



Test de The Walking Dead : Saison 1

The Walking Dead : Saison 1

Les jeux-vidéos sont un formidable média qui nous donne la possibilité - bien plus que les livres, la musique ou le cinéma - de vivre une aventure intense qui décuplera nos émotions. Paradoxalement, les jeux ont de plus en plus tendance à s'uniformiser et à ne proposer qu'un même type d'expérience. **The Walking Dead fait exception à la règle et nous propose de plonger dans un récit interactif dont on ne peut pas rester imperméable.** Son succès commercial et critique prouve deux choses : que les joueurs ont encore du goûts et qu'une adaptation peut être extraordinaire quand elle est travaillée. Il faut dire que le matériau d'origine, le comics en l'occurrence, est déjà de haute facture.





Organisé à la manière d'une série, le jeu se découpe en 5 épisodes d'une durée de vie d'environ 2h30 chacun. Inscrits dans la continuité, ils nous content l'histoire de Lee, un prof de fac meurtrier, dont la voiture de police qui le mène en prison s'accidente en pleine forêt. Le réveil sera brutal, d'autant plus que le monde semble connaître un mal qui transforme les morts en zombis ! Très vite Lee fera la connaissance d'une petite fille, Clementine. **Ensemble ils s'intégreront dans un groupe de survivants dont les conflits internes seront aussi fatal que les zombis eux-mêmes.** Le studio Telltale Games a effectivement compris que dans Walking dead les rapports humains sont aussi importants que l'apocalypse.

Comme dans un Mass Effect le joueur aura de nombreux choix à faire, dans ses paroles comme dans ses actes. **Les dialogues sont dynamiques et très régulièrement le jeu nous offre la possibilité de choisir quelle sera notre réponse dans tel ou tel dialogue.** En fait c'est ce qui fait le principal atout du jeu, nous avons la possibilité de construire un héro à notre image. Il n'est pas question d'être gentil ou méchant, mais simplement de décider quelle aventure on veut vivre. Quand il faudra choisir 1 seule personne à sauver alors que 2 sont en danger, une partie du groupe vous reprochera forcément votre décision. Les rapports entre personnage sont en plus superbement construit, et les amis d'aujourd'hui ne sont pas forcément ceux de demain. Prendre position pour les gens qu'on aime contre le reste du groupe n'est pas toujours une bonne idée pour la suite. Il arrive bien souvent de regretter une décision qui sur le coup nous paraissait évidente. Ce dynamisme sert plus à l'immersion du joueur qu'au déroulement de l'histoire. Car au final seuls quelques petits détails seront changeant, et la fin sera la même pour tous. C'est décevant mais ça ne nous empêche pas de vivre une aventure dont on prend part activement.





Le reste du gameplay est simpliste, on dirige le personnage en même temps qu'un curseur qu'il faut pointer sur des objets à récupérer. Il n'y a pas vraiment d'énigme et de recherche, les item étant souvent dans la même pièce que ce à quoi ils sont destinés. **A ceci s'ajoute des phases d'actions qui ne sont que des QTE avancés (quand il ne suffit pas d'appuyer sur une touche, il faut parfois pointer la tête du mort-vivant pour que Lee utilise son arme).** Tout cela est entrecoupé de longs dialogues tous bien écrits qui font donc le gros du jeu. C'est pour ça que je parle plus de "récit interactif" que de "jeu à part entière" même si on est loin d'un visual novel. Toutes ces phases intelligemment mélangées nous attachent cependant très vite aux personnages et à leur sort. C'est assez impressionnant de voir à quel point les développeurs ont réussi leur coup d'ailleurs !

Graphiquement, grâce aux modèles en cell shading, on plonge immédiatement dans l'esprit de la bande-dessinée. Si les décors et les personnages sont parfaitement représentés, il faut noter que les angles de caméras y sont pour beaucoup. De superbes plans cinématographiques viennent régulièrement magnifier ces graphismes. A l'inverse, et c'est étonnant, il arrive que les angles soient très mal choisis, enfermant alors le joueur dans une partie du décor ponctué de murs invisibles ! Un effort aurait pu être fait là-dessus. On passe vraiment d'un extrême à l'autre durant les 5 épisodes.

Enfin en ce qui concerne la bande son et bien... comme le reste, c'est magistral. Elle colle parfaitement bien à l'ambiance du moment et à chaque scène qu'on est en train de vivre. Vraiment, elle est juste parfaite !



The Walking dead est une expérience à vivre dans une vie de joueur. Non pas qu'il n'existe pas mieux, c'est subjectif, mais peu de récit jouable excelle autant. **Il est très difficile de décrocher tant le jeu nous pousse dans un ascenseur émotionnel constant qui nous maintient en alerte pendant des heures et des heures.** J'attribue d'ailleurs une mention spécial à l'épisode 2 et 5. Croisons les doigts pour que la saison 2 qui arrive courant 2014 soit aussi réussie !!

Description du jeu par Kyoledemon

Copyright © 2003-2026 survivals-horrors.com, tous droits réservés
Conception [David Barreto](http://survivals-horrors.com)