

Galerians



Test de la version : Playstation

Développeur : Polygon Magic

Editeur : Crave Entertainment

Année : 1999

Langue : Français

Genre : Survival Horror

Jeux similaires : Bioforge - Chaos Break - Galerians : Ash - Parasite Eve II - Resident Evil

Classification Personnelle : A partir de 12 ans

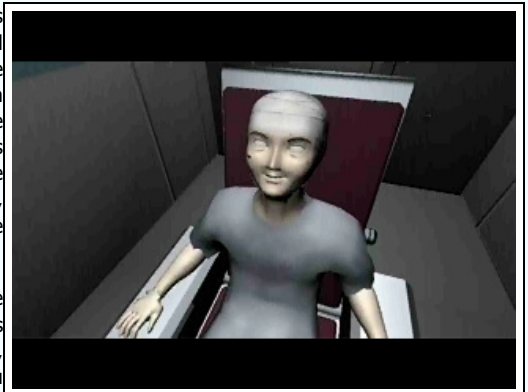


1999 Fut incontestablement l'année du Survival Horror mais également, l'année de Galerians, un titre s'inspirant du célèbre film d'animation Akira prenant place dans une sorte de Neo-Tokyo avec un jeune homme doté de pouvoirs sensoriels lui permettant de se débarrasser de ses ennemis d'un simple regard...

Nous sommes en 2522. L'homme a créé un ordinateur surpuissant pour gérer la ville de Michelangelo City, son nom est Dorothy. Au fur et à mesure de ces améliorations techniques, Dorothy est devenu sans cesse plus intelligent, jusqu'à teinter de remettre en cause son créateur, l'homme. C'est dans cet univers que Ryan, jeune homme de 17 ans, se réveille dans un laboratoire. Sa mémoire lui joue des tours, il est amnésique mais un bref coup d'oeil lui permet de se rendre compte qu'il est attaché à une table d'opération, par la seule force de sa pensée, il se débarrasse des scientifiques amassés autour de lui et réfléchit à un moyen de s'évader. Il semble doué de pouvoirs sensoriels et télékinésistes, mais que lui a-t-on fait ?

Nous incarnons donc Ryan, un jeune homme doté de pouvoirs sensoriels suite aux expériences qui ont été menées sur lui, il peut se défendre de ces ennemis en leur envoyant une onde de choc ou en les immolants. Plus loin dans le jeu, il recevra un troisième et dernier pouvoir, celui d'agir sur la gravité et de projeter ses adversaires mais ses pouvoirs ont un prix, à trop les utiliser, Ryan risque la surchauffe. Cela se manifeste par une douleur terrible à la tête et la chute de ses points de vie mais, paradoxalement, lorsqu'il est dans cet état, chaque personne l'approchant verra automatiquement son crâne explosé.

Le jeu prend place dans un univers Néo-Tokyo/Cyberpunk que l'on peut retrouver dans **Akira** donc mais également dans certains anime des années 80/90 tel que **Bubblegum Crisis**, **Dominion** ou bien encore **Armitage III**. Société tentaculaire où les expériences génétiques et robotiques se sont démocratisées tout comme les drogues et leurs effets. Proche de l'anticipation et de **Blade Runner** dans sa construction, ce type de société place souvent le dernier espoir dans un groupe de jeunes Hackers révolutionnaires à la manière de Johnny Mnemonic également. Le postulat de base de Galerians, quant à lui, ne sera pas sans rappeler quelques classiques de la SF tel que le **I Have no Mouth and I Must Scream** d'Hellison ainsi que le **Terminator** de James Cameron, lorsque la machine prend le pas sur l'homme.



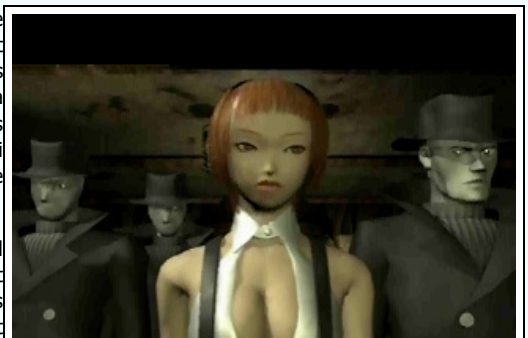
Hormis son ambiance donc, le second attrait principal du jeu réside dans son système de combat puisqu'ici, Ryan peut frapper ces adversaires sans les toucher. Une pression continue de la touche R1 permet de canaliser le pouvoir sélectionné pour ensuite le relâcher sur son ennemi, plus le pouvoir est condensé longtemps, plus l'attaque sera importante. Toute la difficulté réside dans le fait de ne pas se faire toucher durant ce moment.

Une période d'adaptation sera nécessaire afin de se familiariser avec les termes techniques renvoyant aux pouvoirs psy ainsi qu'aux médicaments pour accroître ces pouvoirs ou calmer sa fureur car Ryan va devoir jongler avec les drogues, comprimés, injections et autres stimulants. Nalcon, Vermillon, Delmétéor ou Curatine sont autant de termes avec lesquels il faudra se familiariser car l'inventaire n'est pas infini et il sera parfois nécessaire de choisir entre deux médicaments pour un seul emplacement disponible.

La gestion des combats innove, il n'y a pas à dire, mais encore aurait-il fallu que le reste suive, à savoir, la précision et les caméras. Une touche permet, en théorie, de verrouiller sa cible lorsqu'elle est en mouvement mais cela marche qu'une fois sur trois, et encore. Quant aux caméras, elles sont globalement mal placées durant les combats, trop loin également si bien qu'il n'est pas rare qu'on ne voit pas son ennemi ou qu'on mesure mal son emplacement, dès lors, le plus dur dans les combats n'est pas d'utiliser ces pouvoirs mais de réussir à toucher et à deviner où se trouve son adversaire, agaçant, surtout vers la fin où les combats seront de plus en plus nombreux.

Un dernier pouvoir est disponible, il s'agit de la vision sensorielle permettant de voir derrière une porte, très utile puisque durant le jeu, vous ne pourrez pas ramasser un objet si vous n'avez pas trouvé l'endroit où vous êtes censé l'utiliser, de même, il faudra penser à chercher dans tous les cartons et armoires que vous rencontrerez afin de trouver des médicaments, médicaments qui sont invisibles la plupart du temps, c'est pour cela qu'un peu de "pixel hunting" sera nécessaire.

A la manière de **Bioforge**, Galerians n'est pas un pur Survival Horror, plus un jeu d'action/aventure futuriste car l'ambiance est moins oppressante qu'il n'y paraît et la personne la plus dangereuse, la plus effrayante dans ce petit univers, c'est vous-même. Cependant, il est à noter une tension palpable au troisième niveau, l'hôpital mitoyen à un manoir où l'on se



troisième niveau, l'hôtel miteux où un maniac va laisser des cadavres dans son sillage, sans aucun doute, le passage le plus glauque. D'ici là, Galerians n'est pas qu'un jeu où l'on fait exploser les têtes, c'est avant tout, une intrigue où l'on va devoir comprendre ce que l'on nous a fait, sauver une fille qui nous parle par télékinésie, affronter des boss et apprendre à maîtriser nos pouvoirs. Le scénario est intéressant à première vue mais on est loin d'Akira finalement, on aura notre lot de révélation, de surprises mais rien de transcendant qui nous fasse nous poser des questions existentielles une fois le challenge surmonté. Quelques énigmes simplistes sont là pour ajouter du piment à l'intrigue l'espace de quelques instants à l'exception d'un petit jeu de synchronisation où l'on doit frapper à une porte d'une certaine façon à la manière des jeux musicaux où l'on doit presser les touches selon un tempo bien précis.



Sorti la même année que **Parasite Eve 2**, **Resident Evil 3** ou **Silent Hill**, Galerians n'a pas bénéficié du même soin, graphiquement dans un premier temps puisque les décors sont cruellement vides et pas très détaillés, de même, les cinématiques sont inégales, les visages sont souvent inexpressifs, ronds comme des ballons et ils ont tous le même coiffeur. On n'est pas au niveau de ce qu'il était possible de faire la même année, même le premier Parasite **Eve** de Square proposait un travail de meilleure qualité l'année précédente. Concernant l'ambiance musicale, c'est un grand loupé, surtout qu'une partie du jeu est plongée dans le silence, aucun thème mémorable et particulièrement bien adapté à l'action. Le fait de ne pouvoir sauvegarder que trois parties sur la carte mémoire, l'inventaire bordélique puisque des items informatifs tel que des mémos ou carte d'accès resteront en premier plan dans l'inventaire après des heures d'inutilité flagrante et enfin, le niveau de pouvoir psychique. Il est dommage qu'un système de

progression à la manière des RPG n'existe pas puisque par défaut, même à la fin du jeu, on sera toujours au niveau 1 sur 3. un jeu qui manque cruellement de finition au niveau des détails. Niveau durée de vie, c'est dans la bonne moyenne de ce genre de jeu, à savoir, une petite dizaine d'heures le premier coup mais il n'y a rien de motivant à débloqué, du coup, la refaisabilité n'est pas justifiée.

Plutôt que d'opter pour des sous-titres durant les dialogues, il fut décidé de doubler le jeu dans notre langue. Le résultat est assez affligeant, surtout chez les personnages féminins qui se voient doublés par des voix qui jurent cruellement avec l'ambiance du jeu, il faut dire que la majorité du staff avait plus l'habitude de doubler les dessins animés du Club Do tel que DBZ, ceci explique cela...

En comparaison avec le doublage japonais, c'est le jour et la nuit. Par ailleurs, sur cette version, les logos Galerians durant les chargements ont disparus.

EN CONCLUSION

Pour :

- + Ambiance
- + Système de combat
- + Les drogues

Contre :

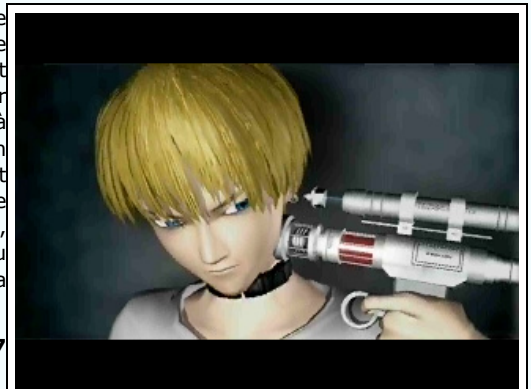
- Réalisation
- Doublage
- Caméras

Intérêt Général :

15/ 20

Galerians a pour lui de proposer un scénario relativement riche et original que l'on avait pas l'habitude de voir dans ce type de jeu. Le système de combat et le concept de drogues sont également des éléments qui pèsent dans la balance pour changer notre approche et apporter de la consistance à l'ensemble. Paradoxalement, sa réalisation minimaliste, son doublage assez inégal et sa durée de vie plutôt courte sont autant de freins qu'il faudra apprendre à surmonter pour ce plonger dans l'aventure mais ne boudons pas notre plaisir, aujourd'hui encore, ce type d'ambiance reste relativement peu exploitée, apportant par là même, une vraie justification à la démarche de Galerians.

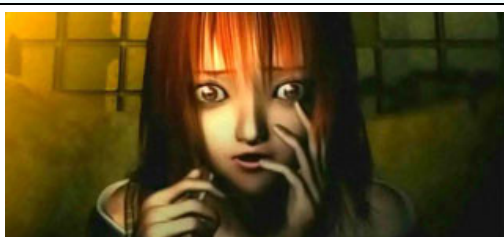
Blood, le 14 septembre 2007



Hotline

Sous l'émulateur Epsxe, Galerians ne fonctionnera pas avec un plugin Direct 3D, préférez-lui un plugin OpenGL autrement le jeu bloquera durant les dialogues avec Lilia. Une alternative cependant avec l'émulateur sobremement intitulé pSX qui fera tourner le jeu sans problèmes.

Le film



Sorti en 2002, la même année que Galerians : Ash, les trois OAV retracent l'aventure du premier jeu. On y retrouve la trame principale avec quelques variantes dans le scénario ainsi qu'un rendu de bien meilleure qualité même si le tout est exclusivement en CGI et risque de rebuter les amateurs d'anime. Polygon Magic a d'ailleurs travaillé également sur cet OAV. L'action bat son plein et les révélations surviennent assez rapidement, il est plus que conseiller d'avoir déjà fini le jeu si vous ne voulez pas connaître toute l'intrigue et le dénouement.



Pour ceux ayant fini le jeu, je dirais que cet OAV est une agréable surprise dans la mesure où l'on retrouve l'ambiance du jeu, un graphisme agréable, mention spéciale pour Lilia, plus belle que jamais, et enfin, le doublage original pour une immersion totale. Pour les amateurs d'anime, c'est délicat, la CGI est un peu trop omniprésente et l'OAV va à 200 à l'heure, ça ne leur laissera pas de souvenirs impérissables. Jamais sorti en France, il faudra se rabattre sur le fansub au travers du travail réalisé par la team Kireina.

A noter que pour le marché US, les trois OAV ont été condensés en un seul film, comme pour **Armitage III**.

Liens

[Our little secret](#)
[I wanna be free](#)