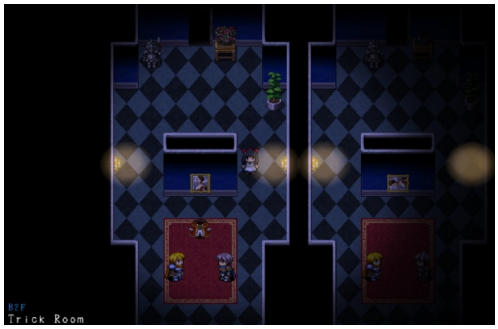
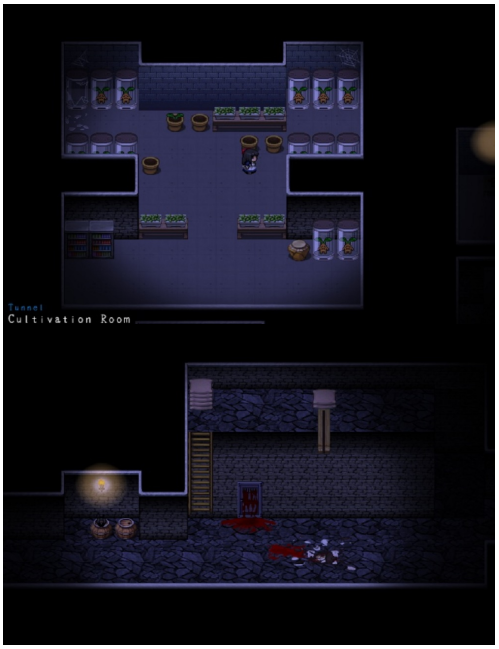
Test de Mad Father

Mad Father

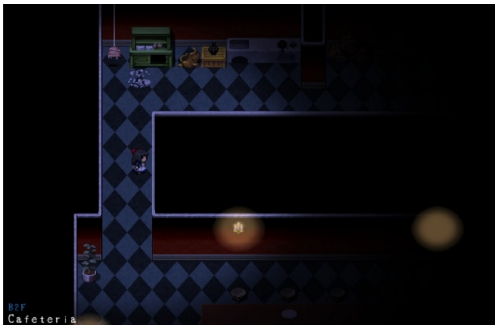
Mad father est un jeu indépendant créé par Sen, réalisé avec le logiciel "Wolf RPG" dans le style aventure-horreur. Nous allons dans cette histoire incarner Aya. Cette jeune fille vie dans un immense manoir avec son père qui délaisse un peu sa famille, car trop occupé à travailler sur ses "expériences" avec son assistante Maria. Ayant perdu sa mère lors d'un accident la jeune fille se retrouve donc bien seule. Mais un soir alors que le sommeil peine à venir, un hurlement se fait entendre dans le manoir, il s'agit de son père ! La jeune fille pleine de courage s'en va pour secourir le seul membre restant de sa famille mais va tomber sur de bien étranges créatures... Elle apprendra par la suite d'un homme vêtu de noir que cet endroit a subit **une malédiction à cause des actions de son père**...

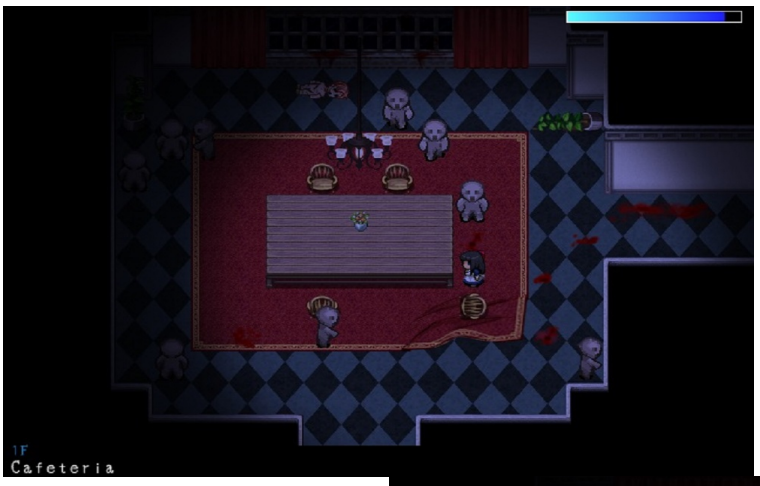


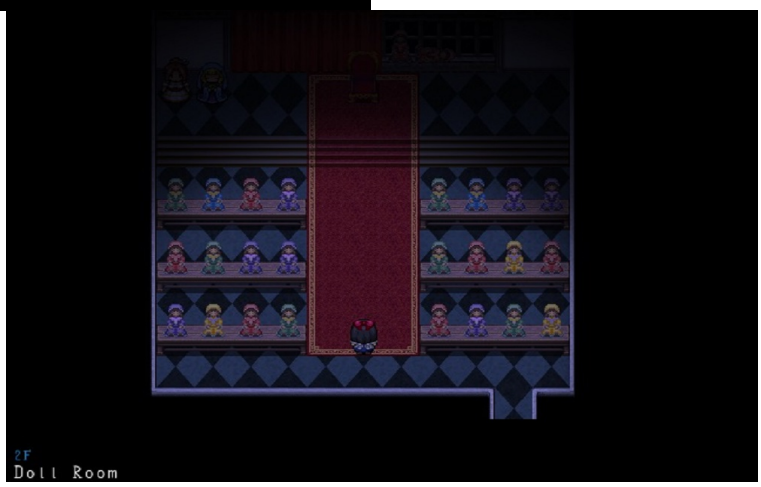


Dans ce jeu, il faut noter que lorsque chaque personnage parle nous avons le droit a un artwork bien travaillé de celui-ci qui apparait sur le coté de l'écran indiquant par la même occasion l'émotion de la personne. Dans certain cas nous aurons aussi le droit a des petits bruitages d'Aya lorsqu'elle a peur, qu'elle est surprise ou lorsqu'elle découvre quelque chose d'important. Le jeu, quant à lui, n'est pas compliqué à manipuler, il peut se jouer avec les flèches ou le pavé numérique pour le déplacement. Concernant les actions, elles peuvent être utilisées avec select et entrée ou X et espace (par contre vous ne pourrez pas jouer avec une manette pc). Aya n'a pas de souci à se déplacer dans son environnement et ne rencontre pas de bug de collision, le seul hic et lorsque vous vous retrouvez encerclé par les ennemis, là par contre impossible de s'enfuir et ...c'est le drame...

L'ambiance horrifique est bel est bien présente dans ce titre, en effet vous vous déplacez toujours dans des salles plus ou moins obscure, limitant ainsi votre perception de la zone. De plus il ne faudra pas oublier les effets visuels et auditifs présents tout le long du jeu tel que les taches de sang qui apparaissent d'un coup, un corps inanimé qui a effectué des petits mouvements une fois votre dos tourné et plein d'autre réjouissance dans le genre (rester vigilants face aux détails)... Sans oublier **les monstres, les cadavres et tous les autres amusements qui décoreront cette joyeuse maison** . Les musiques se font discrètes lorsqu'elles le doivent, en effet vous vous déplacerez dans le manoir avec aucun autre son que celui de vos pas, du manoir et de celui des différentes manifestations. Ce n'est que lors de passage important que la musique fait irruption et colle à la scène et aux personnages qu'elle représente (Mention spécial à la musique Mad Father et old dolls que vous pourrez réécouter une fois le jeu terminé). Seul bémol, on notera que certain bruitage d'animation sont les mêmes, tels que les pas des zombies, le bruit de nos pas sur les cadavres et les corps en mouvement sont des bruits recyclés.

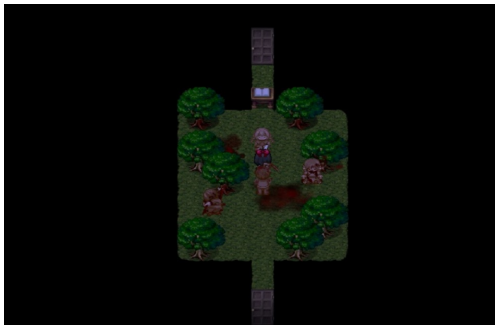


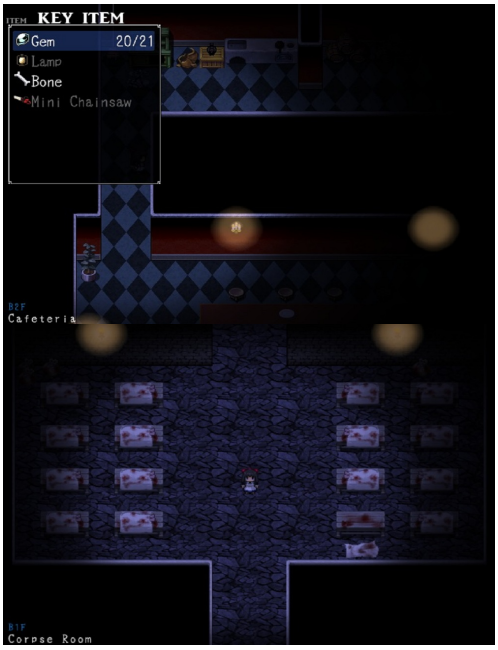




Concernant le jeu en lui même, il est principalement lié à la recherche et à la résolution d'énigmes (si vous pensiez tuer en masse c'est raté). Vous devrez partir à la recherche d'indice ainsi que d'objet vous permettant d'avancer plus loin dans le manoir. A savoir que **Aya doit avoir certaines informations avant de pouvoir exécuter certaines actions**. Dans de très rare cas, vous pouvez vous débarrasser de certains monstres, la fuite est, et sera, votre option favorite. Il faut noter qu'il y aura aussi présence de scène de danger qui requiert le fait d'appuyer très rapidement et successivement sur la touche avant que la barre de vie n'atteigne zéro.

La difficulté de ce jeu est pour dire plutôt faible, car les points de sauvegarde (jusqu'à 5 slots différents) sont omniprésents, en quantité illimité et souvent près d'un futur danger, sans compter sur la barre de vie qui se remplit automatiquement dès que vous changez de zone. Le jeu aurait pu gagner en intensité si nous devions gérer une quantité limité de sauvegarde (et de point de sauvegarde) ainsi qu'une vraie gestion de la barre de vie. Cette quantité de point de sauvegarde peut être justifiée par le fait de la présence d'ennemis qui vous tue en 1 coup une fois qu'ils vous ont aperçu.





Quant à la durée de vie, je pourrais dire qu'elle se situe entre 3h et 5h lors d'une première partie, mais une fois qu'on sait ce qu'il faut faire, le jeu peut être finit bien plus vite. Néanmoins, l'histoire est ma foi bien travaillé et captivante et pas mal d'indice dissimulé un peu partout dans le manoir vous fera comprendre ce qui se passe ainsi que certain secret troublant d'Aya que l'on ne pourrait soupçonner au début de l'histoire. Une fois le jeu terminé, c'est avec beaucoup de curiosité qu'on essayera de faire les différentes fins afin de voir quel destin est réservé à Aya... **Et vous, jusqu'où conduirez vous Aya ?**

Description du jeu par Negiis

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