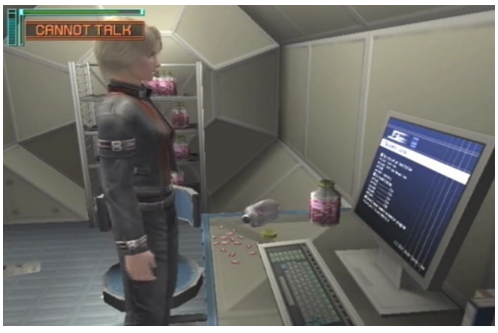
Test de Lifeline

Lifeline

Ce survival-horror spatial se déroule dans un hôtel de luxe situé dans une station orbitale; le jour de son inauguration, qui est aussi celui de Noël, il est victime d'une attaque menée par diverses créatures extra-terrestres et de ce fait vous, le joueur, vous retrouvez isolé dans une pièce, immobilisé par une mauvaise blessure; par chance celle-ci se trouve être la salle de commande principale où **vous disposez de tous les moniteurs vidéo** qui vous permettent de repérer une survivante, une jeune serveuse nommée Rio. Contrairement à vous elle pourrait encore se déplacer si la procédure de sécurité n'avait pas automatiquement verrouillé toutes les portes. La coopération s'impose puisque vous êtes désormais le seul à pouvoir les ouvrir, et c'est à peu près la seule utilité que vous aurez de votre manette (à part les fonctions « pause » et « inventaire »)…

En effet, ce jeu S.C.E.I. sorti début 2003 au Japon sous l'appellation « Operator's side » se joue essentiellement à l'aide d'un micro ! Vous devez diriger la demoiselle à travers la base dévastée en lui dictant ses moindres faits et gestes; mais dans ce jeu beaucoup plus élaboré qu'un SOCOM (pour prendre un exemple que tout le monde connaît) elle peut recevoir jusqu'à trois instructions simultanément, qu'elle accomplit dans l'ordre par vous choisi, mais est aussi dotée d'une véritable personnalité : elle peut répondre à vos questions, soutenir une conversation simple et apprendre des mots nouveaux au fur et à mesure que vous avancerez. Ce dernier point est d'ailleurs absolument indispensable, dans la mesure où son vocabulaire de base _ c'est-à-dire celui dont elle dispose en début de partie _ est assez limité; il faut donc lui apprendre les noms des objets rencontrés en les lui décrivant par leur forme et leur couleur, ce n'est qu'alors qu'elle acceptera de les prendre, et qu'elle intégrera dans son vocabulaire. **Comme tout bon survival-horror le jeu alterne recherche & collecte d'objets, énigmes et combats**; pour ces derniers il est nécessaire de cibler certaines parties du corps de l'ennemi, ce qui explique pourquoi les concepteurs ont pris soin d'inclure la possibilité de donner les ordres par deux ou trois à la fois.

Ce jeu étant **le premier survival-horror à reconnaissance vocale**, Konami tenta l'année suivante une adaptation pour le marché américain sous le nom de « Lifeline » ; là malheureusement il avoua certaines de ses limites. En effet, techniquement il se joue de la façon suivante : vous devez donner ses directives verbalement à Rio, puis appuyer sur la touche O pour valider; or les accents de Louisiane, de l'Arkansas et de New-York devant sensiblement différer, beaucoup de joueurs connurent la déconvenue de voir Rio mal interpréter, voire ne pas comprendre du tout, leurs instructions. Difficile en effet de garder une voix neutre et posée lorsqu'il faut envoyer en rafales des instructions telle que « Tire ! Ici ! Là ! » puis « Recharge ! Evite ! Soigne-toi » etc…



Il est donc fort probable que **l'accueil mitigé** qu'il reçut sur le Nouveau Continent dissuada les éditeurs de l'adapter pour une Europe riche non seulement en accents mais en langues, et ce en dépit du fait que la technologie de reconnaissance de la parole de ScanSoft ici utilisée prétende reconnaître l'anglais ,l'allemand, le français, l'italien, l'espagnol, le japonais et le coréen et, toujours selon son fabricant, être capable de différencier les voix d'hommes, de femmes et d'enfants. De fait le didacticiel en début de jeu, obligatoire avant de pouvoir commencer la partie, n'est qu'en anglais..

Description du jeu par Zombieater

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