

VISUEL
NON DISPONIBLE

Dead City

Test de la version : PC

Développeur : NiHiLiS

Année : 2004

Langue : Anglais

Genre : Aventure

Classification Personnelle : A partir de 18 ans



Je n'étais pas parti pour en parler ni même pour le finir, il y a encore quelques semaines, je n'en avais jamais entendu parlé mais il faut savoir reconnaître la qualité même, et surtout, dans les jeux amateurs, c'est le cas de Dead City. Une plongée dans le quotidien d'un écrivain dépressif et junkie dans une ville où le soleil ne semble jamais percer.

Il y a trois mois, Tess a été sauvagement assassinée au coeur de Dead City, la police a classé l'affaire sans suite. Depuis, son copain n'arrive pas à faire son deuil et passe ces nuits à traîner sa carcasse de bistrots en endroits glauques à la recherche de quelque chose à se mettre dans les veines pour oublier. C'est dans ce quotidien sans lendemain que l'on va devoir l'aider à tourner la page tout en faisant le travail de la police, chercher le coupable.

Dead City est un jeu tchèque réalisé en 2004 par une seule personne dans une démarche non commerciale puisque son jeu, traduit plus tard en Anglais, est gratuit. Aux antipodes du jeu vidéo traditionnel qui se veut toujours plus casual (tous publics, pour les joueurs occasionnels), Dead City est un jeu développé par un adulte pour d'autres adultes. Ainsi les thèmes abordés iront de la drogue jusqu'au suicide en passant par le meurtre, le tout baignant dans un langage cru et sans compromis.

Notre personnage ne vit pas bien la mort de sa copine, comme tout un chacun mais en plus, il a l'impression, à raison, que la police ne mène pas sérieusement les investigations. Se présentant sous la forme d'un jeu d'aventure à la première personne, Dead City est avant tout sublimé par son intro aux dessins torturés qui empreintes beaucoup au style de Max Payne, c'est indéniable. Le graphisme utilisé durant le jeu est de la bonne vieille 2D assez détaillée qui joue sur les zones d'ombres pour nous cacher des éléments importants et instauré un climat morbide. On va devoir découvrir ce qui se trame derrière ces meurtres de femmes qui surviennent toujours au crépuscule et plus l'intrigue va se dévoiler, plus le jeu va révéler son côté sombre et angoissant.

La musique également permet d'instaurer cette atmosphère dérangeante tout en restant monocorde, elle ne nous aiguille pas sur les éléments à venir qui surgissent devant nous avec violence. Malgré tout, Dead City ressemble méchamment à un film interactif, il n'y a finalement pas grand chose à faire hormis ramasser quelques objets et épuiser tous les sujets de discussions avec les individus rencontrés. Il y a peu de lieux également même s'ils sont tous esthétiquement réussis. La durée de vie est ainsi très courte mais ce n'est pas là qu'il faut aller chercher le génie de Dead City mais plus dans la façon dont il aborde son histoire, cette détermination à nous mettre dans des situations déstabilisantes comme le fait de devoir acheter sa dose à un dealer pour ensuite se l'enfiler, rien n'est mis en place pour sublimer la scène qui nous apparaît comme ce qu'elle est, ignoble.



EN CONCLUSION

Pour :

- + Démarche
- + Réalisation
- + Dérangeant, anti-commercial mais tellement réaliste

Contre :

- Durée de vie
- Interactivité minimaliste

Intérêt Général :

14/ 20



Dead City est une expérience intéressante, l'exemple type que la créativité n'est pas morte et qu'il existe un autre monde que celui des consoles et des majors. Avec un sujet à première vue banale, il arrive à interpeller le joueur en nous offrant ce que le jeu d'aventure n'est quasiment jamais arrivé à faire, nous présenter une histoire crédible, sans artifices et sans compromis, une galerie de personnages marqués par la vie et continuant tant bien que mal leur misérable existence en espérant des lendemains meilleurs. Jouissant d'une réalisation qui n'a rien à envier aux plus grands, malgré sa faible durée de vie et sa linéarité, Dead City est un programme qui fait du bien, un jeu sur un dépressif qui aura l'effet de nous donner un coup de fouet.

Blood, le 7 juin 2008

Liens

[Site Officiel](#)