

Test de Amy

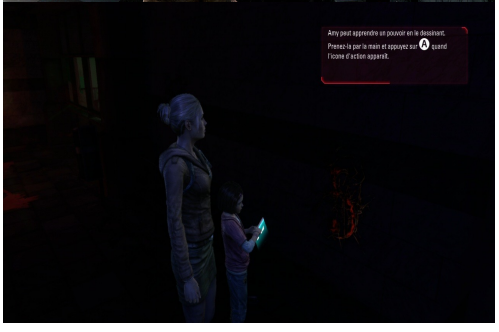
Amy

Pour son tout dernier projet, Paul Cuisset, le papa de Flashback et de Fate to Black, décide de se lancer dans le monde impitoyable du survival horror. Initialement prévu sous le nom de «7th seal», son jeu finira par prendre le nom de «Amy». C'est un jeu indépendant sorti sur les plateformes de téléchargement de la PS3 et de la Xbox360. **Sa particularité, c'est qu'il se base sur la relation entre une autiste, Amy, et la personne chargée de s'occuper d'elle, Lana.** Cependant, leur rapport ne se voit pas être une simple relation entre protecteur et protégée, la petite Amy aura un rôle primordial dans la résolution d'énigmes mais tiendra aussi la vie de Lana entre ses mains. Cette forme de relation a vite entraîné une comparaison avec le célèbre jeu «Ico». Or, on pourrait se dire que si il a été comparé avec lui c'est qu'il vaut vraiment la peine d'être joué et qu'il possède de nombreuses qualités. Mais malheureusement c'est loin d'être aussi simple …

Le jeu prend place dans un futur proche. Il est difficile de parler de l'histoire sans trop en dévoiler donc je vais être assez bref sur ce point. L'action débute lorsque Lana et Amy s'échappent du centre spécialisé dans lequel Amy était placée. Dans ce centre, le docteur chargé de s'occuper d'elle aurait fait de mystérieuses expériences au point de la rendre aphasique.C'est quand ces dernières sont dans le train que débute l'histoire. **Lana a pour objectif d'amener Amy à une amie médecin pour que cette dernière puisse l'examiner.** Cependant, en plein trajet, une lumière éblouissante apparaît dans le ciel et atteint le centre de recherche qu'Amy et Lana venaient de quitter. Juste après, le contrôleur qui venait de vérifier ses tickets l'attaque. En se réveillant Amy a disparu, le train s'est arrêté, des cadavres jonchent le sol et la gare semble avoir été évacuée.











L'aventure commence à ce stade, on tâte les touches et on remarque de suite que le gameplay possède une certaine rigidité qui pourra rebuter certains joueurs. La modélisation des mouvements est de très bonne facture mais la caméra aura tendance à trop se rapprocher de l'héroïne dans les espaces exigus.
Notre mission principale est donc de retrouver notre petite protégée, cependant une fois sortie du train, on remarquera rapidement l'étendu des dégâts. Ce qui a tout l'air d'être l'onde de choc de la bombe a délabré l'endroit assez sévèrement. On se retrouve avec des caisses qui jonchent le sol, des murs détruits, l'électricité qui saute par endroit, … bref un environnement que l'on peut clairement définir comme post-apocalyptique.

Durant ses recherches, Lana rencontre son premier ennemi. Un être humanoïde qui semble avoir perdu tout forme de conscience, de parole et possède une mystérieuse marque sur le front. **Cette bombe, en plus des dégâts causés sur l'environnement, a répandu un virus infectant la quasi-totalité des personnes encore sur place au moment de l'explosion.** Le premier combat se lance, Lana récupère un bâton et bat son premier adversaire (à savoir qu'il n'y a aucune arme à feu dans le jeu).
Le système de combat est assez simple à prendre en main, il y a une touche pour attaquer l'ennemi mais ce dernier peut riposter en parant un coup et en contre attaquant. Pour que Lana puisse éviter tout dommage, elle va devoir appuyer au bon moment sur la touche d'esquive. C'est donc avec ce système de combat « attaque/esquive » que se reposera le jeu. Cependant, essayer de gérer un plus grand nombre d'ennemis sera beaucoup moins évident, dans ces cas là, la fuite est privilégiée mais j'y reviendrai après.

Une fois cet ennemi achevé, une porte qui demande une reconnaissance ADN nous bloquera toute progression. Mais on pourra rapidement compter sur l'aide d'un survivant pour nous débloquer et par la même occasion de retrouver Amy.











Sans rentrer plus dans les détails de l'histoire, on finit par être séparé de ce survivant et, Amy et Lana se retrouvent livrées à elles-mêmes. Comme dit précédemment, un combat contre plusieurs ennemis peut s'avérer très dangereux mais si en plus Amy est de la partie, ça ne va pas être une promenade de santé pour s'en sortir, d'autant plus qu'ils ont tendance à se séparer pour se partager le butin. Vous l'aurez donc compris, **l'infiltration est de mise dans ce jeu et pour cela quelques cachettes devraient nous aider mais elles ne sont malheureusement pas assez nombreuses pour bien exploiter le genre.** Ces cachettes pourront d'ailleurs servir à mettre en sécurité Amy pendant que Lana essaye de trouver un moyen pour atteindre la prochaine zone.

Ce dernier point en introduit en autre, en effet, Lana est aussi infectée par cet étrange virus. Or, une des premières fonctions d'Amy consiste à la guérir momentanément et pour cela Lana a juste besoin de s'y approcher ou de lui tenir la main pour voir son infection se réduire à vue d'œil. Cependant, le virus sera toujours dans son corps et le fait de s'éloigner de la petite aura pour conséquence d'augmenter son taux de contamination qui sera indiqué par une jauge sur le dos de la jeune femme.Au fur et à mesure de sa progression, les symptômes de la maladie seront de plus en plus visibles (la couleur de peau change, les yeux deviennent blancs, les veines ressortent…). Juste avant l'instant fatidique, Lana sera tellement dans un stade avancé de la contamination qu'elle pourra se déplacer incognito à côté des ennemis, ce qui s'avéra pratique dans divers situations.

Certaines énigmes ou combats demandent quand même plus de temps que ce que nous le permet la contamination, pour nous aider il sera tout de même possible de ramasser des seringues qui auront pour effet de ralentir sa progression.











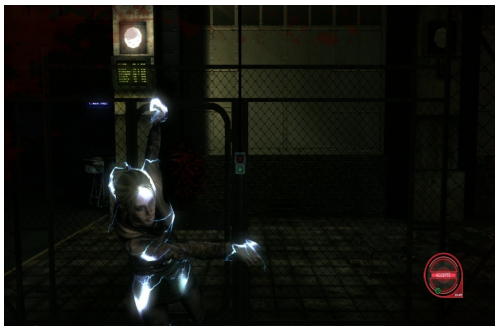
Mis à part son pouvoir de guérison Amy est également efficace pour nous aider à progresser. En effet, elle peut se faufiler dans les bouches d'aération, on peut lui donner des ordres à distance sans oublier d'autres de ses pouvoirs comme créer une bulle de silence qui nous permettra par exemple de casser une vitre sans se faire repérer ou encore de créer une onde choc pour créer une diversion. Ce système est très bien pensé mais malheureusement mal exploité. **Amy récupère ses pouvoirs en dessinant des glyphes sur des murs mais les pouvoirs qu'elles récupèrent sont limités et disparaissent entre les chapitres ce qui peut entraîner de mauvaises surprises.** Autre chose à noter, Amy possède beaucoup d'emplacements pour ses pouvoirs psychiques alors que l'on aura finalement que deux au cours du jeu. Les développeurs avaient-ils donc prévu plus d'en intégrer plus ?

Les énigmes restent très classiques, il faut récupérer une certaine carte pour ouvrir une certaine porte dans ce

cas il n'y a rien de bien nouveau. Cependant, il y aura pas mal d'énigmes assez étranges qui nécessiteront d'appuyer sur un bouton pour déclencher un ascenseur qui se trouve à plusieurs mètre de celui-ci, on se demande à quoi servent les architectes dans tout ça … Globalement, on se contentera de faire la même chose tout au long du jeu, dommage car ce ne sont pas les idées qui manquent. Mais l'ambiance dans tout ça me diriez-vous ? Un des points les plus importants dans un survival horror. Traitons d'abord de la bande son qui est de très bonne facture, les bruitages pourront même jusqu'à nous faire sursauter, les musiques bien que discrètes contribuent énormément à l'ambiance, le doublage anglais est excellent, bref sur ce point c'est du bon.

Les graphismes, pour un jeu à ce prix, sont plus qu'acceptables, on appréciera les petits détails sur le visage de Lana et Amy, la capuche de Lana qui bouge en se déplaçant… Mise à part la cinématique d'introduction, elles seront ensuite présentées sous forme de bandes dessinées interactives.
Concernant la direction artistique, **le jeu possède des environnements extrêmement répétitifs** , pour tout dire, on passera plus de la moitié du jeu dans la gare donc malheureusement ce point reste assez pauvre en variété mais on ne pourra pas manquer la multitude de détails présents sur certains environnements. Donc si certains s'avèrent recherchés d'autres ne marqueront pas les esprits. Le jeu possède de petits événements qui pourront créer quelques sursauts, on appréciera le fait que ces événements soient aléatoires mais malheureusement un peu trop présents.

Donc techniquement, c'est loin d'être une claque mais le jeu n'en reste pas moins de bonne qualité. Pour terminer, le jeu possède quelques bugs de collision notamment quand on s'enfuit en tenant Amy par la main, on remarquera aussi à quelques moments de petites saccades mais globalement, ça n'entachera pas le jeu.











Pour conclure, le jeu possède de très bonnes idées mais pas forcément bien exploitées, les pouvoirs psychiques d'Amy auraient pû être beaucoup plus développés. **Le jeu reste globalement assez plat tout au long de l'aventure, il n'y a malheureusement pas assez de retournements de situation.** On enchaîne énigmes sur énigmes sans vraiment de réelles explorations des lieux. Les checkpoint sont assez éloignés entacheront aussi l'expérience de jeu car il n'est pas forcément évident à appréhender et recommencer dix fois un passage n'est jamais très plaisant. Donc le gros problème de ce jeu est le manque de variétés et des idées pas assez développées. Cependant, il n'en reste pas moins agréable à jouer et devrait sûrement ne pas rendre indifférent les fans de survival horror. D'autant plus que la complicité entre Lana et Amy est vraiment agréable à suivre, on s'attache très rapidement aux personnages. Pour apprécier le jeu dans sa globalité, il vaut mieux le faire de la manière pour laquelle il a été conçu, c'est à dire d'une façon posée et en privilégiant l'infiltration. Ce n'est donc pas le jeu de l'année mais il n'en reste pas pour autant un jeu à délaisser.

Description du jeu par Blood-Curse62

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