

Patrick Lavoie

Travail d'analyse

sur

Condemned: Criminal Origins

JEU1005

Les genres et le jeu vidéo

Remis à

M. Bernard Perron

Le 22 avril 2015

L'horreur est un genre qui a toujours su fasciner l'imaginaire de l'homme. Depuis les débuts de l'ère du jeu vidéo, avec des titres tels que *Haunted House* paru en 1982 sur la console Atari 2600 et *Sweet Home* paru en 1989 sur la Famicom, l'horreur était déjà un thème recherché par les développeurs, malgré les limitations technologiques de l'époque. Ce n'est qu'en 1992, dans les débuts de la 3D dans les jeux vidéo, que le genre a connu un réel succès avec *Alone in the Dark*. Fort de cet engouement et inspiré par ledit *Alone in the Dark*, le designer de jeux Shinji Mikami de la société Capcom a développé en 1996 un titre nommé *Resident Evil* pour la Sony Playstation qui révolutionnera le genre de l'horreur. C'est à partir d'une phrase en apparence anodine que le genre du survival horror a pris naissance: « vous êtes encore une nouvelle fois entré dans le monde du survival horror. Bonne chance! ». Dans la première partie, nous effectuerons une étude comparative entre le premier opus de *Resident Evil* paru en 1996 sur la Sony Playstation et *Condemned: Criminal Origins* qui a vu le jour en 2005 sur la Xbox 360 de Microsoft. Dans la deuxième partie, nous étudierons plus en profondeur les techniques de peur utilisées et certaines mécaniques de jeu (style de caméra employé et sa mécanique de combat particulière) dans *Condemned: Criminal Origins*. À l'aide des différentes caractéristiques propres à *Resident Evil*, qui ont été associées par la suite au genre du survival horror, et celles que nous retrouvons dans *Condemned: Criminals*, nous établirons la place qu'occupe ce dernier dans le contenu générique de jeu d'horreur. Est-il un jeu de survival horror ou bien un jeu d'action imprégné d'un thème horifique?

Étude comparative entre *Resident Evil* et *Condemned: Criminal Origins*.

Selon David Thomas, le survival horror est: «un jeu d'aventure ou d'action-aventure centré sur la génération de la peur et du suspense, souvent avec des ressources limitées fournies

au personnage joueur» (Thomas 2007, p.76). Cette définition s'applique parfaitement au cas de *Resident Evil*. Dans ce dernier, le joueur fait partie d'un commando d'élite nommé S.T.A.R.S. qui, suite à une opération manquée, se retrouve dispersé avec des munitions limitées et pris au piège dans un vieux manoir délabré, infesté de zombies et de créatures monstrueuses. L'équipe doit enquêter sur les lieux afin de se sortir de cette impasse. La mise en scène dans *Condemned: Criminal Origins* se déploie différemment. Dans celui-ci, vous êtes Ethan Thomas, un agent du F.B.I. spécialisé en scènes de crimes, qui se retrouve accusé de meurtre suite à une opération policière qui tourne mal. Poursuivi par la police, il est isolé et possède des munitions limitées, comme c'est le cas dans *Resident Evil*. Pour se faire justice, il doit mener sa propre enquête à travers la ville fictive American City of Metro en affrontant des junkies déjantés, des détraqués violents et un tueur en série persécuteur. D'entrée de jeu, la survie d'Ethan Thomas repose sur sa fuite et sa détermination à mettre au jour la vérité. Il garde un certain contrôle sur sa destinée. Or, les personnages de *Resident Evil* sont propulsés dans une situation critique, sans en connaître préalablement la cause et sont donc sans aucun contrôle sur les événements.

Les lieux dans les deux jeux sont très différents. Dans le jeu de la Playstation, vous êtes prisonnier à l'intérieur d'un manoir durant tout le jeu. Le manoir hanté est une icône classique du film d'horreur. Dans *Condemned: Criminal Origins*, il n'y pas qu'un seul lieu, mais plutôt plusieurs environnements: une station de métro, une bibliothèque, un centre commercial, un édifice à bureaux, une école et un imposant verger. Malgré la multitude des lieux dans *Condemned: Criminal Origins* et la différence de ceux-ci avec le vieux manoir de *Resident Evil*, ceux-ci sont tous en ruines, détériorés, abandonnés, vieux, sombres et infestés. Ces qualités lugubres se rattachent au thème de l'horreur comme la peur de la hantise se rattache à la vieille

maison abandonnée. Les espaces dans les deux titres sont souvent créés à partir de corridors sombres et étroits. L'aspect du manoir se prêtant bien à ce type de configuration, *Condemned: Criminal Origins* se sert de lieux tels que les canalisations des égouts ou les tunnels des stations de métro pour en arriver au même résultat. Considérant que la claustrophobie est la peur intense des espaces clos, une telle configuration dans les jeux accentue la sensation d'étouffement chez le joueur et génère ainsi de l'angoisse et du stress supplémentaire. D'après Bernard Perron, «[d]u point de vue de l'horreur, le genre est défini par l'utilisation de tous les tropes du film d'horreur, comme une atmosphère mystérieuse dans des espaces sombres ou claustrophobes» (Perron 2012, p. 637). Un autre aspect de leur configuration est leur style labyrinthique. Le manoir dans *Resident Evil* est immense tout comme les niveaux dans *Condemned: Criminal Origins* et il est facile de s'y perdre. Nous nous retrouvons souvent sans la moindre idée d'où nous sommes rendus et par où nous devons aller pour nous en sortir. Ce phénomène de désorientation contribue au sentiment d'insécurité et accentue lui aussi le degré d'angoisse. Ces caractéristiques des lieux apportent leur touche au climat de l'épouvante et sont essentielles à l'ambiance horrifique du récit.

Dans les deux jeux, l'enquête prend une place importante au sein du déroulement du récit. L'histoire se découvre au fur et à mesure que l'on trouve des écrits de journaux, des enregistrements et des textes. Par contre, dans *Condemned: Criminal Origins*, le créateur pousse cet aspect un peu plus loin en permettant à notre avatar d'utiliser des outils sophistiqués que seul un agent aguerri du F.B.I. peut posséder. Même si *Resident Evil* possède des scènes gores comme celle où l'on découvre le membre de l'équipe Bravo, Kenneth J. Sullivan, mangé par un zombie, la lecture de textes et journaux demeure le principal moyen de faire évoluer l'histoire.

Cette technique permet à l'imagination du joueur de développer une peur psychologique qui s'apparente à la terreur. Quant à lui, le concepteur de *Condemned: Criminal Origins*, se sert beaucoup plus des scènes de crimes pour faire avancer le récit et joue davantage avec l'aspect gore que l'aspect psychologique. Quoique déstabilisant émotionnellement, les scènes privilégient le sang, les chairs en putréfaction et les corps démembrés pour générer l'horreur chez le joueur. Les échantillons incriminants trouvés sur les scènes de crimes sont ensuite envoyés par téléphone cellulaire à notre seule complice du Bureau d'Investigation Fédéral: Rosa Angel. À la suite de l'analyse des résultats, elle nous divulgue certaines informations qui permettent de faire avancer le récit. Ce même système d' «input/feedback» est utilisé pour faire évoluer le récit dans *Resident Evil* quand il y a communication des indices découverts entre Jill Valentine et le reste des équipes de la S.T.A.R.S.

Une des caractéristiques importantes du survival horror instaurées par *Resident Evil* est la limitation des munitions. Une bonne gestion de l'inventaire est primordiale et nos choix d'équipement sont limités. Dans *Resident Evil*, le joueur possède un menu d'inventaire qui compte un nombre de cases prédéfinies, ceci limitant l'avatar en ressource qu'il peut garder en sa possession. Tôt ou tard, le joueur devra faire des choix entre les ressources qu'il croit indispensables à sa survie, car il est impossible de tout conserver. Les munitions des armes à feu sont restreintes et difficiles à dénicher. *Condemned: Criminal Origins* est encore plus restrictif: outre les outils d'inspection sur lequel le joueur n'a aucun contrôle, le jeu ne possède aucun inventaire. À l'exception du *taser*, l'avatar ne peut avoir en sa possession en tout temps qu'une arme à la fois. La gestion se résume donc à choisir quelle arme principale est adéquate à la survie et est disponible dans le niveau où le joueur évolue. Pour ajouter à cette limitation, la majorité

des armes à feu disponibles sont souvent entre les mains des ennemis qui ne se gênent pas pour les utiliser, autant à distance qu'à bout portant. La quantité de munitions qu'elles contiennent est donc proportionnelle au nombre de coups que les ennemis ont tirés, en d'autres termes, si l'arme contenait huit balles et que le junkie frénétique en a tiré sept, il ne restera qu'une balle au moment où le joueur récupérera l'arme. Comme dans toute situation de survie réelle, les ressources sont toujours limitées, rares et difficiles à trouver. Démuni de ressources, l'effet de vulnérabilité s'accroît et le sentiment d'impuissance envahit le joueur. Aux dires de Laurie Taylor: «les jeux de survival horror ont gagné leur titre en raison de leur utilisation des éléments d'horreur et à cause de leur jouabilité donnant préséance à la survie plutôt qu'à la prospérité» (Taylor 2009, p. 47). Aux antipodes du superhéros qui possède une multitude de «power-up», le survival horror se focalise sur cette précarité qui pousse le joueur à surmonter ses peurs et à modifier son approche. De l'approche fonceuse avec des ressources illimitées, il doit adopter une approche de jouabilité prudente, à cause de ses ressources limitées et de sa vulnérabilité.

Étude approfondie de *Condemned: Criminal Origins*.

Avant les années 90, les jeux d'horreurs étaient rares. Cette rareté peut s'expliquer selon Tristan Donovan, auteur du livre *Replay: The History of Video Games*, par le fait que «game developers rarely tried to produce horror games, largely because the limited technology often made the task of scaring players difficult» (Donovan 2010, p. 274). Si on se fie à l'ensemble des critiques recensées sur les sites web de renom comme *Metacritic*, *IGN*, *Gamespot* et autres, il en va tout autrement pour *Condemned: Criminal Origins*. Dans la continuité de la pensée de

Donovan, les graphiques du jeu étaient reconnus à l'époque comme un véritable exploit technologique qui rendait le jeu plus réaliste, crédible, immersif et effrayant.

Condemned: Criminal Origins, contrairement au standard imposé par *Alone in the Dark* et *Resident Evil*, possède un système de caméra à la première personne. Cette caractéristique est un des éléments principaux du design du jeu. Cette perspective de vue est utilisée en tout temps en situation de *gameplay* et n'est changée en perspective de vue à la troisième personne que lorsqu'il y a des cinématiques. Le point de vue à la première personne est très immersif pour le joueur, notamment lorsque nous devons analyser une scène de crime. De plus, il est essentiel au motif de jouabilité qui est centré sur les combats rapprochés. Étant un jeu où la brutalité des combats de près font partie de l'expérience de la peur, *Condemned: Criminal Origins*, possède une multitude d'armes de corps à corps primitives et très peu d'armes de tir. Comptant cinq variations de bâtons (madrier, madrier boulonné, madrier clouté, madrier brûlé et madrier en feu), trois types de barre (à mine, renfort et barre de renfort avec du béton), deux types de conduit (à gaz ou avec fils électriques à l'intérieur), deux grandeurs de planches (petite et grande), trois tuyaux de canalisation (avec et sans compteur électrique ainsi qu'un plus grand, possédant un levier), un coupe-papier, des bras de mannequin, des haches à incendie, des hachoirs à viande, des masses, des pelles, des porte-manteaux, des portes de casiers, des panneaux publicitaires, des rambardes, des tiroirs de bureaux et finalement des tisonniers. Cet impressionnant inventaire d'armes primitives essentielles à la survie totalise vingt-sept objets centrés uniquement sur le combat rapproché. Contrairement aux armes de mêlées, il n'y a que six types différents d'armes à feu. Cette liste comprend un fusil à pompe, un fusil à canon double, un fusil de chasse semi-automatique, une mitraillette, un pistolet de calibre 45 et un revolver. Même

si de telles armes à feu peuvent sembler énormes dans un jeu d'horreur, elles ne facilitent pas la vie du joueur. Au contraire, elles jouent plus souvent contre le lui. Pour la plus grande partie de l'aventure, les armes de tirs puissantes sont dans les mains des détraqués. Comme cela a été abordé précédemment, les munitions contenues dans les armes des ennemis diminuent à chaque fois qu'ils tirent sur le joueur, laissant parfois les armes complètement déchargées et inutilisables. S'il arrive de trouver une arme n'appartenant pas à un ennemi, elle est souvent limitée à trois cartouches et elle est toujours bien dissimulée ou difficile d'accès. Par exemple, dans le chapitre neuf qui débute dans la maison du tueur en série qu'Ethan Thomas pourchasse, il y a une mitraillette au sous-sol. Pour la trouver, il faut en premier lieu tuer les ennemis qui semblent réapparaître à l'infini, et ensuite déplacer le vieux four qui camoufle une entrée secrète. Cette entrée amène sous les escaliers qui conduisent au lieu où est cachée la mitraillette. Vu qu'il est difficile de se procurer ces armes, que nous pouvons seulement posséder une arme à la fois et que leurs munitions sont limitées, nous apprenons vite qu'il est préférable de simplement garder l'arme de mêlée que nous possédons, à défaut de nous retrouver avec seulement la crosse du fusil comme moyen de défense. Les combats dans *Condemned: Criminal Origins* sont extrêmement dangereux et brutaux. Dans la plupart des cas, le joueur ne possède que des armes de mêlées pour affronter les menaces actives qui peuvent l'anéantir en quelques coups seulement. Il est impératif de bloquer les attaques des ennemis et d'essayer de contre-attaquer pour survivre. Ceci transforme chaque combat en une épreuve effrayante et plonge le joueur dans un mode de défense où il est la victime et non l'agresseur. Parfois, les ennemis commencent à nous tirer dessus avant que nous les apercevions ou déchargent leur fusil à pompe dans notre tentative d'entamer le combat rapproché avec eux. Dans le chapitre sept qui se déroule dans une

bibliothèque municipale abandonnée, lorsque le joueur arrive au premier étage, il y a des déjantés qui nous attendent en embuscade. Armés de fusils à pompe, ils tirent sur Ethan Thomas dès qu'il franchit le cadre de la porte. Si le joueur tente de se faufiler à travers les tirs et de rejoindre l'extrémité de la salle, les déjantés reviendront le tuer avec une balle dans le dos. Cette loi qui veut qu'il ne faut laisser aucun ennemi derrière s'applique à tout le jeu. Dans *Condemned: Criminal Origins*, tous les ennemis demeurent dans la carte s'ils ne sont pas tués. Ils traqueront le personnage à travers tout le niveau qui finira assez vite par être pris en situation d'infériorité numérique. Sa mort sera rapide et inévitable. Cette facette du jeu contribue à l'univers tordu, démentiel et violent de *Condemned: Criminal Origins*. Le jeu plonge constamment le joueur dans cette relation de prédateur/proie. Les pièges sont omniprésents et le danger peut être à chaque coin sombre. L'intelligence artificielle est programmée pour chasser et piéger le personnage.

En plus des embuscades classiques, les ennemis ayant le sentiment de perdre un combat fuiront et iront se cacher à la hâte dans des coins sombres du niveau afin de reprendre le combat à leur avantage. Dans la totalité du jeu, il m'est arrivé trente-deux fois de subir ces attaques surprises qui étaient soit des embuscades planifiées, soit des attaques de déjantés qui ont fui afin de me tendre une embuscade improvisée. Tous ces épisodes de sursauts représentent une grande quantité d'effets ponctuels de peur et amplifient le contexte horrifique du jeu: «the implications for horror games, I think, are that games might be better at scaring you if they also involve game play elements that cause a physical reaction, like an elevated heart rate..» (Pruett 2011). En résumé, le fait que se soit les ennemis qui ont les armes à feu, alors que l'avatar est équipé seulement d'un marteau accentue le rapport de force entre les deux parties et rend les combats

inégaux. Cette stratégie amplifie notre sentiment de vulnérabilité et nos craintes anticipées face au danger, ce qui produit un impact majeur sur notre niveau de stress et de panique. Justement, dès le premier chapitre de *Condemned: Criminal Origins*, le tueur instaure ce climat d'infériorité alors qu'il menace Ethan Thomas avec un pistolet, en disant: «comment on se sent quand on est de l'autre côté du pistolet?».

Conclusion

Dans *Condemned: Criminal Origins*, les personnages rencontrés sont tordus, déments et violents, ce qui ajoute au côté maléfique de l'univers du jeu et à son climat malsain. Ces confrontations avec les forces obscures, le mal et les créatures mutantes se retrouvent dans les deux univers, comme il est également possible de le retrouver dans les films d'horreur: «Suspense-driven horror films have long focused on life and death struggles against a world gone mad, with protagonists facing powerful adversaries who are purely evil» (Rouse 2009, p.16). La perspective de vue à la première personne et les mécaniques de jeux centrées sur les combats rapprochés dont dépend la survie du joueur, font de *Condemned: Criminal Origins* un nouveau genre plus hybride. Davantage centré sur l'action que le genre original imposé par *Resident Evil*, *Condemned: Criminal Origins* se place à mi-chemin entre le survival horror et les jeux d'action-horreur. Alors que dans le premier, le but est d'éviter les combats par la fuite, la stratégie du second tend plutôt à l'affrontement. Dans *Condemned: Criminal Origins*, Ethan Thomas et le Serial Killer X se prêtent à une variation malsaine et déroutante du classique jeu du chat et de la souris, à travers des espaces clos, des scènes gores et un récit à l'apothéose de l'horreur.

Bibliographie

Donovan, Tristan. 2010. *Replay. The History of Video Games*. East Sussex : Yellow Ant.

Perron, B. (2012), «Survival Horror», *Encyclopedia of Video Games*, Mark J.P. Wolf (dir.), Westport: Greenwood / ABC Clío Press, p. 637.

Pruett, Chris. 2011. « Ingredients of Horror: Two-Factor and Horror Game Design ». dreamdawn.com, 2 janvier.

Rouse, Richard III . 2009. « Match Made in Hell: The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games », in Perron, Bernard (dir.), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, Jefferson, NC: McFarland, p. 15-25

Taylor, Laurie N. (2009). «Gothic Bloodlines in Survival Horror Gaming», in Perron, Bernard (dir.), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, Jefferson, NC: McFarland, p. 46-47, Traduction de Bernard Perron.

Thomas, David, Kyle Orland et Scott Steinberg. 2007. *Videogame style guide and reference manual*. S.l.: Power Play Publishing. En ligne: traduction de Bernard Perron.