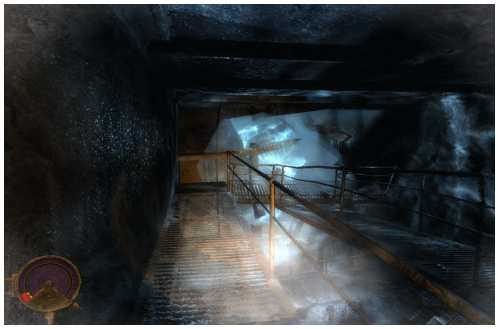
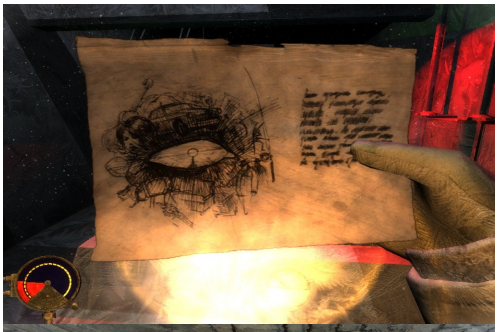
Test de Cryostasis : Sleep of Reason

Cryostasis : Sleep of Reason

Après un très mauvais Vivisector, autant dire que l'on attendait au virage le dernier FPS de Action Forms. Sans cesse repoussé, nous avions logiquement certains a priori sur ce Cryostasis : Sleep of Reason. Au bout du compte le soft tient-il toutes ses promesses ? Ou bien n'est il qu'un autre jeu médiocre à rajouter dans le catalogue de Action Forms ? Réponse dans les lignes qui suivent !

Commençons si vous le voulez bien par le speach de départ du jeu. Vous êtes donc dans la peau d'Alexander Nesterov, un météorologue censé se faire rapatrier de la station flottante sur laquelle il fait des études en plein Océan Arctique. Alors qu'il cherche le bateau censé venir le rapatrier une tempête s'abat sur lui. Histoire de ne être transformé en glaçon il monte à bord du North Wind, un brise-glace Russe immobilisé au milieu de la banquise. Une fois à bord Alexander va rapidement s'apercevoir que **la moitié de l'équipage s'est transformé en mutants tueurs de météorologues** alors que l'autre moitié s'est tout simplement faite dessoudée soit par la première soit par un mystérieux accident qu'a subi le North Wind. Heureusement pour ces derniers, notre malchanceux héros possède l'écho mental, un pouvoir des plus intéressants…





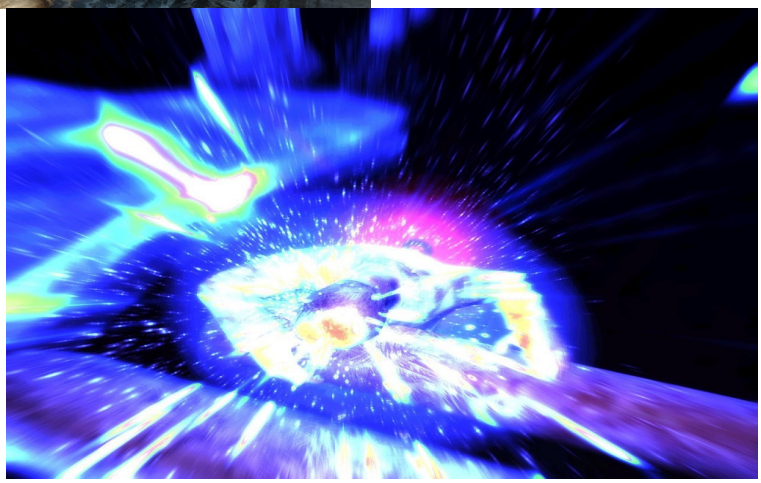
C’est en effet sur cette capacité que repose une grosse partie du concept de Cryostasis car au cours de vos pérégrinations vous allez rencontrer beaucoup de personnes ayant trépassé quelques heures avant votre passage. **Vous pourrez alors, en les touchant, revivre leurs derniers instants et les sauver d’une mort certaine**. Du mal à saisir totalement comment cela fonctionne ? Ce n’est pas grave, je vais vous expliquer. Prenons par exemple le cas de ce pauvre gars étendu sur une chaise, derrière une vitre brisée, la poitrine criblée de morceaux de verre. Après l’avoir touché vous vous retrouver dans la peau de ce type sur la même chaise, la vitre en parfait état. Au bout de quelques secondes une alarme se déclenche et la vitre explose, libérant des bouts de verres sur vous. Si vous avez été assez rapide pour vous baisser vous aurez sauvé la vie du monsieur, en revanche si vous êtes resté assis vous n’aurez pas changé son destin et devrait par conséquent vous retaper la séquence jusqu’à ce que vous y parveniez. Il s’agit d’ailleurs d’un aspect un peu frustrant de ces séquences qui constituent facilement dans les quarante pourcents du jeu, en effet si elles se renouvellent plutôt bien durant l’aventure elles reposent trop souvent sur le concept du "meurs et essais à nouveau" qui risque d’en agacer plus d’un.

Autre aspect original du gameplay, la gestion de la vie. En effet celle-ci se base sur la température corporelle de Alexander. Comprenez par la que lorsqu’il se fera toucher par un ennemi ou qu’il sera hors du North Wind, elle descendra jusqu’à vous envoyer Ad Patres. Pour éviter cela, **vous devrez fouiller le navire à la recherche de sources de chaleur**. Une lampe allumée, un bout de bois enflammé ou bien une turbine brûlante, tous les moyens sont bons pour éviter de mourir de froid.

Pour ce qui est du reste le jeu est un FPS-Horror classique comportant son lot de séquences d'action à l'arme blanche et à l'arme à feu (rouillée et difficile à recharger d'ailleurs) sur des ennemis peu diversifiés et tous plus débiles les uns que les autres. Mélangeant des flashbacks angoissants à une vieille légende mythologique totalement incompréhensible, l'histoire s'avère être confuse mais assure tout de même au niveau de l'ambiance qui se relève bien flippante à certains moments.

Au niveau de la réalisation c'est un quasi sans fautes. **Le moteur graphique est tout simplement excellent** et nous propose pêle-mêle des effets de gèle, d'eau et de flammes tous plus magnifiques les uns que les autres. Ajoutez à cela un moteur physique très performant et vous avez là un soft à même de faire exploser n'importe quelle configuration un peu trop ancienne. En gros, bête de course obligatoire pour faire tourner décemment le jeu !

Concernant la bande-son, si l'on excepte un doublage français pas toujours convainquant les bruitages se faisant entendre dans les couloirs du North Wind sont très réalistes et nous plongent immédiatement dans l'ambiance



<u>En bref :</u> Un bon petit FPS bien sympatoche, voila ce qu'est Cryostasis : Sleep of Reason. Certes on pourra lui reprocher ses phases d'énigmes parfois frustrantes, ses décors un peu répétitifs ou bien son scénario pas toujours très clair mais **l'aventure se laisse pourtant parcourir sans déplaisir** et devrait ravir les aficionados du genre dotés d'un PC surpuissant….

Description du jeu par Zombiedu05 et Sid

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