



Test de Galerians

Galerians

Sorti en juin 2000 par CRAVE Entertainment sur Playstation uniquement, ce jeu apparut aussitôt comme un fort original resident-like : le héros, Ryan, s'y réveille amnésique dans un grand hôpital et doit, dans un environnement de plus en plus hostile, mener l'enquête pour retrouver la mémoire et, partant, son identité. Les combats se font uniquement grâce à **ses pouvoirs psychiques** (onde de choc, ignition, création d'un champ d'anti-gravité) mais pour les alimenter il doit trouver régulièrement les produits adéquats, ainsi que l'injecteur nécessaire à leur administration. En cas d'overdose on se met à émettre un rayonnement qui tue tout le monde alentour, mais qui fait baisser son niveau de vie très rapidement, donc se révèlent indispensables également des calmants et des curatifs.

Bien entendu la recherche d'objets et les fréquentes allées et venues sont au programme, mais dans des environnements moins vastes que le célèbre manoir cependant. Ryan dispose également, par le truchement de la touche "triangle" d'un **pouvoir de vision sensorielle** lui permettant de deviner ce qui se passe derrière une porte close, et se transformant à l'occasion en télékinésie bien pratique pour récupérer un objet ou actionner un verrou.





Le premier CD se partage entre l'hôpital, puis la maison des parents, belle villa au milieu de la campagne, chaque niveau se soldant par un boss. Le second CD nous amène dans la ville futuriste de Michelangelo City, mégalopole entièrement gérée par un super-ordinateur surnommé Dorothy, capable de pensée propre et d'auto-amélioration, ce qui va l'amener tout naturellement à appliquer ses recettes personnelles à l'existence des habitants dont elle a la charge. L'épisode se déroule dans un hôtel, l'hôtel Babylone, où l'esthétique des lieux rappelle davantage le film "La cité des enfants perdus" que le Lake View Hotel de Silent Hill 2, même si la tenue des personnages est plus manga que steampunk. Le gameplay quant à lui lorgne vers le RPG en ce sens que la suite des événements est déterminée non tant par l'obtention d'objets que par l'interaction avec les autres résidents de l'établissement, notamment par les dialogues : cette petite nouveauté, inattendue, apporte une **agréable touche de fraîcheur** à l'ensemble.

Malheureusement, vers la fin, une impression désagréable s'emparera du joueur dès qu'il tombera sur la première porte du jeu qui ne s'ouvrira pas, suivie d'un boss excessivement difficile... et quand il l'aura finalement vaincu ce sera pour constater que le CD est terminé : deux endroits dans le premier, un seul dans le deuxième, **tout cela sent le jeu "expédié" à partir d'un certain stade**, et hélas le troisième CD confirme cette funeste sensation : il se résume à une succession d'ascenseurs, dans une tour, à déclencher par un code de couleurs, puis à deux boss successifs, bien entendu d'une extrême difficulté et sans possibilité de sauvegarde après la victoire sur le premier...soit en tout 10 à 15 mn, mais que vous devrez refaire plusieurs fois avant d'obtenir la cinématique de fin.

Description du jeu par Zombieater