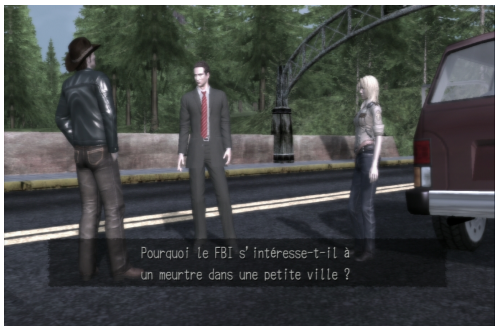
Test de Deadly Premonition

Deadly Premonition

"Deadly Premonition" est synonyme d'un nouveau genre dans le jeu vidéo : **le survival-horror open world** . Mais avant de vous décrire en détail ce concept, attardons-nous d'abord sur son scénario qui est, sans aucun doute, l'un des meilleurs de tous les jeux-vidéos confondus (rien que ça) !



Vous incarnez l'agent du FBI Francis York Morgan alors qu'il se rend à Greenvale, un petit patelin Américain, pour enquêter sur le meurtre d'une femme. Cet assassinat semble lié aux diverses enquêtes de York dans d'autres Etats des USA, car toutes les victimes, celle-ci comprise, ont été retrouvé avec de mystérieuses graines rouges dans leur bouche ou dans leur corps. Pour mener à bien ses investigations, notre agent va être aidé du Sherif local et de son équipe. Mais rapidement York va se rendre compte que **Greenvale abrite bien d'autres secrets** : Pourquoi les habitants évitent-ils de sortir les jours de pluie ? Pourquoi un horrible monde parallèle se matérialise-t-il parfois sous les yeux de notre héros ? Qui sont ces créatures et ce mystérieux tueur à l'imperméable qui veulent la mort de notre agent ?

Pour résoudre tous ces mystères, il faudra parcourir ce petit village, doté de lacs, de forêts et de montagnes, à pied ou en voiture (il est d'ailleurs très similaire à celui de ***Bright Falls*** héhé). Vous aurez également **une véritable petite vie virtuelle** car le jeu prend en compte un cycle jour/nuit avec ses journées de 24h, il faudra donc gérer la fatigue et la faim en dormant à l'hôtel et en achetant de la nourriture au supermarché du coin; vous pourrez aussi vous raser et laver vos vêtements - si vous oubliez des mouches tourneront autour de votre personnage - !

En parlant de personnage, notre agent est sans nul doute l'un des héros vidéoludique les plus génial de ces dernières années. Il est pourvu d'une sorte de double personnalité (il parle à son collègue imaginaire Zack) et ses répliques envers les autres protagonistes sont toujours bien tranchées et ont un cachet particulier. Il adore parler de film d'horreur et lorsqu'il boit un café le matin, il aime bien lire à l'intérieur de la tasse pour découvrir des indices sur son enquête en cours. Il est différent, charismatique et c'est un vrai plaisir de vivre cette aventure avec lui !

Pour avancer dans l'histoire il faudra interroger et prendre rendez-vous avec les habitants du village qui ont tous une personnalité atypique (ils sont superbement bien écrits) et qui vivront à leur manière (par exemple la journée ils seront au travail, la soirée dans un bar, et la nuit chez eux). **Tous leurs déplacements sont visibles en temps réel sur la carte de Greenvale.** Parmi les lieux que vous fréquenterez vous trouverez l'hôpital, différents bars, le commissariat, des restaurants, des épiceries, une station service pour faire le plein d'essence et éviter la panne avec votre voiture, etc… mais pour vous y rendre il faudra prendre en compte leurs horaires d'ouvertures. Vous l'aurez compris le temps est vraiment un élément important dans Deadly prémonition. Mais pas d'inquiétude, si vous ratez un rendez-vous, il sera reporté au lendemain. Et pour faire passer le temps, vous pouvez dormir, fumer une clope, pêcher dans les lacs, vous balader, découvrir le village et réaliser tout un tas de quêtes annexes.

Ok, là vous vous dites, mais qu'est-ce que c'est que ce jeu ? En quoi c'est un survival horror ? Ce que je vous ai décrit plus haut est une partie importante du jeu, la partie policière. La partie survival apparait à des moments bien précis et le plus souvent la nuit. Parfois, **l'univers s'alterne comme dans un Silent Hill**, les monstres apparaissent et le gameplay se transforme, notre agent du FBI se métamorphose alors en Leon de Resident Evil 4. Caméra à l'épaule et visé infra rouge avec munition du pistolet (et uniquement) illimité, vous shooterez des zombis au sang violet, gagnerez de l'argent à chaque victime et ramasserez les objets indiqués dans de gigantesques halo de lumière. Pour varier les plaisirs des armes blanches sont disponibles mais se briseront au bout d'un certain nombre de coup. Ces phases sont malheureusement peu intéressante, elles ne font pas peur, sont longues et molles. La plupart du temps vous suivrez un chemin tout tracé et trouverez les indices ultras visibles qui vous feront progresser dans votre enquête. Parfois des QTE viendront changer la monotonie mais ils serviront uniquement à fuir (il faut marteler le joystick de droite à gauche pendant plusieurs minutes en appuyant parfois sur des boutons au bon moment).

Les points positifs du soft sont donc bel et bien les phases de jour et surtout son scénario ultra efficace. Tous les personnages, et je dis bien tous, sont intéressants. **Certain sont assurément impliqués dans cette affaire de meurtre, et ce sera à vous de le découvrir avant que l'histoire ne vous le révèle.** Ce n'est pas obligatoire, c'est un challenge personnel. Pour cela observez bien leur déplacement, faites les quêtes annexes qu'ils vous proposent, espionnez les (le soir à travers les fenêtres de leur maison). Tout ceci est optionnel, mais croyez moi vous passerez à coté d'une grosse partie du jeu si vous l'occultez.

Parlons maintenant des points négatifs, car il y en à un bon paquet aussi. La première chose qui saute aux yeux sont les graphismes dignes d'une PS2. C'est moche et **les textures sont vraiment hideuses**. Mais passons, à la limite c'est le moins important. Le reste en vrac : les phases survivals sont dans l'ensemble ratées. Le village, malgré les quelques habitants essentiels au jeu, est mort (il y a de la circulation mais aucun piéton). Beaucoup trop de missions annexes sont inutiles et simplement pénibles (alors qu'une minorités sont très utiles au scénario). Le coté arcade avec des médailles géantes disséminés partout dans la ville qui servent à gagner des sous dénote avec le côté sérieux du titre. La conduite des véhicules est horrible, et vous aurez terriblement de mal à vous repérer sur la carte qui bouge en fonction de votre orientation…frustrant !

Les musiques, elles, sont peu nombreuses et n'ont parfois rien à voir avec les actions ou les dialogues à l'écran, mais j'avoue que ce côté décalé est vraiment génial ! Et puis ces sifflements, ils rentrent tellement dans la tête... (vous comprendrez) !

La conclusion sera simple : on a ici à faire à un jeu bourré de qualités et bourré de défauts. Mais ses qualités

sont largement supérieurs à ses défauts (et pourtant il sont nombreux). Le fait que le scénario soit si bien écrit et si bien construit (le développement des personnages et les dialogues sont exceptionnels) et que ce soit le seul survival-horror open-world rend **l'expérience Deadly Premonition unique dans une vie de gamer**. Croyez-moi, si vous êtes un vrai fan du genre, vous ne regretterez pas.

Voilà pour le test du jeu, maintenant je vais en quelques lignes comparer Deadly prémonition et la série télé Twin Peaks. Le scénario dont je vous ai dit tant de bien, n'a en fait rien de très original. Il est presque plagié sur Twin Peaks. Il suffit de regarder le premier épisode de la première saison pour s'en rendre compte. L'agent du FBI et sa double personnalité, le village américain, les personnages principaux et secondaires, les éléments fantastiques introduits dans le jeu. Tout, tout, tout est dans Twin Peaks. Alors certes, on peut voir ça comme un immense clin d'œil, mais différents éléments du jeu ont dû être modifiés, tel que le look du héro principal, pour éviter les ennuies judiciaires aux développeurs. Ca n'enlève rien à son intérêt car l'histoire de Deadly

Premonition suit son propre chemin, mais il est bon de le savoir !

Un point sur la version Director's Cut / Origins :

Cette version, disponible sur PC, PS3 et Switch, ajoute quelques modifications au jeu d'origine dont tous un tas de bonus supplémentaires. Mais les changements les plus radicaux sont le fait qu'on puisse librement diriger la caméra, et que des nouvelles cinématiques soient incluses ajoutant alors une intrigue narrative supplémentaire.

Description du jeu par Kyoledemon

Copyright © 2003-2024 survivals-horrors.com, tous droits rés
Conception David Barreto