Test de Escape From Bug Island

Escape From Bug Island

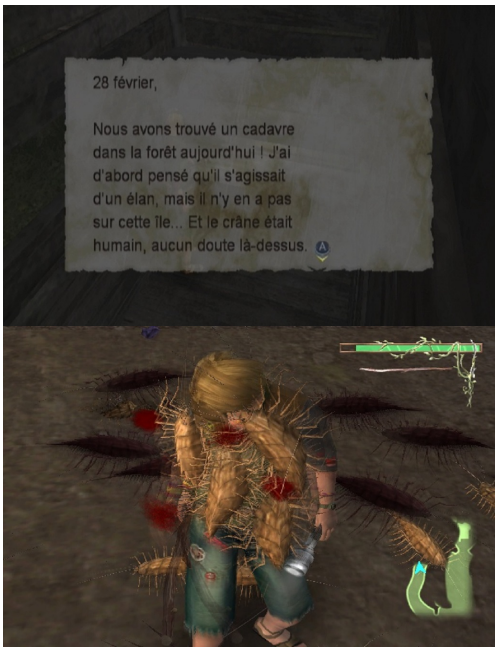
Escape From Bug Island est un peu comme **Simple 2000 Series Vol. 113 : The Tairyou Jigoku**, vous devez combattre des tonnes d'insectes sous fond de scénario quasi-inexistant avec en prime une maniabilité particulièrement exécrable. Pourtant la jaquette annonce fièrement "le jeu le plus effrayant de la Wii", si ce n'est pas tout à fait faux au sens figuré, cette petite phrase à de quoi faire rire quand on sait que ce jeu est le tout premier survival-horror inédit sorti sur la console de Nintendo. On ne se mouille pas chez Spike ! Les gars de Spike sont, au passage, les mêmes développeurs que **Michigan : Report from Hell** ! Bref, si ces quelques lignes ne vous ont pas découragé, voyons ensemble et en détail de quoi est fait ce titre.

Ca commence déjà mal avec le synopsis pas original pour un sous. Digne des téléfilm d'M6 les plus funky, vous incarnerez Ray, un jeune homme introverti qui accompagne son ami d'enfance Mike et son amour secret Michelle sur **une île presque inconnue peuplée d'insectes géants**. La belle se passionne en effet d'entomologie et ne se sépare jamais de son ouvrage préféré "les Necro Notes". Quand nos trois héros accostent sur l'île, un autre bateau est déjà amarré. Qu'importe la présence d'autres personnes, c'est surtout leur première nuit de camping autour d'un feu de camp qui va mal se passer, Mike trahira Ray et avouera son amour passionnel à Michelle. Quel drame ! Mike et Michelle décident alors de s'éloigner du campement pour discuter de leur sentiment. Ils ne reviendront pas. C'est là que vous intervenez en partant à leur recherche, parce que vous êtes quand même un mec cool. Ce scénario malheureusement inintéressant connaitra un seul rebondissement que n'hésite pas à dévoiler la pochette. Je vais donc vous le décrire, mais pas de panique, c'est du bas de gamme et on sent l'inspiration de la série Lost. Vers le milieu du jeu, vous allez découvrir la "caverne du temps" qui vous permettra de revenir au début de l'aventure et ainsi tout recommencer en sauvant cette fois ci les gens que vous avez rencontré pendant la première partie de votre exploration. Ce n'est pas un choix, c'est une obligation, le jeu est de toute façon extrêmement linéaire. Et comme un **Devil May Cry 4** où vous devez refaire les niveaux à l'envers arrivé à la moitié du joeu, vous vous régalerez (ironie...) à faire les même actions, à résoudre les mêmes énigmes et à trouver les mêmes objets. Qui à dit que le scénario était prétexte à un allongement artificiel de la durée de vie ?

Pour vous aider dans votre délicate quête, Ray disposera d'une mini carte à bas à droite de l'écran qui indique vos objectifs principales et la présence de documents à lire. Ces derniers poseront **un semblant de background de l'île** et vous donnerons les réponses à propos du pourquoi et du comment des insectes disproportionnés peuplent l'île. Un inventaire qui interrompt l'action est présent et divisé en plusieurs sections : les armes (blanches, à feu, de jet) et les objets. Les armes blanches seront les plus nombreuses, et de toute façon les plus efficace, du simple couteau à la hallebarde, vous disposerez de quoi découper du monstre. Les armes à feu sont disponibles en quantité limité à partir de la seconde partie du jeu. Quant aux armes de jet, vous aurez le plus utile comme les cocktail molotov au plus improbables avec les sacs de sables. Pour les objets il s'agit surtout de soin si l'on exclu les quelques clés, et là, vous aurez le choix ! Champignons, fruits, il en existe toute une gamme qui remontent plus ou moins votre santé, il faudra faire attention puisque **certaines espèces sont vénéneuses**, mais ça vous ne le saurez qu'en goutant. Comme on perd facilement de la vie et que mine de rien, en difficulté "normal" le jeu s'avère être un bon challenge, les soins ne sont donc pas à négliger. Vous pourrez en ramasser en forêt mais aussi dans les arbres en faisant tomber des pommes par exemple si vous êtes assez habille au lancé de pierre.

En tuant les ennemis vous ramasserez des gemmes violettes qui, en s'accumulant, vous permettront de trouver

des pendentifs spéciaux cachés dans les décors. Certains rendent plus résistants, d'autres font en sorte que vous tapiez plus fort. Mais en plus d'être bien cachés, vous devez avoir un nombre précis de gemmes en arrivant sur le lieu des pendantifs, car si vous n'avez pas ces fameuses gemmes, vous trouverez à la place un objet commun. L'objectif secret et sournois est de vous faire recommencer le jeu jusqu'à accumuler 9999 gemmes, ce qui évidemment n'est pas réalisable dans une seule partie -sauf si vous êtes vraiment très motivé.



Il convient tout de même de saluer le bestiaire varié et, il faut l'avouer, très fun. Composé majoritairement d'insecte géants tel que les mantes religieuses, vous affronterez également un genre de King-Kong, des femmes reptiles d'Amazonie, des plantes carnivores faisant office de pièges à loup, et j'en passe, je ne voudrais pas vous gâcher la surprise. La notion de survival parait clair assez rapidement tant l'île grouille d'ennemi, **ils sont absolument partout et en nombre.** Inutile de les tuer s'ils ne vous barrent pas le passage, la fuite est sans aucun doute la meilleure tactique à employer. A la manière d'un Silent Hill, ils sont en

plus attiré par votre lampe torche, vous serez alors en proie à un terrible dilemme : éteindre la lampe et ne rien voir à cause du brouillard digne d'un rendu ps1, ou allumer la lumière qui éclaire une circonférence de 5m autour de soi mais se faire assaillir de tout les cotés ? Quoiqu'il en soit, vous pesterez sûrement à cause de la maniabilité absolument désastreuse qui vous vaudra quelques game over.

Le personnage est un peu rigide, on peut le pardonner, mais la maniabilité et surtout l'absence de cohérence quand à l'utilisation de la wiimote et du nunchuk auront raison de vous plus d'une fois. Par exemple, pour les armes de jet, il y a un bouton pour viser en vue subjective, un bouton pour figer le viseur et un bouton pour tirer.

Trois boutons pour lancer une pierre ? Sérieusement ? Un autre exemple, pour donner des coups il faut secouer la wiimote, plus on la secoue fort plus les coups sont puissants…en théorie. En pratique vous avez intérêt à ne pas confondre vitesse et précipitation sans quoi votre force dans les coups sera totalement aléatoire. Il faudra aussi doser très minutieusement le balancement de votre manette lorsque Ray sera en équilibre sur des rondins de bois ou autres plateformes étroites pour ne pas tomber.

Mais s'il y a bien un chose sympa dans ce jeu, en plus du bestiaire, **ce sont les environnements visités** et les phases de gameplay qui vont avec. La forêt sous le brouillard fera parties des premières heures d'expériences, puis vous vous aventurerez dans des grottes, des marécages qui ralentiront votre progression, des chemins boisés avec des précipices. Dans ces lieux plein de dangers on vous demandera parfois d'escorter des personnages. Curieusement ce genre de phase passe plutôt bien et ne sont pas si difficile qu'on pourrait le croire. Par contre elles sont loin d'être épique. La faute aux protagonistes absolument pas attachan peut-être…

En même temps, comment s'émouvoir pour des personnages qui n'ont pas été travaillés ? Mike, l'ami d'enfance de Ray, est, en plus d'être inutile, exaspérant ! Armé d'un fusil à pompe il peut tenir deux postures quand on entame un dialogue avec lui : position passive ou position de combat dans laquelle il pointe son arme vers vous tout en discutant comme si de rien était. Il alterne à intervalle régulier. Ce genre de petit détail décrit un manque flagrant de travail de la part des développeurs. Pourtant toute les voix du soft sont doublées en Français, alors certes c'est très mauvais, mais l'effort est là. Précisons que la majorité des dialogues se composent de texte écrit sans aucun son à la manière des Rpg sur ps1.

Je ne vais pas m'acharner plus, mais ce piètre survival-horror n'est quand même pas à jeter. Pour les fans du genre **il peut même devenir attachant**, et ce n'est pas une blague. Terminé en une après-midi il propose deux fins tout de même, dans la plus pure tradition des vieux Resident Evil, et reste très drôle à jouer. Pour conclure et résumer rapidement cette série Z qu'est Escape From Bug Island, je dirais qu'y jouer sain c'est bien, mais sous substance c'est plus intense !

Description du jeu par Kyoledemon

Copyright © 2003-2025 survivals-horrors.com, tous droits rés
Conception David Barreto