



Leather Goddesses of Phobos 2

Test de la version : PC DOS

Editeur : Activision

Année : 1992

Langue : Français Sous Titre

Genre : Aventure

Jeux similaires : It came from the desert - Leather Goddesses of Phobos - Leisure Suit Larry 6 - Plan 9 From Outer Space - Rex Nebular

Classification Personnelle : A partir de 12 ans



Classique des années 80 et des aventures textuelles, c'est le retour de Goddesses of Phobos dans un jeu toujours aussi focalisé en dessous de la ceinture mais avec des graphismes à présent. Bienvenue dans l'univers du Z, celui où tout est possible comme la conquête de l'espace par un groupe de nymphomanes.

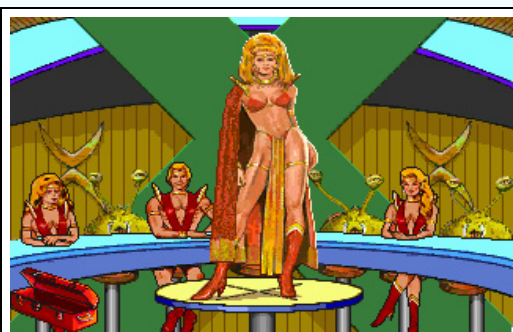
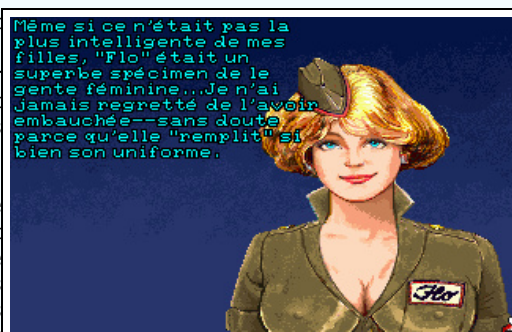
En 1956, un vaisseau extra-terrestre s'écrasa près d'une petite bourgade américaine. A son bord, Barthub el Nikki-Nikki fils de Jelgobar el Zayda-Zayda, dit Barth, une créature tentaculaire s'étant échappée de la planète X pour nous demander son aide afin de l'aider à repousser les déesses en cuir de Phobos qui voulaient asservir sexuellement toute la galaxie.



Goddesses of Phobos 2 est la suite d'un classique de l'aventure textuelle sorti en 1986. Toujours réalisé par Steve Meretzky, ce second volet se déroule 20 ans après et ne fait pas référence au premier. De plus, il s'agit cette fois-ci d'une aventure graphique et localisée.

Après la séquence d'introduction, on nous propose d'aborder l'aventure avec trois personnages, au choix, Zeke le garagiste, Lydia sa copine, fille d'un astronome et enfin Barth, l'alien. Le jeu se découpant en deux phases, sur la terre et dans l'espace. L'interface est tout ce qu'il y a de plus simple, en cliquant sur un objet, on le prend sur soit ou on obtient une petite description. En cliquant sur une personne, on peut discuter avec elle, rapidement ou en gros plan. A ce moment là, quelques sujets matérialisés par des icônes viendront s'afficher et permettront de mener la discussion. L'aventure est clairement déjantée mais ni plus ni moins que ces modèles, les vieux films de SF des années 50 avec trois acteurs, des décors en carton et du kitsch au kilomètre. L'humour est omniprésent, surtout dans les dialogues qui sont l'attrait numéro un du jeu, nombreux et riches, ils permettent de décrire convenablement le profil de chaque individu rencontré et des vicissitudes de ce petit bled paumé.

Fort de réussir à nous offrir un scénario riche sans pour autant être lourd, du fait de l'humour second degré omniprésent, l'auteur se permet également quelques analyses personnelles sur les autochtones et d'une manière générale, sur l'armement nucléaire. A ce titre, l'aventure avec Barth est beaucoup plus intéressante, la première partie tout du moins puisque l'alien n'hésite pas à analyser notre société, nos mœurs, nos objets du quotidien et ce, de manière assez décalée. Enfin, Phobos ne serait pas phobos sans son ingrédient premier, le sexe. Souvent mentionné, jamais montré, ce sujet revient presque tout le temps dans la discussion. Les deux protagonistes humains auront même à loisir de multiplier les expériences mais hormis quelques plans érotiques, on en verra pas plus puisqu'il s'agit bien ici d'humour et non de racolage.



Phobos aborde un design très fin et agréable à base de dessins peints puis digitalisé comme Sierra à la même époque. Le style adopté rappellera sans nul doute les comics des années 50 tel que Buck Rogers ou Flash Gordon ainsi que les poupées des revues de charme de ces années, grosse poitrines, cheveux longs, de bonnes cuisses, bref, des femmes qui s'assument et non des squelettes. La bande son est agréable mais pas transcendante, néanmoins, optez pour une carte Roland plutôt que SoundBlaster sous Dosbox. Toujours au niveau audio, il est à noter la convaincante interprétation du staff français dans le doublage, en cette année 92, les doublages francophones étaient très rares mais toujours très mauvais, aussi cette troupe de comédiens qui travaillent avec force et conviction, jouent en la

faveur de l'immersion, on doit ce travail au studio Free Son.

Le tableau n'est pas entièrement rose cependant, du fait de son interface très simple voir simpliste, la difficulté n'est pas très palpable et c'est ainsi la durée de vie qui s'en ressent. Comptez cinq heures pour finir le jeu et ce n'est pas la possibilité de changer de personnage qui apportera un gros plus puisque dans tous les cas, la seconde partie est similaire et il n'existe qu'une seule chute possible. Phobos se veut en ce sens plus proche du roman interactif.

Contrairement à ce qui est indiqué à la fin, un troisième volet ne vit jamais le jour.

EN CONCLUSION

Pour :

- + Ambiance
- + Graphismes
- + Humour

Contre :

- Durée de vie
- Interactivité minimale
- Peu de différences entre la partie avec Zeke ou Lydia

Intérêt Général :

14/ 20

Plutôt mal accueilli, Phobos 2 a semble t-il déçu les fans du premier volet qui voulaient retrouver une aventure purement textuelle et sans graphismes ainsi que les fans de jeux d'aventure graphique et point & click qui se sont senties, à juste titre, brimés par le manque d'interactivité que propose le jeu. Il est vrai que Phobos 2 se laisse suivre plus qu'il ne se joue. Il reste cependant un très bon scénario, engagé, fleurissant avec l'érotisme léger sur un ton très second degré pour un public moins large que d'habitude. Cette plongée en plein nanard reste une bonne expérience mais probablement, d'avantage axé pour les cinéphiles et ceux qui prennent encore plaisir à se regarder ces "chef d'oeuvre" du noir et blanc aujourd'hui, ceux-là devraient être tout particulièrement réceptifs à l'ambiance rétro et relativement unique qui se dégage des déesses de cuirs de Phobos.



Blood, le 17 novembre 2007