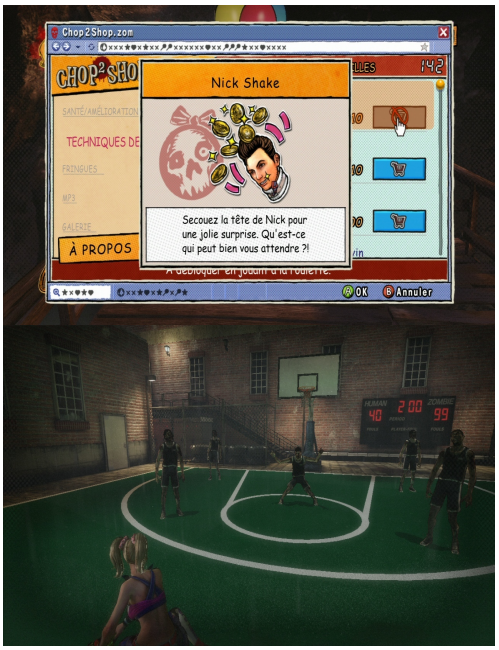


Test de Lollipop Chainsaw

Lollipop Chainsaw

Pour ceux qui ne le connaissent pas, SUDA 51 fait parti de ces créateurs de petits O.V.N.I (comprenez par là *Objet Vidéoludique Non Identifié*) les plus chevronnés de sa génération. La recette de ses créations est simple : sexe, drogue, rock'n'roll, violence et humour garantie. Apres un merveilleux "Killer 7" sur Gamecube en 2005, et un excellent "No More Heroes" sur Wii en 2008 et 2010, il revient avec toute l'équipe de son studio de développement Grasshopper Manufacture, encore plus déjanté que jamais avec "Lollipop Chainsaw" : **un beat them all édulcoré à l'ambiance d'un teen-movie** qui aurait très mal tourné... pour notre plus grand plaisir bien sûr !









En guise de scenario, Lollipop Chainsaw n'a pas à rougir de ses ainés. SUDA 51 a encore mis le paquet avec une histoire totalement délirante et simple à la fois : Juliette, pom-pom girl du lycée de la petite bourgade de San Romero fête aujourd'hui son anniversaire. La fête n'est pas garantie car la ville est infesté de zombies. Qu'a cela ne tienne, plus on est de fou plus on rit, Juliette enjambe son vélo, attrape sa tronçonneuse en forme de cœur, et fonce mettre un peu d'ambiance dans son lycée où des invités peu ragoutants l'attendent de pied ferme. Pour le reste, on se croirait dans une série B de la fin des années 1990 : **Juliette doit sauver la ville de l'attaque des zombies** aidé par toute sa famille, chasseurs de zombie de père en filles, et particulièrement de son petit copain, Nick, celui-ci ayant rencontré quelques ennuies de parcours… Les personnages sont tous aussi attachants les uns que les autres, c'est fun, marrant à souhait et efficace. On en prend plein les yeux et la formule marche à merveille.

Parlons-en des yeux. En terme de graphismes le jeu reste relativement mitigé, on est techniquement loin d'être à la hauteur d'un Bayonetta : certaines textures sont légèrement saccadées à l'écran, les animations sont parfois raides et des bugs de collisions viennent perturber la progression ou tout simplement le plaisir de l'aventure. Ces graphismes datent un peu avec néanmoins un cell-shading plutôt correct. Pourtant, le design du jeu avec ses couleurs vives, son aspect "comics", ses paillettes ou encore ses effets de lumières à gogo pourront très certainement vous séduire. **Juliette arbore des poses et des tenues plus sexy et déjantées les unes que les autres**. Les autres personnages comme les boss, le père de Juliette, ou encore le maitre d'arme sont tout simplement géniaux. On se retrouve alors devant un jeu qui a choisi de prendre le parti de l'aspect esthétique et d'une ambiance particulièrement soignée au détriment, hélas, d'une certaine qualité technique et graphique laissé sur la touche. En revanche, les divers animations, répliques et références, parfois hilarantes, des zombies et des autres personnages de l'aventure permettent de créer cette petite étincelle qui nous immergent totalement dans l'ambiance du soft, et c'est là où la performance est honorable.











Au niveau du gameplay, encore une fois on n'est pas dans un beat them all d'anthologie : notre héroïne s'avère relativement lente pour distribuer ses coups et certains pourront trouver un aspect répétitif à démolir des tonnes et des tonnes de zombies. D'un point de vue nettement plus positif, les différentes améliorations, objets bonus et combo à acheter relève d'un véritable challenge : plus vous tuez de zombies en même temps, plus vous récoltez des pièces «"zombies" ainsi que des pièces "platines" le tout servi de paillettes et d'arcs en ciel. Les premières, facile à obtenir, vous serviront à acheter les améliorations et autres objets du jeu. Les pièces platines, nettement plus rare, vous permettront d'obtenir les différentes bande son des niveaux, illustrations des créateurs du jeu ainsi que les différentes tenue de la garde robe de Juliette.

Le jeu recèle de petites perles cachées, peut être pas assez nombreuses pour des joueurs tatillons. **Les combats contres les boss sont variés et atypiques** ainsi que certaines phase comme la partie de basket zombie ou encore le match de baseball. Même si le plaisir reste de courte durée (le jeu se termine

en 5h environ sans forcer), on recommencera les niveaux afin d'obtenir les derniers combos dévastateurs, les tenues sexy de Juliette, battre les records détenue par votre paternel, ou encore débusquer tout les zombies et les papiers de sucettes.











Malgré les reproches notables que le jeu possède, Lollipop Chainsaw reste, à mon sens, un jeu à découvrir sans hésiter. On se laissera facilement emporter dans une aventure désopilante, pleine de couleurs et de clin d'œil, avec son lot de défauts qui font aussi partie de l'ambiance. Les influences cinématographiques et musicales collent parfaitement avec le jeu, les personnages sont farfelues a souhait, les niveaux s'enchainent à grande vitesse et même si le soft n'atteint pas le niveau d'un **Devil May Cry**, on s'amuse franchement de bout en bout et c'est le principal.

Le studio Grasshopper Manufacture réussit encore à sortir **un jeu à la fois d'une grande originalité et**

très attachant à l’heure actuelle où les blockbusters se bousculent la place dans les rayons des magasins. Lollipop Chainsaw est une aventure rafraichissante et drôle à celui qui voudra bien lui porter un minimum d’attention dans l’unique but de passer un très bon moment. A recommander a tout les fans de zombie qui désirent décompresser un grand coup.

Description du jeu par Meijin Champi

Copyright © 2003-2026 survivals-horrors.com, tous droits rés
Conception David Barreto