

Test de Close to the Sun

Close to the Sun

Close to the Sun est un jeu d'horreur narratif baignant dans une ambiance qui ressemble cruellement à celle des deux premiers jeux "Bioshock". Même si les développeurs ont expliqué en long et en large que leur jeu n'avait rien à voir avec cette fabuleuse licence de FPS, la comparaison est tout de même inévitable, autant pour son esthétique que pour certains mécanismes de scénario. Mais pour le reste, c'est bien vrai, **Close to the Sun n'a rien à voir avec Bioshock**…









Le jeu se déroule à la fin du XIXème siècle et s'inspire du conflit entre deux inventeurs, Tesla et Edison, en concurrence pour la maitrise et la diffusion de l'électricité à travers le monde. Sauf que dans l'univers de Close to the Sun, **Tesla a pris une longueur d'avance dans ses projets en créant l'Hélios**, un immense navire qui accueille les meilleurs scientifiques de la planète afin de mettre en place d'innombrables projets révolutionnaires en rapport avec le courant électrique. Mais tout ne va pas se passer comme prévu et le paquebot va être mis en quarantaine.

C'est dans ce contexte que le jeu vous glissera dans la peau de Rose, une journaliste, qui se lance sur les traces de sa sœur Ada, une scientifique de l'Hélios. Les premières heures de jeu seront donc pour vous l'occasion de découvrir ce fabuleux navire qui n'abrite… aucune trace de vie. Des cadavres jonchent les pièces du bateau et seule la voix de rose, diffusée à travers une sorte de talkie-walkie, tentera de vous guider à elle… alors qu'un danger inconnu essayera de vous en empêcher.

Dans un jeu narratif tel que celui-là, le scénario constitue l'élément le plus important de l'expérience. Il se doit donc d'être parfait de bout en bout... hors, ce n'est pas du tout le cas ici. Si, au début, il arrive à prendre en haleine le joueur, rapidement **il s'avèrera convenu, superficiel, peu intéressant et sans dénouement convaincant**. Le comble est qu'un des rares rebondissements est inspiré de Bioshock !











Alors évidemment, même si l'histoire est ratée, le jeu est beau, et l'esthétique rétro-futuriste est très réussie. On se retrouve à se balader dans d'immense salle majestueusement décorée, et le contraste avec la présence des cadavres et du sang répendu partout est bien rendu. Comme dans Bioshock, les affiches et les statues de propagandes, ici en faveur de Tesla et de ses projets, sont très présentes et ajoutent du cachet à l'œuvre. Mais... il y a un bémol… Close to the Sun faisant partie de ces jeux narratifs ultras directifs, **il n'est pas possible d'explorer librement l'Hélios** et la moindre table dans le décor devient un obstacle pour le joueur. On se sent trop souvent comme un train sur un rail et on ne peut pas toujours explorer le bateau à notre guise, avec un tel environnement c'est frustrant. D'ailleurs, vous oublierez bien vite que vous vous trouvez à bord d'un navire… comme quoi le level design n'est pas parfait non plus.

Pour pimenter l'exploration, il faudra parfois trouver une clé, ou résoudre de petites énigmes, mais franchement rien de tout ça n'est transcendant. La plupart du temps les codes et les coffres se trouvent dans la même pièce et les clés ne sont jamais bien loin des portes fermées. En fait, le jeu incite surtout à la fouille pour trouver de très nombreux documents écrits qui nous en apprennent plus sur le scénario… mais beaucoup de petits éléments et de petits détails qui auraient pu être intéressants ne seront jamais exploités par l'histoire principale.

A part lire des lignes et des lignes de texte dans un décor joli mais restreint, on s'ennuie un peu dans Close to the Sun. Alors le jeu ajoute, de temps à autre, **des phases de courses poursuites avec un ennemi** … mais tout est complètement scripté ! Lorsque vous serez poursuivi, il suffira de courir d'un point A à un point B le plus vite possible, et il n'y a qu'un chemin pour y arriver ! Ces séquences de Die and Retry sont plus un calvaire qu'autre chose, d'autant que notre personnage est lourd à manier et que les ennemis en questions sont relativement ridicules.











Pour terminer, je pourrais rajouter que **Close to the Sun abuse des effets de scare jump** dans les premiers chapitres de l'aventure, ce qui devient rapidement agaçant. Le jeu n'est pas non plus exempt de bugs et il est très mal optimisé. Ainsi, vous pourrez croiser un scientifique vivant marchant tête baissée contre un mur sans pouvoir agir avec lui, et pour résoudre les rares énigmes il faudra configurer les graphismes en haute résolution, sinon les chiffres ou les symboles des coffres seront trop flous pour y voir quelque chose.

Bon… le résultat final n'est pas glorieux, et, vous l'aurez donc compris, **ce jeu n'est pas terrible**. S'il vous tente malgré tout et que vous avez déjà terminé les autres jeux d'horreurs narratifs qui existent sur le marché, sachez que 5h de votre temps seront suffisant pour venir à bout de celui-là !

Description du jeu par Kyoledemon

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