Test de DeadLight

DeadLight

C'est à rabais que j'ai acheté ce jeu sur Steam. Je n'en avais jamais entendu parler mais son faible coup m'a forcé à faire des recherches sur le jeu avant de l'acheter. Dès lors, mes attentes commencèrent à monter. Pour un petit jeu réalisé par Tequilas Works et distribué par Microsoft d'abord sur la Xbox 360 et ensuite sur PC, **il me promettait un jeu en 2.5D** (c'est-à-dire vu de profil comme un bon vieux plateformeur mais avec un effet de profondeur) dans une ambiance cinématographique-horrifique. Il ne m'en fallu pas plus pour sauter sur l'occasion en m'attendant à quelque chose de rétro à la fois et de très actuel (notamment par son esthétisme rappelant la très populaire série Walking Dead).

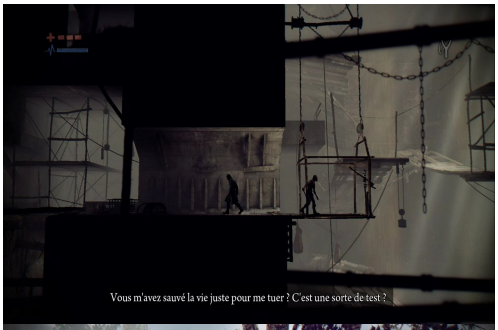
L'histoire

Vous êtes Randall Wayne, un garde chasse du Canada, dans un Seattle de 1986 près de l'anéantissement total suite à la propagation d'un virus qui a la fâcheuse habitude de réanimer les morts. Randall n'est pas à Seattle par hasard. Il fut séparé de sa femme et sa fille et il semblerait que la dernière zone de sécurité se trouve ici, il a l'espoir que sa famille puisse s'y trouver. Il tentera donc de faire équipe avec les quelques survivants qu'il rencontrera dans le but de retrouver les êtres chers… Mais ce sera sans compter qu'un groupe de survivant se faisant appeler "The New Law" chassera tout ceux qui refusent de se conformer à leur nouvelle… politique.

Gameplay

L'action n'est pas le but du jeu, hormis quelques passages obligés, il est fortement recommandé d'éviter l'affrontement, bien que ceux-ci restent possible. Randall peut utiliser une hache qui, bien manié, peut couper la tête des zombies au détriment de son énergie, il aura tôt ou tard une arme à feu, beaucoup plus efficace mais plus limité. Il faudra parfois trouver des moyens de contourner/éviter la confrontation : soit en courant, grimper sur des objets, se frayer un chemin alternatif avant que l'ennemi ne nous rejoignent, les attirer quelque part pour qu'un élément autre que nous les élimines, etc... Les méthodes, bien que variées dans l'ensemble, sont par contre limitées dans la même zone (on a généralement de 1 à 3 possibilités à découvrir) mais on finira souvent par user des mêmes stratégies. Si la prise en main se fait bien, **parfois le jeu devient frustrant par son manque de précision et de clarté**. Un exemple flagrant est la scène de l'hélicoptère lors d'une poursuite sur un toit. J'ai dût, sans exagérer, recommencé une douzaine de fois tout simplement parce que je tentais de passer par-dessus la grille au lieu d'en dessous en effectuant une roulade (calculé à la seconde près). J'ai connu quelques passages ainsi qui se révélèrent frustrant dans leur conception, mais, compte tenu de la longueur du jeu, cela n'a que peu influencer mon jugement.

Le jeu propose aussi une collection d'objet débloquant quelques contenus bonus dispensables (artwork, journal, etc...), de bonus de santé, qui incitent le joueur à chercher les chemins alternatifs, à prendre le risque parfois de s'attarder devant un casier malgré l'ennemi qui approche à pas trainant. Quelques puzzles simplistes parsèment le jeu, parfois il faut utiliser un lance-pierre pour décrocher un panneau, la faire ricocher sur un mur pour atteindre un levier, pousser une armoire devant une porte pour atteindre le conduit juste au-dessus. Mais rien qui ne mettra votre cerveau à l'épreuve.



Graphisme

De ce coté, Tequilas Works a fait fort. L'union de la 2D avec une sensation de profondeur reste impeccable, le jeu de lumière aussi. Il se passe autant de chose à l'avant de l'écran qu'à l'arrière. **Ce sont les petits détails qui font son charme**. L'effet de noir et blanc lorsqu'on manque d'énergie ou de vie, les lumières de l'hélicoptère en arrière plan qui traversent les fenêtres d'un gratte-ciel, le simple balancement d'une plate-forme au bout d'une corde, le réalisme d'une mort certaine lors d'une chute, etc... Je n'ai rien à y redire. L'effet est réussi. Je faisais la comparaison à Walking Dead au début de cette critique et c'est principalement par l'aspect graphique très sobre et réaliste (ainsi que par son histoire très personnelle) que le lien se fait.

Musique/Voix

De ce coté, rien de mauvais, rien d'exceptionnel. La voix de Randall ne m'a pas proprement parlé agacé mais ne m'a pas pour autant vraiment animé. Les musiques sont subtiles, ce qui va bien avec ce type de jeu, manque parfois un peu d'effet sonore, mais, dans l'ensemble, tout allait bien. Rien de remarquable, rien de déplaisant.

Durée de vie

Comptez entre 3 à 6 heures si on prend son temps pour le terminer. Il faudra par contre le recommencer en mode Cauchemar pour obtenir la seconde fin et connaître la vérité. Pour moins de 10$, c'est encore bien. Un bon petit jeu (à rabais) qui aurait très bien pu se retrouver sur tablette.

L'ambiance

On ne sera pas effrayé. C'est le coté déplorable du jeu. Pour ceux qui ont fait **I am Alive**, c'est un peu le même principe. Qualifié de Survival Horror, sans doute à cause de son univers, la similitude qui se dresse dans ces jeux est beaucoup plus l'instinct de survie que l'horreur pur et simple. On y joue pas pour avoir peur, ni même pour faire le saut, mais simplement pour se plonger dans un univers en … décomposition.

Conclusion

Pour moins de 10$, le jeu est intéressant, beau et a une durée de vie respectable. Cela dit, le coté Horreur de Survival Horror est complètement raté. Rien ne fait vraiment peur, rien ne nous dégoutte vraiment, car par sa conception 2.5D et son coté beaucoup plus arcade, même le coté gore est à prendre avec des pincettes. I **l s'agit beaucoup plus d'un jeu de plate-forme avec un thème horrifique qu'un survival horror** comme il fut classé. À prendre à bas prix pour jouer à temps perdu ou par curiosité. Car le concept reste intéressant, l'approche retro dans un style horrifique est agréable, je pense que ce pourrait être un bon premier essai !

Description du jeu par Angelirium

Copyright © 2003-2026 survivals-horrors.com, tous droits rés
Conception David Barreto