

## Jeux vidéo

# Banishers : fantômes, sorcières et promesses de monde connecté

Familier de l'horreur gothique qui lui avait déjà inspiré le beau et vénérable *Vampyr* en 2018, le studio Don't Nod de l'Alsacien Oskar Guilbert creuse son sillon en invoquant, dans *Banishers Ghosts of New Eden*, une cruelle histoire d'amour et de fantômes. Où se dessine, selon le directeur narratif Stéphane Beauverger, un véritable lore dans lequel les développeurs pourraient laisser s'exprimer leur créativité ces prochaines années.



Stéphane Beauverger.  
Photo Don't Nod

D'un côté, les derniers soubresauts de la Première Guerre mondiale et la misère d'un Londres ravagé par la pandémie de grippe espagnole, où la seule question qui vaille est celle de savoir ce que l'on est prêt à accepter pour survivre... Lorsque l'on est un vampire soucieux de l'humanité. De l'autre, des chasseurs de fantômes pris dans des choix cornéliens, dans le Massachusetts de la fin du XVII<sup>e</sup> siècle, à quelques encablures de la tristement célèbre ville de Salem. Ici règnent le puritanisme [1], la superstition et les procès de sorcellerie. Pas très souriant au premier abord, comme vite.

Le point commun entre ces deux univers ? Autres temps, autres lieux, c'est bien du même monde que l'on parle. *Banishers*

*Ghosts of New Eden* est un enfant inattendu de *Vampyr*, premier action-RPG du studio Don't Nod dont la sortie, en 2018, avait été couronnée d'un franc succès. « *Banishers* a tout de suite été conçu comme l'héritier de ce jeu, confirme le directeur narratif des deux titres, Stéphane Beauverger. Quand on a lancé le développement, on a voulu préserver la dynamique qui nous avait semblé être la mécanique principale de *Vampyr*, à savoir placer le joueur dans un rapport de protection-préda-



*Banishers Ghosts of New Eden* emmène le joueur au cœur d'une communauté puritaine, outre-Atlantique, à la fin du XVII<sup>e</sup> siècle. Avec des fantômes et de la sorcellerie. Image Don't Nod

tion, [...] mais aussi installer l'intrigue dans le même monde. » Pour faire simple, un espace de jeu nourri de notre Histoire où les vampires existent, tout comme les fantômes et d'autres formes de vie. Où se posent paradoxalement de vraies questions de société, aussi.

« La bassesse, la haine, la jalousie : des mécaniques humaines qui peuvent mener à des drames »

*Banishers* a beau reposer sur de prenantes mécaniques de jeu d'action-aventure à la troisième personne, c'est son sujet qui retient avant tout l'attention, ainsi. À travers « l'histoire de Red et Antea, un couple de chasseurs de fantômes dont l'un décède et revient hanter son compagnon », c'est, comme dans *Vampyr*, la part d'ombre d'une époque que le jeu entend mettre en lumière. « Dans *Banishers*, on aborde les thématiques de l'occultisme, de la superstition. Et Salem a vite résonné avec cette problématique, relève Stéphane Beauverger. On est donc allé creuser du côté des procès [2] pour essayer de comprendre ce qu'il y avait derrière. La bassesse, la méchanceté, la haine, la jalousie. Des mécaniques humaines qui peuvent mener à des drames. »

En filigrane, le studio du Schillois Oskar Guilbert décrit les diverses formes d'exclusion à l'œuvre au cœur de ces sociétés engoncées dans la rigidité de leurs croyances. Sexisme, racisme,

homophobie y ont cours, témoignant d'une triste permanence à travers les époques. « Chez Don't Nod, on a toujours tendance à essayer de réfléchir aux mécanismes sociaux et sociétaux. Il ne s'agit pas d'en faire un combat, pas forcément, c'est juste que cela inspire des histoires qui sont intéressantes, analyse Stéphane Beauverger. Il est en tout cas très difficile d'aborder une époque, de notre point de vue, sans approcher le traitement de ces questions. »

« Les puritains buvaient beaucoup plus de bière que d'eau »

Ces thématiques inspirent au titre quelques terribles contes moraux, des histoires « touchantes, intrigantes, horribles parfois, mais qui partagent la même ambition de prendre au dépourvu le joueur ». Moteurs d'un concept mêlant les mécaniques du jeu d'action aux fondamentaux du jeu de rôle, ils sonnent juste, nourris de semaines de recherches pour coller autant que possible au contexte du siècle mis en scène. Quelques surprenants détails à la clé, parfois. « Par exemple, les puritains buvaient beaucoup plus de bière que d'eau, contrairement à ce qu'on pourrait penser, raconte Stéphane Beauverger. Pour des raisons sanitaires, certes, parce que l'eau était potentiellement dangereuse : il valait mieux boire des choses que tu avais brassées toi-même. En revanche, tu pouvais être cloué au pilori si tu avais fumé un dimanche... » Apparence in-

attendue des cimetières puritains, coutumes vestimentaires étrangement colorées de ces communautés... Les découvertes ne manquent pas au fil de l'épopée. Nourri de ce contexte très travaillé, le joueur a le pouvoir de juger, punir ou pardonner les situations qui lui sont présentées. La nature même de ces jeux narratifs dont Don't Nod a le secret. Surtout, comme dans *Vampyr*, à qui le jeu ose ici et là « quelques clin d'œil discrets », il doit appliquer cette faculté de jugement à son propre cas, confronté au choix de tuer pour ressusciter sa bien-aimée, devenue fantôme, ou de rester fidèle à ses valeurs et la laisser partir vers un monde meilleur.

« On s'est dit que raconter l'histoire d'un amour qui n'avait pas encore trouvé toute son explication ou sa conclusion, c'était une belle thématique pour une histoire de fantômes, raconte le directeur narratif de *Banishers*. Et donc on a fabriqué à partir de ce concept l'histoire d'un couple composé d'une morte et d'un vivant qui doivent gérer cette situation comme ils le peuvent. » Étonnante matière humaine à la clé : « Selon nos premières statistiques remontées des parties jouées, nous avons une majorité d'utilisateurs, presque 70 %, qui décident de devenir des meurtriers par amour. Cela ne cesse de me stupéfier, d'autant que l'on sait par ailleurs que 85 % des joueurs décident en général de choisir ce qui leur semble moralement juste. »

## Une série télé ?

La suite de l'épopée ? Pour Don't Nod, elle pourrait prendre la forme d'une séquelle dans cet univers mêlé de surnaturel et de réalité. « Techniquement, avec *Banishers* et *Vampyr*, nous sommes en train de développer un monde », affirme Stéphane Beauverger. Qui pourrait même déborder sur d'autres médias, dans les prochaines années. « Il n'y a rien de décidé, il n'y a rien d'avancé, mais l'idée d'une adaptation en série télé a émergé assez rapidement après la sortie du jeu, ajoute le directeur narratif. Nous sommes ouverts à toutes les possibilités. » Comme toute logique : les aventures de Red et Antea n'ont sans doute pas fini de nous hanter...

● Nicolas Blanchard

Lire sur le web notre entretien complet avec Stéphane Beauverger.

[1] Un courant religieux rigoriste anglais appartenant au calvinisme qui a essaimé en Amérique au XVII<sup>e</sup> siècle.

[2] Quatorze femmes et six hommes ont été condamnés et tués pour sorcellerie dans cette ville d'outre-Atlantique, en 1692-1693.



Le jeu ménage quelques rencontres surnaturelles particulièrement impressionnantes. Image Don't Nod

## Esprit gothique

Pour raconter son histoire, le studio a fait le choix de nourrir son univers de références marquées au roman gothique et au cinéma de genre. Stéphane Beauverger cite volontiers, côté littérature, H.P. Lovecraft et Edgar Allan Poe. *Banishers* doit aussi beaucoup à *The Witch*, de Robert Eggers, et à l'hallucinant *The Revenant*, d'Aléjan-

dro Gonzalez Inarritu.

« Pour le concept, on a également été inspirés par *Tuer les morts*, un roman de dark fantasy des années 1980, de Tanith Lee », ajoute Stéphane Beauverger. Qui assume la parenté : « Le livre racontait l'histoire d'un chasseur de fantômes lui-même en proie à des soucis liés à des fantômes. »

## Rubrique en alsacien

### Ïsch's bàl Zitt ?

H-a-n-r s'au gemerrikt ? 's gitt ke Winter meh. Platzwis, wie am Flughäfe bi Saint-Louis, het's im ganze Hornung ke einzige Doeje mit Froscht ga. Im Durichschnitt si d'Temperatüre e paar Gräd iwer de normale Warte gsi... Un de Friehjohr ? Do un d'art sprissle Bliemle, ufem Mändelbarri bliehje d'Mändelbëm. „D'Zitt isch do“, zwitschere scho lütter Vëjele.

Un fer unseri Sproch, het's

äu e Friehjohr ? Jo, ware-n-soeje, mit de Schwälmele wo scho läng vertèilt ware... 2024 findt d'Iwèihung vome Friehjohr fer unseri Sproch i de Wäntzenäus stätt, zwische n m 20. un 23. März. Äwer ganz konkret seht's nit gut üs, un viel Hoffung gitt's nit.

Was künne mir mache, fer im Elsassische e Zuekunft ze verschanke ? Alles unternahme, äss d'Kinder se redde, unseri ält Sproch. Un do het's ke täusig Leesunge, will

praktisch älli jungi Eltre soweso scho rëni Fränkophone si... Eni devoos isch d'Immersion, wo heisst äss d'klene Kinder, in de Kripp edder im Kindergarten, numme Elsassisch un Ditsch heere, un äss se durich dis Sprochbäd d'Sproch ganz näterlig lehre – was vor 7 Jöhr ält mäjlig isch, un noochhar viel schwiriger wird.

Do si mir Elssasser noch ganz schëi – unseri Frind im Bäske-länd si i dam Bereich scho viel

fortschrittlicher ! Im ganze Landel het's bis jetzt kümm e Platzel fer so Experimentante. E paar Schuele, dankeme Verën (ABCM-Zweisprachigkeit) – un e Variänt devo in e paar äffentlige Schuele. Dezue muess noch de FILA ernannt ware, wo e Kinderkrippele ge-gründet het, änn 2022. As isch s'zweite Jöhr äss e Dutzend Kinder d'Immersion im Elsassische un im Ditsche erla-we.

Älso künne m'r kümm die



päär Experimentante zitiere... As gitt, wäs d'ganz Klene äber-läng, bàl meh Ägebott uf Ang-lisch ! Nit witt wo Saint-Louis will e Kinderkripp zegär d'Im-mersion “in Shakespeare's language” äbiète. Debii ver-liert de Sundgäu sini Sproch, un i Teil Därfle kà m'r kümm noch e Kind finde, wo Elsas-

sich reddt ! As gitt älsò noch viel Arwett, vor äss m'r vome Friehjohr fer unseri Sproch redde kà.

● Jean-Christophe Meyer,

Bleschwiller

Lexique : *Platzwis* : par en-droits ; *im Durichschnitt* : en moyenne ; *fortschrittlicher* : avancé, progressiste.