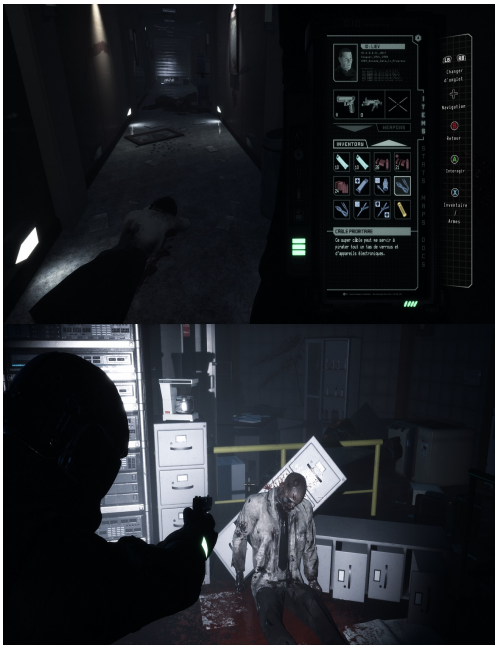
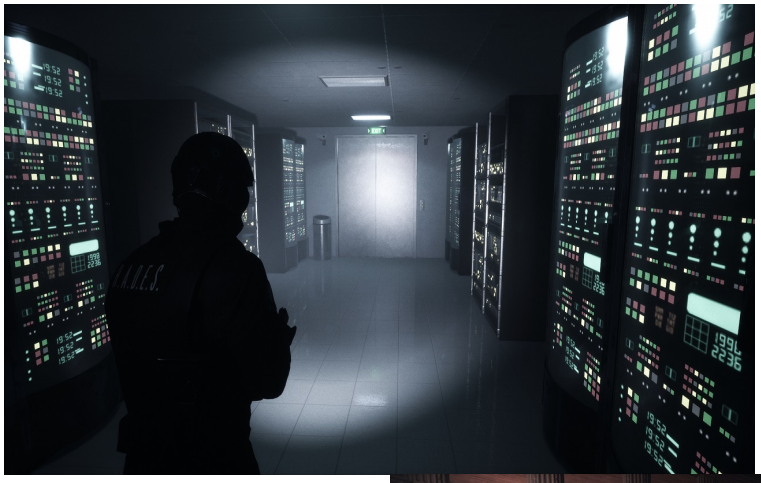
Test de Daymare : 1998

Daymare : 1998

Daymare : 1998 est un jeu à la genèse bien particulière ! En effet, l'équipe italienne "Invader Studios", composé uniquement de fan de survival-horror, travaillait à la base sur **un remake non-officiel de Resident Evil 2** . Le projet était bien avancé mais il fut stoppé net par Capcom qui annonça en 2015 le développement de leur remake officiel de RE2. Ce fut un coup dur pour les Italiens qui avaient déjà cumulé plus d'un million de vues sur leurs vidéos de gameplay. Alors, pour se faire pardonner, l'équipe de Capcom les invita à visiter leur studio à Osaka au Japon, et les encouragea à créer leur propre survival-horror. Les Italiens furent même mis en lien direct avec deux professionnels qui avaient travaillé sur la saga Resident Evil. C'est ainsi que plusieurs années plus tard, l'équipe "Invader Studios" put nous sortir Daymare : 1998, dont l'année du jeu est une référence à la sortie du premier Resident Evil 2.

Cette histoire me fait penser à celle de Chris Darril qui avait commencé à travailler sur un remake du premier **Clock Tower** avant d'abandonner le projet et de créer sa propre saga nommée **Remothered**. Comme quoi, avec du talent, de l'inspiration et beaucoup de travail, des fans arrivent à créer des œuvres parfaitement originales !



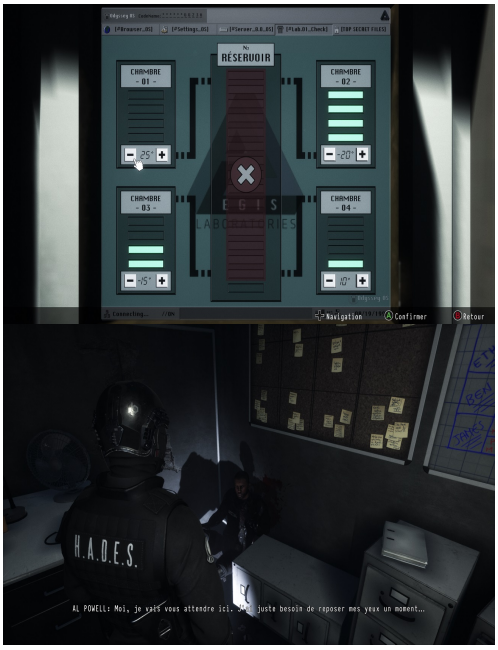


Comme dans un Resident Evil, Daymare : 1998 ne s'embarrasse pas avec un scénario compliqué : une arme chimique est larguée dans une ville tuant toutes formes de vies pour ensuite les ressusciter en zombis ou en horribles monstres. **Vous incarnerez alors trois personnages**, Liev, Samuel et Raven qui tenteront de survivre à travers cet enfer. Si quelques rebondissements sont au rendez-vous, l'histoire reste tout de même relativement simpliste du début à la fin. Là ou Daymare joue son va-tout, c'est dans **son gameplay qui se veut dans la ligné des purs survival-horror**. Et c'est bien simple, si vous avez joué au Remake de RE 2, vous serez en terrain connu tant tout est similaire… ou presque ! Laissez-moi vous développer ça en trois points :

- Premièrement, la maniabilité. On se croirait en train de diriger Leon et Claire, les deux héros de Resident Evil 2. Les personnages sont tout à fait maniables mais sont un peu lourds et n'ont pas de capacités d'esquives. On se sent alors vulnérable et il faut toujours être sur ses gardes pour survivre face aux ennemis. Personnellement c'est un compromis que j'aime beaucoup et qui colle parfaitement aux jeux d'horreurs.

- Deuxièmement, les combats. Ils sont ardus parce que les ennemis sont nombreux et très résistants. Comme dans RE 2 il faudra parfois mettre plusieurs balles dans la tête d'un zombi pour que celui-ci arrête de se relever. Les dégâts sont localisés et bien viser est très important. Les créatures les plus grosses nécessiteront beaucoup plus de balles dans le corps pour trépasser, et **la fuite sera parfois un meilleur choix parce qu'il y a peu de munitions** ! Les armes disponibles sont très peu nombreuses et la plupart sont communes aux 3 héros de l'aventure, ce n'est pas très grave mais on aurait aimé voir un panel un peu plus large. Notons enfin que le jeu vous fait gérer vos chargeurs qu'il faudra recharger avec… vos boites de munitions, c'est au départ un peu déroutant mais on s'y fait rapidement. En fait, quand un chargeur est vide et si vous êtes en plein combat, il faudra rapidement changer de chargeur, et quand vous serez dans un temps calme, il faudra remplir vos chargeurs (car oui, l'affichage de l'inventaire n'interrompt pas l'action).

- Troisièmement les énigmes. Il faudra trouver des objets, les utiliser au bon endroit et parfois résoudre divers puzzles. De ce côté-là, rien de neuf à signaler, en termes de difficulté on est dans la ligné d'un Resident Evil classique.



Contrairement à RE 2, Daymare est découpé en chapitre, et **chaque chapitre sera l'occasion de jouer un ou plusieurs personnages à travers différents lieux** : un hôpital, des égouts, des quartiers de la ville… La plupart du temps les zones explorables sont très couloirs et peu labyrinthiques. D'autres zones en revanche, comme l'hôpital, nécessiteront de nombreux aller-retour et de longues explorations. Le fait de nous switcher régulièrement dans une multitude de décors avec des personnages différents démontre un véritable travail de la part des développeurs, mais j'ai personnellement eu un peu de mal à plonger dans le jeu à cause de toutes ces coupures. J'aime quand la progression est linéaire et ce n'est qu'à partir du long niveau de l'hôpital que j'ai commencé à trouver mes marques.

Le jeu nous bascule donc de personnage en personnage tout au long de l'aventure, et j'ai beaucoup regretté que **les 3 héros se jouent de la même manière**. Ils sont aussi endurants et aussi bons dans le maniement des armes… et surtout ils ont quasiment le même arsenal. Le seul petit point original est que

Samuel est atteint d'hallucination mais les apparitions ont un impact minime sur le gameplay. Je dois avouer aussi que j'ai eu du mal à m'attacher aux héros tant leur charisme est inexistant… Enfin, même si les 3 héros ne se rencontrent presque jamais, ils peuvent s'échanger des objets à travers des coffres communiquant, mais ceux-ci sont trop peu nombreux pour être vraiment utiles.

Bon, et l'ambiance dans tout ça ? Et bien elle est… spéciale ! Le fait que nos personnages soient assez fragiles et que les ennemis soient résistants nous oblige à toujours être en tension. Les quelques musiques du soft sont sympathiques et les décors nous immergent correctement dans une ambiance horrifique. **Le jeu fait parfois sursauter** , surtout lorsqu'on se précipite et qu'un zombi nous saute dessus au détour d'un couloir. Franchement, c'est du bon boulot.

Mais si l'ambiance est si "spéciale" c'est que **les développeurs ont intégré tout au long du jeu**

d’innombrables références à la saga Resident Evil. Le design des ennemis les plus puissants sont calqués sur le Tyrant ou les Lickers, les bruitages de certaines portes sont identiques à celles des RE, le design des personnages d’élite rappelle le design de Hunk, les décors comme celui des égouts est similaire sur certains points à celui de RE 2 Remake… tout cela est certes très plaisant, mais nous sort sans cesse du jeu pour nous remémorer des phases de Resident Evil. Et Daymare ne s’arrête pas là puisque les développeurs ont aussi intégré toutes les œuvres qui les ont marqués durant leurs jeunesses, on trouvera ainsi dans les décors des affiches de X-Files, des flippers de Terminator 2, etc… ils ont même modélisé dans une maison leur propre studio de développement avec le nom de leur équipe ! Ce sont des fans qui ont voulu rendre hommage à énormément d’œuvres et qui en ont un peu oublié l’identité de la leur.

Mais ne boudons pas notre plaisir, **Daymare est un jeu fait par des fans pour les fans** ! Il n’est ni parfait, ni exceptionnel, mais il a clairement été travaillé avec passion et talent. SI vous faite parti des

ultra-passionnés de survival-horror, alors c'est un jeu qui mérite votre attention.

Description du jeu par Kyoledemon

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