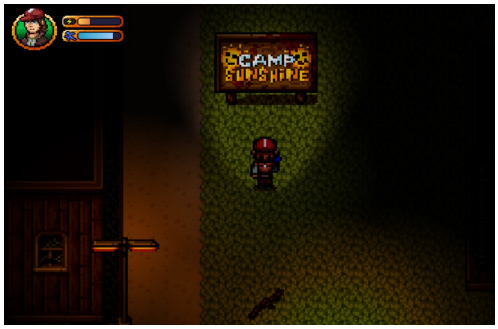
Test de Camp Sunshine

Camp Sunshine

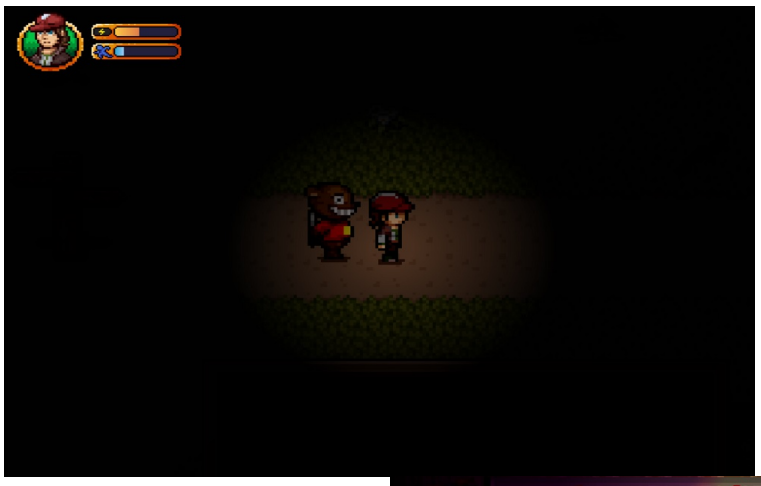
Tous les fans de films d'horreur connaissent la saga **Vendredi 13** et son célèbre tueur au masque de hockey qui a pour unique but de massacrer tous les vacanciers s'approchant un peu trop près de l'ancien camp de vacances de Cristal Lake. Et bien si la série de films a déjà connu plusieurs **jeux officiels**, nous allons parler ici d'un jeu indépendant qui s'en inspire grandement.

L'histoire vous place dans la peau d'un adolescent, Jez, amené par sa mère dans un camp d'été nommé Camp Sunshine. Après la présentation des règles avec un des moniteurs, on vous accompagne dans un cabanon pour y rencontrer votre camarade de chambre et y passer votre première nuit. Malheureusement, en plein milieu de votre sommeil, vous vous réveillez et constatez que **des massacres sont en train d'être perpétrés par Sunshine Bear**, la mascotte du camp, et pour couronner le coup, l'unique chemin d'accès vers l'extérieur est évidemment fermé… Votre objectif est donc de vous échapper, mais aussi de comprendre qui se cache sous le costume de la mascotte et découvrir quelles sont ses motivations.



J’ai toujours aimé l’ambiance des camps d’été, et de ce côté-là, Camp Sunshine ne déçoit pas. Même s’il s’agit d’un soft 16Bit, le terrain de jeu est plutôt grand et cohérent, on y trouvera tous les lieux classiques d’un camp : les dortoirs, l’infirmerie, le grand hall, etc… et ce qui particulièrement plaisant c’est que **la progression est totalement libre et non-linéaire**. Vous pouvez très bien trouver une clé ou résoudre une énigme avant une autre, et ainsi ouvrir un bâtiment A avant un bâtiment B ou inversement. Le jeu peut fonctionner sur ce principe car votre objectif ultime est de trouver 10 pages d’un journal intime expliquant la sombre histoire de l’ancien propriétaire du camp, mais peu importe l’ordre dans lesquels vous les trouverez !

Durant votre exploration, Sunshine Bear apparaitra de temps à autre, parfois en se téléportant à l’intérieur d’un baraquement, parfois en étant attiré par votre lampe lorsque vous êtes en extérieur. Il tentera de vous assassiner et comme deux coups suffisent à vous tuer, vous aurez plutôt intérêt à vite lui échapper ! Pour cela c’est très simple, il suffit d’entrer dans un bâtiment s’il vous poursuit à l’extérieur, ou d’en sortir s’il vous agresse en intérieur, pour le faire momentanément disparaitre. **C’est beaucoup trop facile** et ça rend la menace moins terrifiante qu’elle n’aurait pu l’être. Je reconnais quand même que lorsqu’on est blessé, qu’on n’a pas de nourriture pour se soigner et que les baraquements qui contiennent un lit pour sauvegarder sont loin, on a quand même un peu la pression, mais ces moments sont bien trop rares.



Camps Sunshine est un véritable Slasher vidéoludique, mais le jeu est tout de même très décalé et très second degré. Les rares survivants que vous rencontrerez ont des comportements parfois humoristiques et les quelques quêtes secondaires se veulent WTF. Cela contraste avec les cadavres éventrés qu'on trouve éparpillé partout dans le camp. Je me serais personnellement passé de cette touche d'humour qui m'a complètement sorti du sérieux de l'histoire principale, histoire qui au passage ne m'a pas accroché non plus tant **elle sombre dans le cliché des films d'horreur fantastiques bas de gamme** avec les histoires de sectes, d'esprits et de shamans indiens. Pour finir, je trouve aussi que le camp n'est pas assez exploité, on ne peut jamais rejoindre l'île centrale, et beaucoup de baraquements ne servent à rien alors que plusieurs petites énigmes auraient pu y être incluses.

La première heure de jeu m'a vraiment accroché, mais force est de constater que **les développeurs ont manqué d'idée et de profondeur** pour réaliser un vrai bon jeu, la fin est aussi terriblement décevante. C'est dommage, il y avait du potentiel !

Description du jeu par Kyoledemon

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