

Life is Strange : True Colors : les émotions au rendez-vous.

Avant de réellement commencer cet article, mettons un peu de contexte : la série Life is Strange est une série de jeux vidéo d'aventure graphique en vue objective qui se rapproche du film interactif ; en effet les jeux de la série sont régis par les choix du joueur, l'expérience de ce dernier est différente en fonction des choix effectués. Le premier volet *Life is Strange* est sorti le 29 janvier 2015, le dernier et cinquième volet dont nous allons parler *Life is Strange : True Colors* est sorti le 10 septembre 2021 développé par Deck Nine Games. Les histoires des 3 volets principaux ne sont pas directement reliées, cependant on peut trouver des références des jeux de la série dans les différents opus car les jeux se passent dans le même univers.



Passons maintenant au sujet qui nous intéresse, *Life is Strange : True Colors* raconte l'histoire d'Alex Chen ayant grandi dans une famille d'accueil, elle décide de retrouver son frère à Haven Springs qu'elle n'a pas vu depuis huit ans. Alex, comme tous les protagonistes des jeux *Life is Strange*, possède un pouvoir. Le sien est celui de l'empathie, ce qui lui permet d'observer et de manipuler les émotions des autres personnes. Le soir même de son arrivée, elle perd lors d'un accident son frère. Accompagnée de ses nouveaux amis elle décide de mener l'enquête sur cet accident qui n'avait pas lieu d'être.

Le jeu nous plonge dans la ville de la Haven Springs que le joueur pourra explorer librement. La ville et ses habitants sont assez proches du réel, le joueur aura l'occasion de les aider dans leur tracas quotidien tout en interrogeant les habitants pour faire avancer l'intrigue.



Au niveau du scénario, l'histoire est plutôt bien écrite, même si le jeu est assez court comparé aux précédents opus, il reste néanmoins agréable à jouer. Avec en plus des chapitres avec une phase de gameplay originale comme la phase "jeu de rôles" du chapitre 3. Cependant certains détails sont assez dérangeants car malgré qu'ils soient plaisants à jouer certains chapitres ne nous font pas avancer dans l'intrigue ce qui peut frustrer le joueur et le détacher du jeu.

Dans les jeux Life is Strange on a l'habitude de rencontrer différents personnages, on s'attache à certains, détestent d'autres et nos choix sont souvent orientés autour d'eux. Leurs histoires sont particulièrement bien écrites dans cet opus et sont mises en avant. La maladie d'Eleanor la fleuriste, l'histoire d'amour de Duckie. Ces petites histoires même si elles n'ont pas de rapport direct avec l'intrigue principale nous touchent et nous donnent envie d'aider ces différents personnages.



De plus, le pouvoir de l'empathie d'Alex nous permet directement de ressentir les émotions des personnages, on apprendra donc la peur d'Eleanor et la tristesse de Duckie. Cela nous donne la possibilité de nous identifier à eux. Le jeu nous donne donc une réelle proximité avec ses différents personnages.

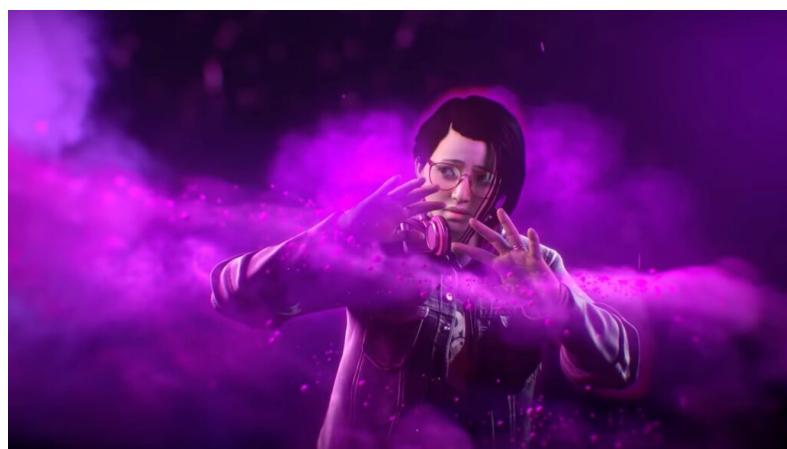
Niveau romance, le jeu propose deux personnages avec qui le joueur pourra flirter, un masculin : Ryan et un féminin : Steph. Life is Strange : True Colors fait un grand pas dans la licence en annonçant explicitement qu'Alex est bisexuelle. Même si la licence a toujours inclus des personnages LGBT, la romance ici entre les personnages est émouvante et belle à regarder. Ce qui fait une petite qualité en plus pour le jeu



En ce qui concerne l'aspect graphique du jeu, le jeu est magnifique, les décors sont bien dessinés on retrouve l'ambiance typique d'un village dans la montagne. Mais malgré cela j'ai été assez déçu, l'environnement est certes agréable mais cela manque cruellement de diversité. L'histoire du jeu se passe essentiellement dans la ville d'Haven Springs, le joueur est donc très limité en matière d'exploration, la ville change un peu lors du festival du printemps organisé par cette dernière mais à part cela le joueur a accès à très peu d'endroits. À l'inverse dans Life is Strange 2 l'histoire se déroule dans une grande partie de l'Amérique du Nord, avec donc des décors variés, un monde plus ouvert et par conséquent plus libre.



Concernant le pouvoir d'Alex, il est malheureusement moins présent que dans les précédents jeux, on ne peut l'utiliser que très peu qu'à des moments clés du scénario là où dans le premier Life is Strange on pouvait décider de l'utiliser à n'importe quel moment. Ici on pouvait ressentir les émotions des personnages secondaires ou principaux, mais cela s'arrêtait là. Il n'y avait pas de possibilité d'aller plus loin, ce qui est décevant car dans cette licence le pouvoir est ce qui nous permet d'influencer nos choix et le scénario.



Passons maintenant aux musiques du jeu. Assez attaché à la musique dans les jeux j'y prête souvent attention. L'ambiance sonore est très apaisante, stressante au bon moment, la musique suit le jeu parfaitement cependant elle n'est pas marquante et c'est dommage car le jeu en avait le potentiel. En effet dans les jeux Life is Strange les personnages principaux avaient chacun une passion qui leur était propre, la photographie pour Max Caulfield, le dessin pour Sean Diaz et enfin la guitare pour Alex Chen, on s'attend donc à ce que cet élément soit présent tout au long du jeu. Malheureusement ce n'est pas le cas, on ne voit Alex accompagné de sa guitare qu'à de rares occasions alors que cela aurait pu être un vrai plus pour le jeu.



Enfin les choix, ce qui fait l'essence de Life is Strange. En effet le jeu est régi par les choix qu'effectue le joueur et le scénario évolue en fonction de ces derniers. Les choix sont pour moi assez importants au premier abord et surtout difficiles à faire. Dès le début on s'y confronte et il est difficile de prendre la bonne décision. Cependant en recommençant le jeu avec différents choix de notre première partie, on se rend compte que finalement le résultat est le même. L'histoire ne change pas tant que ça et il n'y a pas de réel impact sur les choix que l'on effectue. Cela se voit particulièrement à la fin du jeu. Quoi qu'il arrive, le joueur se retrouve face à une fin heureuse même en essayant de faire les pires choix possibles, alors que dans les précédents opus ces choix étaient beaucoup plus déterminants.

Finalement Life is Strange : True Colors est en somme malgré tout cela un bon jeu. La phase de découverte lors de la première partie est plaisante à jouer, les personnages sont attachants, les décors sont beaux, le pouvoir malgré sa faible utilisation est original à jouer. Mais cela s'arrête là, cela ne sert à rien de refaire le jeu sauf pour éventuellement changer la relation amoureuse de notre personnage mais c'est tout. J'ai cependant adoré le jeu et je considère qu'il a toute sa place dans la licence Life is Strange.