

Mauvaise porte, mauvaise route.

Texte de Théo Medina

Le cauchemar éveillé que nous traversons dans *Hometown : Coming Home* nous laisse dans la rétine une empreinte durable. Les graphismes tranchés au couteau dessinés page à page par Benoît Aubard, nous présentent une calme banlieue pavillonnaire. Tel un roman graphique que nous feuilletons, les environnements contrastés nous enveloppent peu à peu de leur noirceur.

Ce jeu vidéo, qui emprunte aux codes du survival-horror, nous emmène dans un monde où tout signe de vie semble avoir disparu. Seul, réveillé par un bruit, à la recherche désespéré d'un verre d'eau, débute une errance guidée par le gameplay dont l'issue semble d'emblée incertaine. Où sommes-nous véritablement ? Quelle est cette ville pavillonnaire de banlieue qui semble totalement abandonnée ? Nous comprenons qu'*Hometown* est habitée par autre chose et sur chaque page qui se tourne cela se vérifie : les murs, le sol, la végétation, les habitations jusque dans leurs moindres recoins semblent imprégnés d'une présence pour laquelle nous ne sommes pas le bienvenu. Pourra-t-on trouver une issue à ce piège tissé d'asphalte, de

palissades et de pelouses ? Rien n'est moins sûr.

La présence menaçante de la lune, dont l'éclat nous brûle, littéralement, nous indique que quelque chose ne va pas. Un cercle blanc dans un ciel d'encre, comme un trou de mémoire. Il faudra explorer les rues désertes d'Hometown baignées de sons noirs lancinants pour chercher ce que nous semblons avoir oublié. Nous réveillons-nous, amnésique à la recherche de nos souvenirs ? Coincé dans la psyché du personnage ? Celle-ci s'étendant sur les murs, grouillant sur le sol, bouillonnant dans les eaux troubles et stagnantes ?

Le joueur, confronté à plusieurs chemins possibles à l'intérieur du labyrinthe qu'est Hometown, se posera sans cesse cette question : Ai-je fait le bon choix ?