



Test de The Quarry

The Quarry

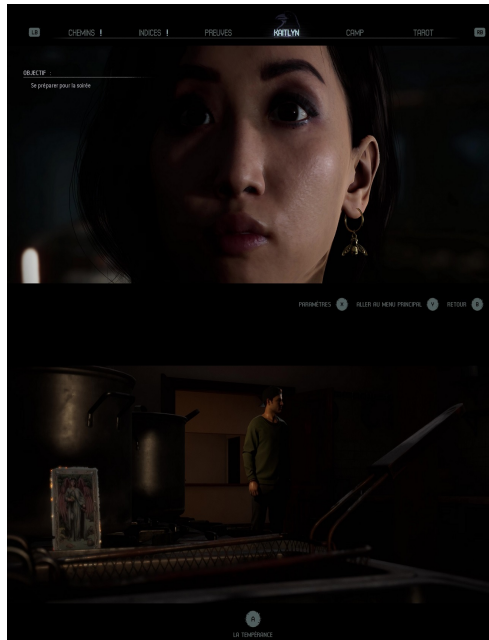
Après nous avoir gâtés avec [Until Dawn](#) et l'anthologie des [The Dark Pictures](#), voilà que Supermassive Games revient sur le devant de la scène avec [The Quarry](#), un nouveau jeu à scénario interactif qui reprend le concept de ses aînés mais avec un gameplay simplifié.

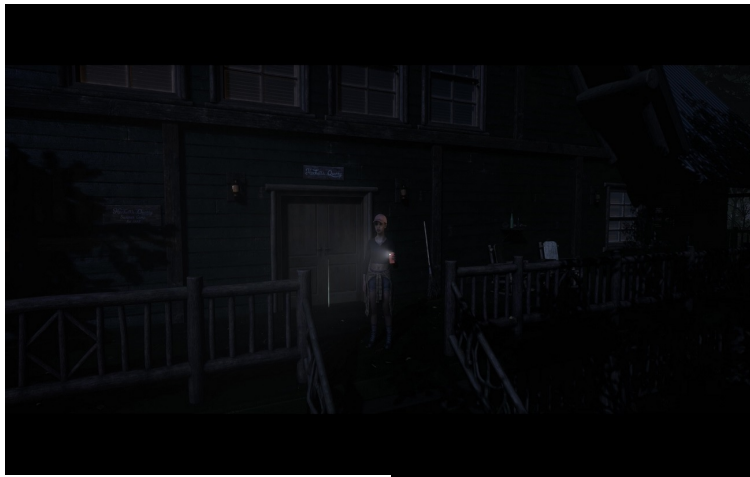




Nous voilà vers la fin du mois d'août et le camp de vacances Hackett's Quarry arrive à son terme. Alors que les derniers colons sont rentrés chez eux, c'est au tour des moniteurs de faire leurs bagages pour regagner leurs lieux de vie respectifs et préparer leur rentrée à l'université. Le directeur, Chris Hackett, les presse car il a encore beaucoup de travail. Jacob, Ryan, Dylan, Nick, Emma, Kaitlyn et Abigail sont donc prêts à se dire au revoir une dernière fois... mais Jacob, très amoureux d'Emma, son amour de vacances, **sabote le van** censé les ramener vers la civilisation pour passer une dernière nuit au camp, et tenter de convaincre sa belle que leur histoire peut durer au-delà de l'été.

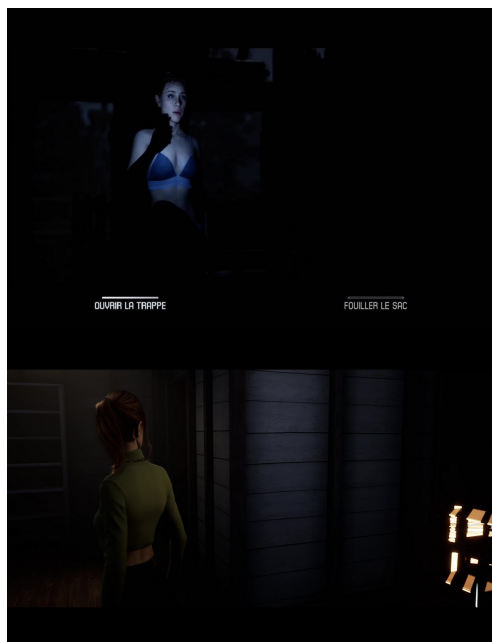
Face au véhicule qui refuse de démarrer, Chris Hackett, fort énervé, leur demande de rester exceptionnellement une nuit de plus dans les chalets, et leur précise de ne surtout pas en sortir. Mais les 7 moniteurs ont un autre plan : faire un feu de camp, boire et s'amuser toute la nuit pour profiter de cette dernière soirée surprise. Mal leur en prend car **d'étranges créatures rôdent** dans la forêt...

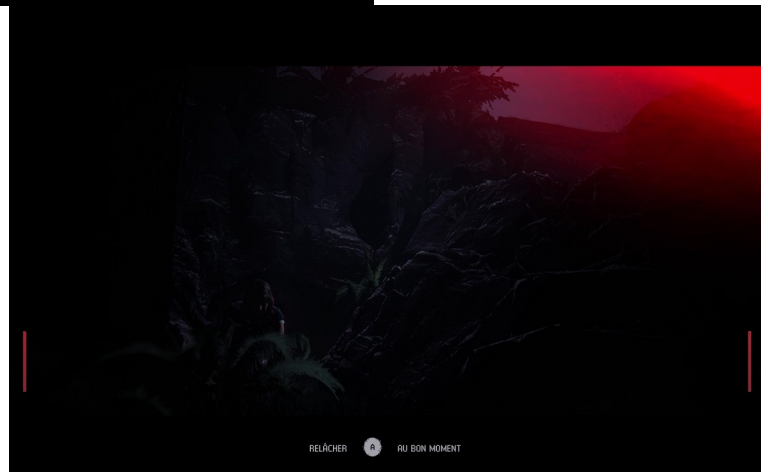




Ce début de scénario, pourtant si cliché, plaira évidemment à tous fans de films d'horreur des années 90 ! Malheureusement son développement se révélera assez décevant. D'une part parce qu'il réserve finalement peu de surprise après qu'on apprenne l'origine des créatures, et d'autre part parce qu'il est **construit quasiment sur le même modèle que Until Dawn**, on arrive donc à déceler trop rapidement les fausses pistes vers lesquelles veut nous mener l'histoire.

De plus, si le début est très plaisant à suivre, au fil de l'aventure les personnages s'enfonceront dans leurs clichés, notamment à cause **des dialogues mal écrits** qui contrastent trop souvent avec ce qu'ils sont en train de vivre. Je sais qu'on retrouve cet aspect dans tous les jeux de Supermassive Games, mais dans le cas de the Quarry c'est beaucoup trop exagéré. Qu'il est pénible de voir nos protagonistes blessés et terrifiés faisant des blagues nulles une phrase sur deux...





Le gameplay, quant à lui, est évidemment très limité. Comme dans tous les jeux de ce type, il se limitera à l'exploration pour trouver des indices, à faire des choix de dialogues ou d'actions et à répondre correctement aux QTE pendant certaines phases de jeu.

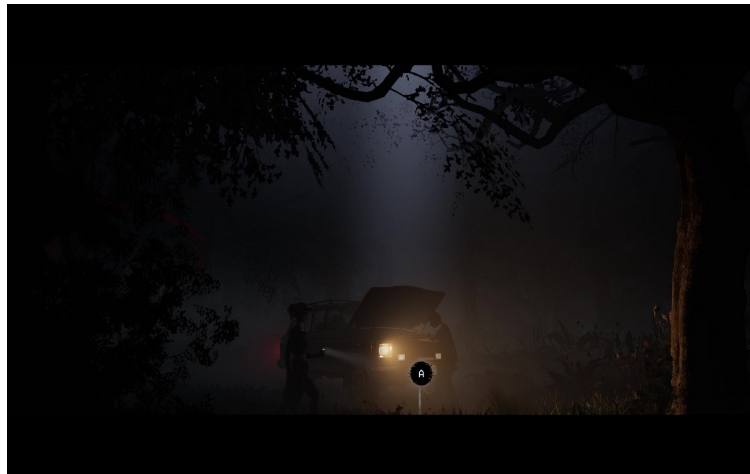
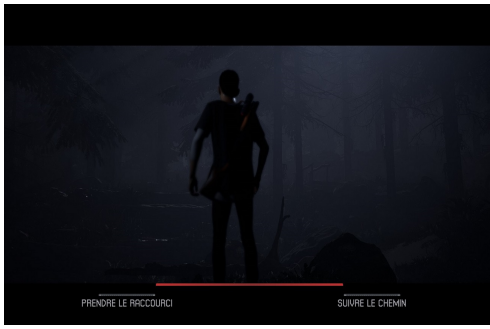
- L'exploration est très restreinte mais chaque indice trouvé nous permettra d'en apprendre plus sur ce qui se trame à Hackett's Quarry, ratez-les et vous ne comprendrez pas grand-chose au scénario.

- Les choix modifieront quelques dialogues et quelques phases d'actions. Si vous en faites des mauvais, vos personnages pourront mourir, alors qu'en sélectionnant systématiquement les bons, vos héros survivront tous et vous débloquentez donc la meilleure des fins possibles. Mais franchement, **The Quarry offre rarement de gros dilemmes**, et la plupart des décisions sont évidentes, c'est dommage car que je ne me suis presque jamais senti au pied du mur.

- Les QTE ont été ultra simplifiés par rapport aux autres jeux du studio. Vous aurez un laps de temps conséquent pour les résoudre et ils ne concernent que le stick droit ou bien une unique touche. De ce fait, la tension d'en rater un est réduite à néant.

Les barres de relation entre personnages, proposés par Until Dawn ou The Dark Pictures, n'existent plus dans The Quarry. **La formule a vraiment été simplifiée au maximum**. En revanche le système de prédiction a été conservé, il faudra ici trouver des cartes de tarot pour débloquent une cinématique de quelques secondes nous indiquant un futur éventuel. Les visions ne s'activeront qu'entre chaque chapitre, lorsque le scénario sera coupé pour organiser une entrevue avec la voyante. Ce personnage vient malheureusement casser trop souvent le rythme du jeu, c'est dommage et parfois frustrant car la dame est très bavarde...

Les graphismes et la modélisation des personnages sont plutôt réussis malgré quelques expressions faciales parfois exagérées, et **l'ambiance lugubre du camp de vacances est maîtrisée** (on aurait même aimé l'explorer plus en profondeur à certains moments). Le jeu ne lésine pas non plus sur le gore. De ce côté là, le contrat est rempli !



The Quarry n'est pas le titre le plus réussi du studio tant il n'apporte rien de plus à la formule, et qu'il **régresse même sur certains points**. Et, comme d'habitude, même si les choix sont nombreux, il n'existe qu'un seul fil rouge dans l'aventure et on ne peut en dévier à aucun moment. Les connaisseurs ou les joueurs plus occasionnels prendront quand même un certain plaisir à parcourir cet univers, d'autant que sa durée de vie conséquente vous garantira deux bonnes soirées sympas à Hackett's Quarry.

Description du jeu par Kyoledemon

