

Justine's Choice



Justine CHARONNAT - Game Dev 2 - CIME Art

1. Le Jeu

Sally Face est un jeu d'aventure-énigme en 2D où l'on incarne Sal Fisher aka Sally Face, un jeune garçon au visage prothétique qui enquête avec ses amis sur d'étranges phénomènes qui se passent dans l'immeuble où il vit.

Le jeu est sous format épisodique et comporte 5 épisodes : Strange Neighbors, The Wretched, The Bologna Incident, The Trial et Memories and Dreams.

Au fil des épisodes, l'histoire devient de plus en plus dense, et les énigmes de plus en plus complexes.



2. Les Mécaniques

Dans l'épisode 1, Strange Neighbors, on apprend toutes les mécaniques principales : se déplacer (de gauche à droite seulement, parce que c'est en 2D), interagir avec des personnages ou des objets, ramasser des objets, utiliser des objets dans l'inventaire pour résoudre des énigmes. Jusqu'à là, les mécaniques sont assez classiques.



Mais les choses prennent une autre tournure à l'épisode 2, The Wretched. Dans cet épisode, Sally obtient la possibilité de détecter les phénomènes paranormaux à l'aide de sa Gear Boy. En appuyant sur la gâchette, Sally peut se balader avec sa Gear Boy en main. Si un phénomène paranormal est détecté, la Gear Boy se met alors à briller et Sally pourra appuyer sur le bouton A pour dévoiler ce phénomène. Une cinématique se lance, et un dialogue avec un fantôme débute.

3. LA Mécanique

Cette mécanique est importante dans le jeu car non seulement elle est nécessaire pour l'avancée de l'intrigue, mais elle fait basculer le jeu dans un tout autre registre.

Si au début les événements qui se passaient dans l'immeuble de Sally étaient juste bizarres, ils basculent alors dans le mystique, et le joueur comprend qu'à partir de maintenant il doit s'attendre à tout dans ce jeu.

Cette mécanique permet également d'augmenter le potentiel d'exploration du jeu, car le joueur aura alors envie de tester la Game Gear dans toutes les pièces de l'immeuble.



A. Les autres aspects

Si Sally Face a un gameplay assez classique, il se démarque par son ambiance. Que ce soit avec les graphismes ou la musique, l'ambiance du jeu est unique. Elle est déformée, sale, mais surtout grunge. Si le grunge était un jeu, ce serait Sally Face.

La pâte graphique est aussi très particulière. Les personnages et les décors sont dessinés de manière simple, voire grossière, mais cela participe à l'ambiance globale du jeu. L'ambiance du jeu est déjà glauque à souhait, et les personnages ainsi que les décors sont tout aussi glauques.

On a d'ailleurs l'occasion de voir au dernier épisode que le studio derrière le jeu est capable de faire des graphismes plus détaillés, mais on sent que l'ambiance n'aurait pas été la même et que ce n'était pas ce qui était recherché dans ce jeu.

L'ambiance change à mesure que l'histoire avance et devient de plus en plus déformée et mystique. Je ne veux pas vous spoiler, mais attendez-vous à tout en jouant à ce jeu.



5. Verdict ?

Comme vous pouvez le deviner, ce jeu m'a plu. Mais il ne m'a pas juste plu, il m'a profondément marquée.

Ses personnages sont extrêmement attachants, son histoire prend aux tripes, et son ambiance est tellement unique.

En fait, ce jeu m'a rappelé pourquoi j'aime autant le jeu vidéo, car quand tu penses que tu as tout vu, tu as toujours des petits jeux qui arrivent encore à te surprendre et à te transporter.

Vous voyez ce sentiment de vide quand vous avez fini un jeu que vous aimez beaucoup, que vous restez assis devant votre écran sans rien faire en vous demandant "Et maintenant ?", et ben j'ai eu ce sentiment après avoir fini Sally Face ! La dernière fois que j'ai ressenti ça pour un jeu, c'était en 2016-2017 après avoir fini Mother 2 et

3.

Bref, Sally Face, c'est la vie ! Oui !

