Test de Home Sweet Home

Home Sweet Home

Home Sweet Home est un survival-horror qui nous vient tout droit de Thaïlande et dont les éléments horrifiques se basent à la fois sur les préceptes du bouddhisme et sur les folklores thaïlandais. Personnellement j'aime beaucoup l'idée de découvrir des mythes qui me sont inconnus et c'est donc avec beaucoup de curiosité que j'ai lancé ce titre. Evidemment, je n'ai pas pu m'empêcher de penser à **DreadOut**, un survival indonésien, qui m'avait malheureusement déçu sur presque tous les points, excepté celui de me plonger dans une culture qui m'était étrangère.

Et puisque j'en suis à parler de DreadOut, sachez que Home Sweet Home est lui aussi **sorti en format épisodique**. D'abord l'épisode 1 en 2017, puis la première partie de l'épisode 2 en Septembre 2019 et la seconde partie de l'épisode 2 en Octobre 2019. Ces parties étant, étrangement, radicalement différentes, nous allons les aborder une par une.

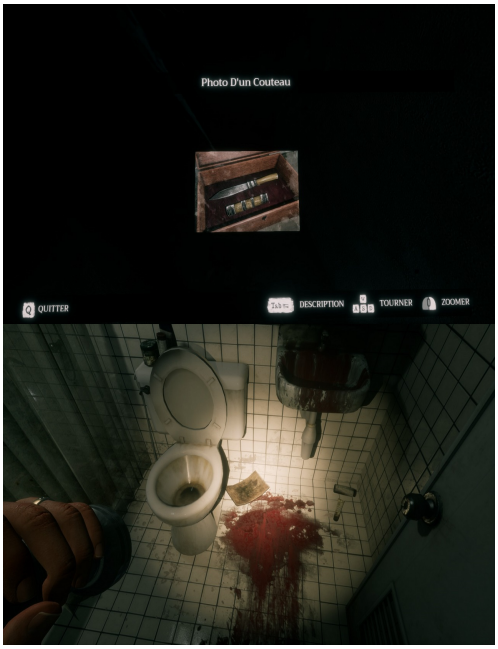
Home Sweet Home – Episode I

Ce premier épisode nous met dans la peau de Tim, un jeune homme d'une trentaine d'année, qui déprime depuis que sa femme Jeanne a disparu. Mystérieusement plongé dans des sortes de cauchemars éveillé et téléporté dans des endroits qu'il ne connait pas et dont l'architecture peut changer à tout moment, Tim arrive à entrapercevoir Jeanne semblant elle-même coincé dans cet étrange univers, il va donc devoir braver les dangers qui le guette pour la retrouver.

Dans cet épisode deux ennemis sont mis à l'honneur. Une étudiante ensanglantée et armée d'un cutter, ainsi qu'un géant dont l'œil émet une lumière rouge semblable à celle d'un phare. Ces deux adversaires sont intuables et vous allez devoir user de stratégie et de patience pour éviter leur rencontre lorsqu'ils rôdent dans les parages. Autrement dit, dans Home Sweet Homme, **on ne combat pas**. On se cache, on avance accroupi, et on fuit quand on se fait repérer.

Les niveaux dans lesquels vous allez vous retrouver sont régis par une étrange magie. Ils n'hésiteront pas à changer à tout moment comme dans la série **Layers of Fear**, une porte fermée peut s'ouvrir miraculeusement, un mur peut se transformer en un long couloir… le jeu vous guidera de lui-même et vous proposera peu de zones ouvertes à explorer. On avance, on résout des énigmes (facile mais sympathique), on se cache (comme on peut), on fuit (mais on ne court pas vite), on arrive à sortir des lieux dans lesquels on était plongé et on peut enfin revenir chez soi… home sweet homme comme on dit… sauf que la maison de Tim subit toujours des changements… et que rien n'est jamais vraiment comme avant… (les puristes y verront une référence à Silent Hill 4).

Même si le jeu est relativement dirigiste, **l'ambiance que dégage le titre est excellente**. La bruit et la démarche de l'étudiante ensanglantée sont parfaits, le fait de zigzaguer entre des meubles et de rentrer dans des armoires métalliques pour échapper à son assaillant est vraiment bien rendu, et puis surtout, le jeu est très bien équilibré. En effet, les passages délicats ne sont ni trop durs, ni trop aisés, l'IA des ennemis est absolument crédible et si on se fait repérer, c'est entièrement de notre faute. Le combat final est également très bon et l'épisode se termine sur un cliffhanger haletant qui nous fait comprendre que le scénario va décoller pour de bon.



Home Sweet Home – Episode II (première partie)

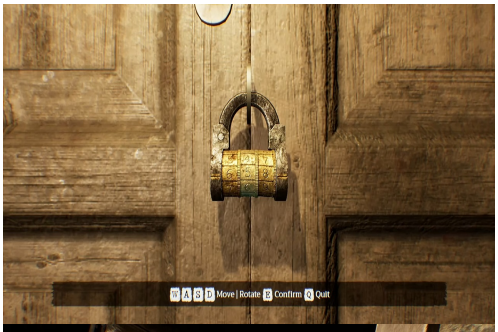
Il est étrange de constater que **plusieurs choses ont changé dans cet épisode** : une barre de vie fait son apparition, ainsi qu'un petit inventaire permettant de stocker des armes et du soin, les sauvegardes automatiques ont été conservé mais il est aussi possible de sauvegarder manuellement et la langue française n'est plus disponible. Etant donné que j'ai enchainé l'épisode I et II, ce changement m'a choqué et je n'ai pas eu l'impression de lancer le même jeu.

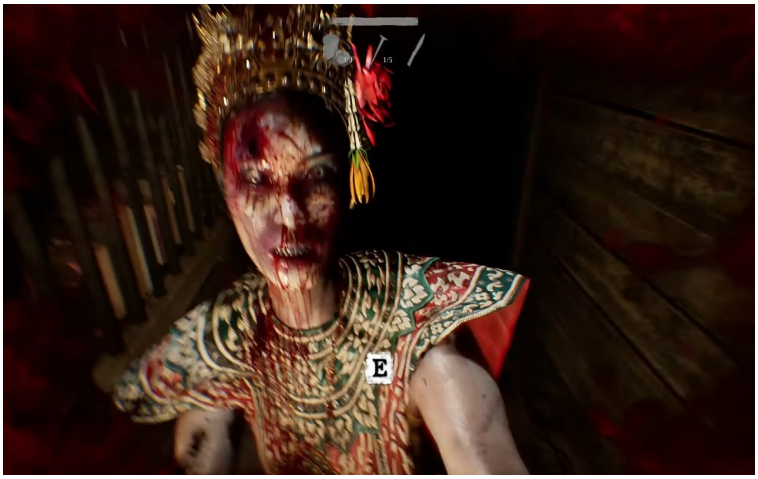
Pourtant tout est là, la maison de Tim, ces fils rouges qui s'incrustent partout dans les décors, et ces cauchemars éveillés. Cette fois-ci, après un détour dans la forêt, le jeu nous plonge dans la fameuse maison en bois entraperçus dans le premier épisode. Notre ennemi est l'esprit d'une danseuse masquée et déguisée

selon les coutumes indonésiennes, elle a le pouvoir de se téléporter et surtout de se transférer dans des mannequins à son effigie qui peuplent la vieille maison. Et nous dans tout ça et bien… on recherche toujours Jeanne.

Pour sortir de la bâtisse en bois il va falloir s'armer de patience, encore plus que dans le premier épisode, car la danseuse est plus redoutable que jamais. Heureusement, comme l'étudiante ensanglantée, elle ne tue pas en un coup, mais contrairement à l'étudiante, **ses apparitions sont trop redondantes et injustes**. Comme on ne peut pas faire un pas (littéralement) sans croiser de statue à son effigie, ses téléportations sont bien trop fréquentes et proches de notre personnage pour nous laisser un long moment de calme propice à l'exploration. On ne peut pas se défendre non plus, car notre arme (qui aura bien une utilité, mais je ne vous en dis pas plus) passe à travers son corps fantomatique.

Si des petites énigmes sont toujours de la partie, **le jeu se veut encore plus dur et dirigiste** qu'il ne l'était dans le premier épisode à cause d'un level design peu inspiré. Je pense que dans cet épisode, vous ressentirez plusieurs moments de frustrations face aux multiples Game Over que vous subirez, et ce sentiment prendra place sur celui de la peur. C'est dommage parce que l'ambiance aurait pu être bonne si elle avait été plus posée. Le scénario, quant à lui, n'avance pas vraiment…



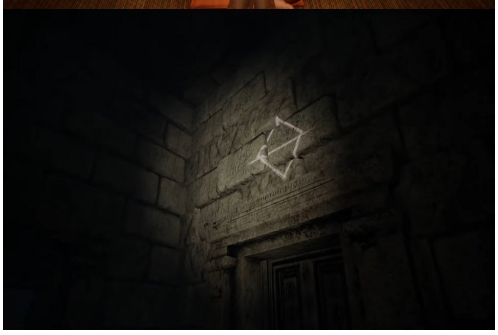


Home Sweet Home – Episode II (deuxième partie)

Après une première partie décevante mais pas inintéressante, cette deuxième partie a pour exploit de **ruiner complètement le jeu**. Ici les ennemis sont doubles : des zombis aux yeux rouges qu'il faudra tuer à coup de couteau magique (oui…) et un immense colosse aveugle qu'il faudra éviter le plus possible.

Home Sweet Home a le malheur de se transformer en un jeu de combat contre des zombis au design peu imaginatif. En plus de ne pas du tout coller à l'esprit du soft, **cette idée ridicule nous sort totalement de notre rôle de bête sans défense**. Ces phases d'actions sont aussi accompagnées de phases de dextérité puisque les ruines qu'on explore sont truffées de pics qui sortent du sol et du plafond. Il faudra alors trouver des interrupteurs pour les désactiver et, quand ce ne sera pas possible, il faudra avoir un bon timing pour les passer. C'est absolument n'importe quoi…

Le level design est catastrophique, les énigmes sont peu intéressantes et le scénario s'avère décevant même si la fin à le mérite de recoller les pièces du puzzle avec le tout début du jeu. Mais globalement, cette fin du jeu, qui dure quand même plusieurs heures, est **insatisfaisante**, voire désespérante.



Home Sweet Home est décidément un étrange titre. A cause de ses découpages tellement visibles, on a l'impression qu'il contient trois jeux en un. Ça n'aurait pas été grave si la qualité n'avait pas été si décroissante. On ne peut donc que constater **le gâchis** et on peut légitimement se demander si les développeurs avaient vraiment une vision complète de leur jeu lorsqu'ils ont commencé à le créer…

Description du jeu par Kyoledemon

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