

The Longing :

Une aventure contemplative, la repente ou la descente?

Par LATIERCE Lucas, DNMADEHO1.7, 12/10/2024



The Longing, développé par le studio Seufz et Anselm Pyta, est un jeu à contre-courant des tendances actuelles. C'est ce que l'on appelle un IDLA Game, un jeu expérimental qui laisse le joueur dans une posture de passivité. Ici, il n'y a pas d'action rapide, pas de défis frénétiques, mais une attente de 400 jours réelles. Oui, *The Longing* vous demande de patienter 400 jours avant que le Roi sous la montagne ne se réveille.



Un roi endormi, une attente interminable

Le point de départ de *The Longing* est simple : le Roi sous la montagne s'endort pour 400 jours, laissant derrière lui son serviteur, l'Ombre, seul et chargé de l'attendre. Le temps s'écoule en temps réel, chaque seconde est une vraie seconde, et chaque jour une vraie journée. L'Ombre, petit personnage mélancolique, erre dans une grotte immense et lugubre, explorant lentement les profondeurs de ce monde souterrain.

La lenteur extrême des déplacements accentue l'impression de grandeur des différentes parties de la grotte, comme si chaque pas demandait une éternité. Les obstacles sont tous liés à la patience : une porte ne s'ouvrira qu'après une attente prolongée, une goutte d'eau mettra des jours à remplir une cavité. Tout est une question de temps, de gestion du temps, et d'acceptation de l'attente.

L'ennui comme compagnon de route

L'univers de *The Longing* est délibérément morose. La chambre de l'Ombre est vide, froide, et chaque recoin de la grotte respire la solitude. Le personnage lui-même ne cesse de se plaindre, de soupirer, et de se démotiver. Pourtant, il est possible de rendre ce séjour plus supportable : l'Ombre peut lire des livres, peindre des tableaux, ou simplement entretenir son feu de cheminée. Ces petites activités, aussi simples soient-elles, lui apportent un certain réconfort, et même un sourire. Pendant ces moments, le temps s'accélère légèrement, rendant l'attente plus douce. Mais rester immobile devant une porte qui s'ouvre lentement peut sembler interminable.





Une réflexion sur le temps et la patience

En explorant la grotte, on découvre le Hall de l'éternité, un lieu où le temps s'arrête. Ce qui pourrait sembler être une solution au passage du temps se révèle en réalité un compromis : le temps s'arrête, mais en échange, je peux obtenir des objets de décoration pour embellir la chambre de l'Ombre, le rendant un peu plus heureux. Cette mécanique montre bien qu'il faut parfois savoir faire des concessions.

Attendre sans bouger permet aussi de débloquent certaines situations : une carte du monde, une pioche pour récolter des pierres précieuses... Ce sont de petites récompenses pour ceux qui choisissent la voie de la patience, apprenant à apprécier le temps qui passe.

La dépression et l'espoir : un cheminement intérieur

L'un des moments marquants de *The Longing* est l'arrivée au bord d'une falaise, où le jeu me propose de sauter, de me suicider. Un choix brutal qui évoque une métaphore forte : celle de la dépression et du désespoir. Mais le jeu laisse aussi la possibilité de faire demi-tour, de remonter un escalier. Cette alternative suggère qu'il est toujours possible de reculer face à la tentation de tout abandonner, de choisir la vie et de continuer.

Si je persévère, je rencontre un puits. Attendre ici fait venir un seau qui peut me remonter à la surface. Mais attention, si c'est un jeune garçon qui arrive, il aura peur et me rejettera. Si c'est un vieil homme, il me laissera sortir. Ce contraste entre le garçon effrayé et l'homme âgé symbolise la peur de l'autre et la sagesse acquise avec l'âge. En sortant du puits, une famille aimante m'attend, et l'Ombre peut enfin trouver le bonheur.

Cette fin est l'une des multiples conclusions possibles : il est aussi envisageable de se jeter de la falaise, de chuter dans le puit à cause de la peur du garçon, ou simplement d'attendre la fin des 400 jours. Dans cette dernière option, le Roi se réveille, mais le monde reste vide, sans vie.



Une leçon de vie, une critique de notre époque

The Longing est une réflexion poétique sur le passage du temps et sur la façon dont nous choisissons de l'occuper. Il se place en opposition avec les jeux modernes, souvent rapides et stimulants, où tout est question de gratification immédiate. Ici, la lenteur et l'ennui sont des outils pour inviter le joueur à la contemplation, à la réflexion, à l'introspection.

Le jeu nous montre que l'ennui, la tristesse, et la peur sont des composantes nécessaires au bonheur. Dans la fin où le Roi met fin au monde, l'Ombre et lui se retrouvent seuls dans un monde stérile, dépourvu de toute émotion. Ce contraste permet de

conclure que « un monde sans malheurs est un monde sans bonheur ». L'attente et l'ennui permettent de réfléchir et de progresser. En prenant le temps de faire les bons choix, on finit par se sentir mieux, et les mauvaises nouvelles ne sont jamais une fatalité.

The Longing est une invitation à embrasser la lenteur, à trouver la beauté dans les petits riens, et à comprendre que même dans l'inaction, il y a des leçons à apprendre. C'est un hymne à la patience, à la résilience, et à la quête d'un bonheur simple.