

Test de Remothered : Broken Porcelain

Remothered : Broken Porcelain

Remothered : Tormented Fathers était un jeu moyen, sa suite est une véritable catastrophe… ! Je vous propose d'autopsier ensemble ce titre qui est l'archétype de tout ce qu'il ne faut pas faire dans un survival-horror.

Commençons par parler du scénario. Il reprend celui du son ainé et l'approfondit en étant à la fois un prequel (la plupart du temps) et une sequel (quelques fois). On retrouve donc des personnages qu'on connait bien telle Rosemary qui continue son enquête pour retrouver Céleste Felton, et on fait la découverte de nouvelles têtes comme Jennifer. C'est d'ailleurs cette dernière que l'on contrôlera la majeure partie de l'aventure. Réputée jeune fille difficile, elle est toutefois recrutée comme femme de chambre dans un luxueux hôtel. Avec son amie Linn, jeune "bonne" également, elles ont l'habitude de refaire le monde et de s'évader mentalement en parlant de leur avenir. Malheureusement, tout va basculer quand **les autres employés vont soudainement devenir fous et se lanceront à la poursuite de Jennifer pour la tuer**. Piégé dans cet hôtel en plein hiver et sans client, Jennifer va devoir survivre et retrouver Linn caché quelque part dans la bâtisse…











Le jeu connectera tout au long de l’aventure l’histoire de Jennifer et de Rosemary pour combler les zones d’ombres du premier épisode. Objectif atteint ? Oui, le scénario est clair et limpide MAIS… celui-ci est encore plus poussif et inintéressant que le premier soft, et surtout, il est terriblement mal construit. L’histoire ne cesse de se perdre dans des allers-retours temporels plats et futiles, **les personnages sont vides et leurs destins nous désintéressent totalement**. La mise en scène est ratée et les blablas incessants des protagonistes deviennent soporifiques tant ils sont nombreux et insipides entre les séquences de gameplay. D’ailleurs, il suffit de commencer le jeu pour s’apercevoir que rien ne va dans sa composition : on débute avec une séquence de gameplay incompréhensible dans laquelle on doit obligatoirement mourir, puis on a l'introduction scénaristique de Jennifer qui dure quelques minutes avant qu’elle se fasse poursuivre inexplicablement par le premier ennemi. On ne saisit rien, on n’est pas dedans, et tout le jeu va nous présenter des séquences de "non-sens" qu’on peine à relier les unes aux autres.

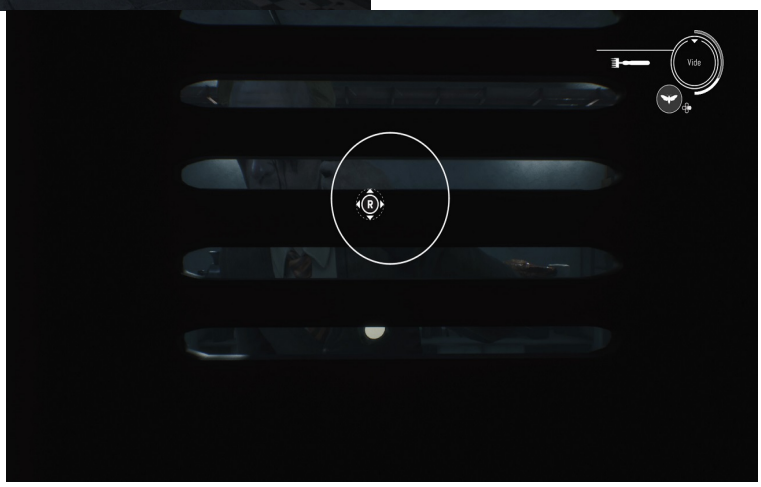
Les nombreuses cinématiques qui appuient le scénario se veulent être poétiques mais tombent à l’eau tant on voit qu’elles ont été écrites dans le but de titiller artificiellement nos sentiments. Et puis l’attachement qu’on ressent pour les personnages est si faible qu’**elles semblent plus pompeuses qu’autre chose**. Pour les connaisseurs, le titre veut se veut se la jouer "Life is Strange" en développant les personnages de Jennifer et Linn, mais n’y arrive absolument pas…









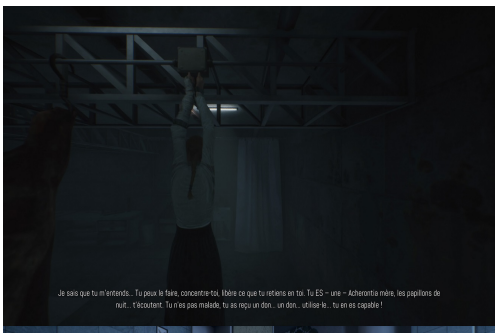


Parlons maintenant du gameplay. C’est simple, il est tout simplement catastrophique. Vous connaissez le principe : des tueurs vous poursuivent et vous ne pouvez que fuir et vous cacher; et bien comme dans le premier opus il sera très aisé de semer ses poursuivants et de se planquer dans les mêmes cachettes (un coffre, une armoire…) indéfiniment, ils ne vous trouveront jamais. Pas vraiment besoin d'être discret donc, et si par malheur (ou malchance) ils vous attrapent, vous pourrez utiliser une arme à usage unique que vous aurez récupéré plus tôt. Si vous tenez quand même vraiment à vous la jouer discret, le titre vous propose de collecter 3 objets de distractions, mais comme dans le premier opus vous n’en n’aurez de toute façon jamais besoin, c’est donc une mécanique foncièrement inutile. **Le jeu n’est ni compliqué ni flippant**, de plus les nombreuses sauvegardes automatiques ôtent tout sentiment de frayeur si vous venez à mourir par hasard.

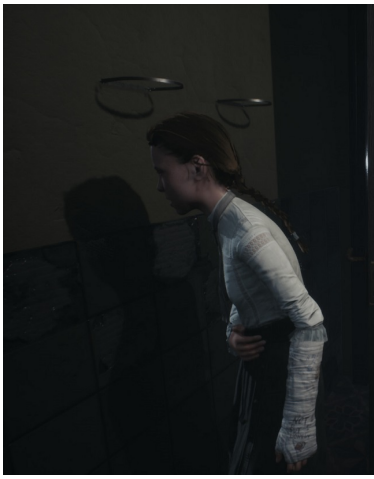
En dehors des phases de fuites, vous devrez remplir des objectifs : "ouvrir telle porte", "faire telle action". Il vous faudra donc fouiller les environnements mais les recherches sont très limitées car les zones à explorer sont petites et peu nombreuses (à croire que l’hôtel n’accueille que peu de clients) et surtout il y a peu d’objets clefs à trouver. En revanche, l’hôtel grouille d’objets secondaires. Vous trouverez des armes à usage uniques absolument partout, mais il n’est pas possible d’en transporter plus d’une à la fois, les objets de distractions pullulent dans les pièces et des items servant à augmenter l’efficacité de ces mêmes objets abondent les décors. Bref, vous êtes envahis par tout un tas d’ustensiles qui ne vous seront d’aucunes utilités. Il y en a tellement que ça devient pénible parce que **vous ne pouvez pas faire deux pas sans avoir une interaction avec l’un de ces stupides objets**. Vous avez aussi la possibilité de trouver des "clefs papillons" qui vous permettront, si vous les utiliser sur des boites magiques, de booster vos capacités comme dans un rpg (sprinter plus longtemps, être plus discret…) : c’est également inutile et l’entièreté du jeu est faisable sans augmenter quelconques capacités. Jennifer est également dotée d’un pouvoir spécial, en

l’utilisant on peut passer en vue subjective et incarner des papillons pour activer des interrupteurs, perturber des ennemis ou les mettre en surbrillances. C’est sympa mais, encore une fois, finalement peu utile en dehors des phases qui nous l’imposent.













Le scénario et sa construction sont ratés, le gameplay est inintéressant, en fait, **Remothered : Broken Porcelain pèche absolument partout**. Je pourrai rajouter que le level design est mauvais tant il est peu crédible (et pourtant il n’y a pas grand-chose à explorer…), que les combats contre les boss sont mous, que le jeu est trop haché tant les phases de gameplay sont coupées par des cinématiques inutiles, que le nombre d’ennemis est beaucoup trop conséquent par rapport à la durée de vie du soft (5h environ)... bref c’est une catastrophe. Je ne parlerai même pas des bugs qui achèvent le tout.

Je sais que lorsqu’on regarde des images ou des séquences de gameplay ce Remothered à tout l’air d’être

réussit, après tout, la patte graphique est bonne et les graphismes sont très corrects, mais croyez-moi, **plus on y joue, plus il devient navrant** ... mention spéciale à la dernière séquence de gameplay absolument ridicule. Fuyez !

Description du jeu par Kyoledemon

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