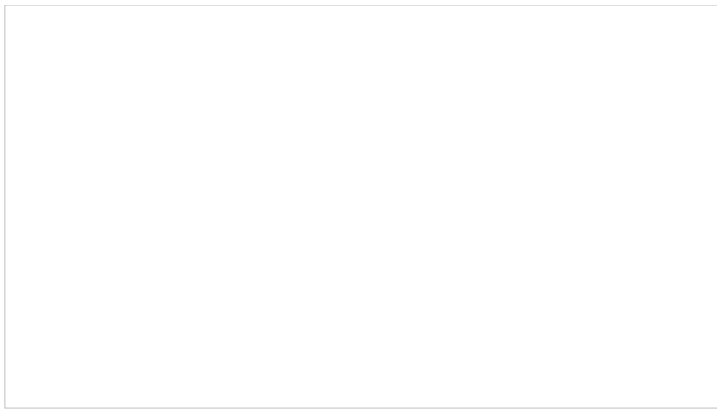


C'est ainsi parfaitement fidèle à ses origines, et saupoudré d'une ambiance et d'un scénario qui feraient pâlir Robert Mitchum d'envie que **The Wolf Among Us prend logiquement la forme d'un récit interactif** à la différence près que l'histoire s'adapte en temps réel aux choix du joueur. Dans la tradition des jeux Telltale, cela se passe lors des dialogues, où le joueur a régulièrement le choix entre deux à quatre réponses différentes qui influenceront sur la suite de la conversation, et par extension sur la suite des événements. Chaque choix à ses conséquences sur les relations qu'entretient le joueur avec les nombreux personnages qui peuplent l'univers du jeu.

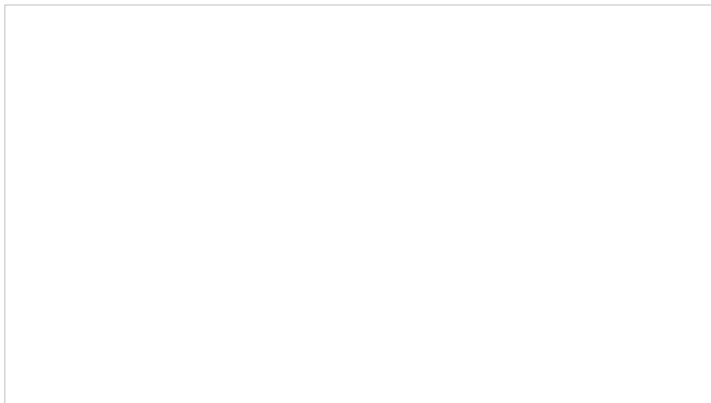


**The Wolf Among Us comporte aussi quelques (furtifs) éléments d'exploration, qui permettent au joueur de se promener en (très) relative liberté dans quelques zones bien restreintes.** Le jeu propose également quelques scènes d'action, quoique rares et simplistes : il ne s'agira que d'appuyer sur les bonnes touches au bon moment. Telltale oblige, le jeu est facile à prendre en main, et évite l'action à outrance : The Wolf Among Us brille avant tout par son histoire.

Le joueur incarne l'astucieusement nommé Bigby Wolf (pouvant se lire Big B. Wolf, soit Big Bad Wolf – le Grand Méchant Loup), ancienne terreur du monde des Fables, aujourd'hui reconverti en Sheriff de Fabletown. Appelé pour un simple cas de tapage nocturne, Bigby se retrouve rapidement mêlé à une sombre affaire de meurtre qui risque fort de secouer la fragile communauté des Fables.

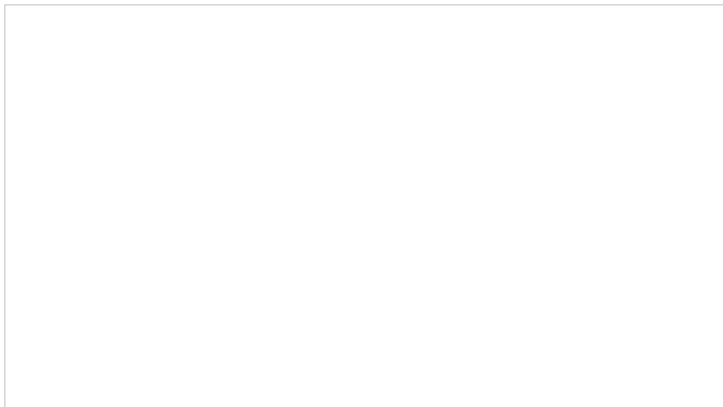


Car si les Fables vivent désormais dans notre monde, les histoires dont ils sont issus n'en sont pas moins réelles, et Bibby a bien du mal à fuir son passé de Grand Méchant Loup. Et il n'est pas le seul dans ce cas... Demandez donc à Barbe-Bleue, qui rencontre curieusement quelques difficultés à gagner la confiance de la gent féminine de la communauté... Et que dire de tous ces princes et princesses, autrefois châtelains, habitant aujourd'hui dans des studios minables et décrépits ?



La rancœur et les stigmates sont latents dans la communauté des Fables qui menace d'imploser à tout moment. Cette tension est en outre exacerbée par la situation financière de nombreux habitants de Fabletown. Beaucoup ont bien du mal à joindre les deux bouts et se tournent vers des solutions désespérées (et plus ou moins légales) pour maintenir leur faible niveau de vie à l'abri des regards indiscrets.

**C'est donc dans un contexte complexe, mais riche et prenant, que l'histoire se déroule** En sa qualité de préquelle au premier volume du comics Fables, *The Wolf Among Us* s'apprécie pleinement même sans connaissances préalable du chef d'oeuvre de Willingham. Le jeu en est même la parfaite introduction : la narration est superbe et les personnages sont hauts en couleurs. Graphiquement parlant, *the Wolf Among Us* est également une belle réussite.



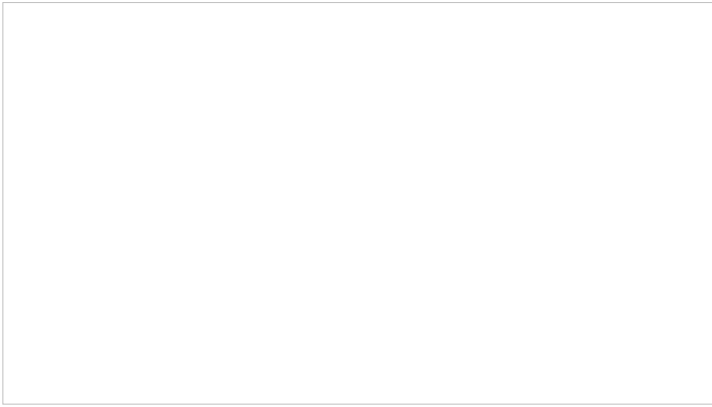
Telltale nous livre ici un univers d'une grande cohérence, à la mise en scène élaborée et aux visuels bourrés de charme, très typés "comic books". *The Wolf Among Us* se tient véritablement à la croisée des chemins entre film noir et conte de fées aussi bien visuellement que thématiquement : Il y a de la magie dans le monde de Fables, mais c'est un bien de consommation rare et coûteux, et la contrebande est un problème. Il y a des aussi des princesses bien sûr, mais beaucoup d'entre elles n'ont pas eu d'autres choix que de se prostituer pour pouvoir payer leur loyer... Tout fout le camp.

Mais tout comme les histoires dont il s'inspire, le monde des Fables est riche, aussi violent que stylisé, tout en sachant se montrer drôle et léger de temps à autre, et, finalement, fort divertissant. Un véritable conte de fées en somme, l'ambiguïté morale en plus.

Encore une fois, Telltale prouve le fabuleux potentiel narratif du média. **Le jeu vidéo permet en effet une immersion sans pareil, en proposant au joueur d'être acteur de son histoire plutôt que spectateur.** Là où "The Walking Dead : The Game" fait dans l'émotion brute, avec un scénario d'un grand tragique propre à extirper des larmes au plus endurci des joueurs, *The Wolf Among Us* est un film noir haletant avec un "twist". Et quel plaisir de retrouver des personnages qui nous sont aussi familiers que Blanche-Neige,

---

la Belle, la Bête ou encore le Bûcheron du Petit Chaperon Rouge, évoluer dans un univers plus proche de Sin City que de ceux de Perrault ou des frères Grimm !



Le jeu est par ailleurs proposé en format épisodique. Une saison comporte 5 épisodes, pour plus ou moins 2 heures de jeu par épisode, soit une bonne douzaine d'heure la saison. Une durée de vie raisonnable, particulièrement eu égard au prix demandé (une vingtaine d'euros, souvent jusqu'à moitié moins quand le jeu est en promotion) qui permet au scénario d'avancer à un rythme équilibré. Et si la narration accuse parfois une légère perte de souffle, l'enquête va toujours crescendo vers un final aussi satisfaisant que délicieusement ouvert, indiquant qu'une suite risque bien de voir le jour dans un futur proche. Comme pour la plupart des jeux du développeur, les versions console et ordinateur sont à privilégier pour une expérience optimale.

**Malheureusement, comme c'est le cas avec la quasi intégralité du catalogue de Telltale Games, aucune version française n'existe.** Et si le jeu propose bien des sous-titres, ceux-ci sont uniquement dans la langue de Shakespeare. Une bonne connaissance de l'anglais est donc requise pour pleinement apprécier l'aventure. Le jeu en vaut parfaitement la chandelle, et les anglophones curieux seraient bien avisés de se laisser tenter.

The Wolf Among Us est bien plus qu'une simple corruption des plus grands standards du folklore occidental : c'est avant tout un vibrant hommage à l'intemporalité et à la puissance évocatrice qui caractérise les grandes histoires de notre jeunesse.

*Informations : titre : "The Wolf Among Us" ; genre : Récit interactif, aventure ; développeur : Telltale Games ; plate-forme : Ordinateurs, consoles, iOS.*