

YUPPIE PSYCHO

MES IMPRESSIONS

DÉBUT DU JEU

Grâce à des dialogues simples mais efficaces, caractérisant très bien les personnages et le contexte, le jeu m'a très rapidement attrapé. Au début, tout est plutôt calme et le jeu pose son ambiance, bien qu'on aperçoit sous peu quelques éléments étranges, le personnage que l'on incarne trouve tout de même des explications rationnelles, en tout cas pour lui... *Car non, écrire quoi que ce soit sur un tableau avec du ketchup pour faire croire à du sang, ce n'est pas vraiment ce que j'appelle rationnel, surtout dans une grande entreprise, mais soit.* Ensuite, nous sommes pris au travers de « missions » plus ou moins explicites que l'on nous donne et qui n'ont pas l'air d'être bien dangereuses. Peu à peu, le jeu nous fait rentrer dans un cercle assez vicieux et surtout très pervers : on a accompli des choses, donc il faut en accomplir plus ! Ça serait dommage de s'arrêter en si bon chemin. Vous l'aurez compris rien qu'à cette phrase, le jeu parle, principalement, du monde du travail.

LE JEU

C'est assez simple : vous avez reçu une tâche ainsi qu'un ou plusieurs indices sur comment l'accomplir. À partir de ça, il suffit généralement de suivre les indices, qui se feront de plus en plus vagues et mystérieux au fil de l'aventure. Une fois la tâche accomplie, vous devrez retourner auprès de la personne qui vous la donnée, ce qui se transforme souvent en ce que je qualifierais de « phase d'horreur », mais on en reparlera plus tard. Pendant ces missions, vous pourrez croiser objets, personnages, énigmes et monstres en tout genre. À noter que les « monstres » sont très peu variés, mais ce n'est pas un problème bien au contraire. Parlons des personnages justement, pour moi, ils sont, avec le sentiment d'horreur, ce qui donne tout son sens à ce jeu et qui le rend réellement excellent. Ils sont très bien écrits et très bien caractérisés, il y en a beaucoup, mais chacun a sa personnalité bien marquée, et même ceux qui n'ont que quelques lignes de dialogues dégagent un certain caractère, ce qui m'a permis de m'immerger réellement à fond dans le jeu sans voir le temps passé et tout ça en ayant toujours cette grande envie de continuer et d'en apprendre plus, non pas sur l'intrigue, mais bel et bien sur les personnages. L'intrigue se laisse suivre, ou plutôt laisse le jeu se continuer ensuite, et je pense que c'est parfait comme ça, elle n'empiète pas sur la qualité d'écriture des personnages et permet au gameplay et à l'ambiance de garder une bonne forme de cohérence. Chose que je n'ai pas précisée, l'humour dans le jeu est très « réel », comme une bonne rigolade entre voisins de bureau autour d'un café ce qui est fort appréciable dans cette entreprise où rien ne semble être normal.

LA FIN DU JEU

Et c'est malheureusement là que j'ai un petit reproche que j'ai adressé au jeu : il y a plusieurs fins. Alors en soit, ce qui couvre la globalité de toutes les fins (l'avant-fin) est très bien réalisé, avec un bon rythme, pas mal de bon petit twist qu'il est facile de deviner, mais ce qui me gêne, c'est dans la manière dont le joueur « choisit » sa fin. Je n'ai aucun problème à ce qu'un jeu est une multitude de fins, la seule chose que j'aimerais, c'est de pouvoir clairement choisir la mienne, ce qui ne fut pas le cas dans Yuppie Psycho. J'ai eu une fin ni bien ni mauvaise, car je n'ai pas pris les "bons" choix, mais des choix qui n'ont rien à voir avec la volonté d'avoir cette fin en particulier. Depuis un bon moment avant la fin, le jeu laisse entrevoir ces fins multiples, mais à aucun moment, il donne les éléments nécessaires pour accéder à telle ou telle fin comme si en définitif, on faisait des choix aléatoires pour tomber sur une fin tout aussi aléatoire. Je trouve ça dommage, bien que pas très grave en comparaison de la qualité de l'aventure proposée. J'ai fait les autres fins, elles sont pour la plupart plutôt sympa et assez peu différentes en réalité même si deux d'entre elles, les meilleures pour moi, expriment des morales opposées aux autres.

L'HORREUR

Et oui, Yuppie Psycho est un jeu d'horreur aussi et il ne faut pas l'oublier. Comme dit plus haut, je trouve que l'horreur dans ce jeu est créée d'une manière parfaitement organique avec son propos. On alterne souvent entre phases tranquilles voir humoristique, phase angoissante et phase stressante. Cette dynamique dans l'horreur est excellemment mise en place, car jamais je ne me suis senti opprimé par le jeu et il y a eu des moments d'effrois certes, mais je n'ai jamais eu envie de quitter le jeu à cause de ça, au contraire même : les phases angoissantes étant généralement suivies d'humour avec des personnages que j'aime beaucoup, j'avais donc encore plus envie de les traverser pour rejoindre mes camarades. En parlant du propos d'ailleurs, le jeu parle du monde du travail et des problèmes qu'il peut engendrer sur les personnes et c'est là que l'horreur est réellement utile au jeu, car en plus de provoquer en nous un sentiment fort, il entre en résonance avec le « pourquoi ça nous fait peur ». J'ai du mal à exprimer ça sur papier, car c'est manette en mains que ça se traduit vraiment, mais pour faire simple : **le jeu se sert de la peur comme vecteur d'un message**. Et c'est, pour moi, ici qu'il passe d'un simple jeu commun à une expérience dont je me souviendrais.

LES GRAPHISMES

Tout en gros pixel art bien baveux, le jeu dégage à travers sa simplicité un certain aspect « réaliste ». Combinez à ça beaucoup d'images, et même de cinématiques en très joli et très fin pixel art et vous obtenez un rendu qui saura rester dans votre mémoire sans jamais en faire trop. Ce jeu réussit très bien l'épreuve « en faire plus avec moins ».

CONCLUSION

Yuppie Psycho est un jeu qui dégage une certaine intelligence perverse et un regard bizarrement réaliste sur un monde qui parfois en demande trop. C'est un jeu simple mais doté d'une grande profondeur et qui vous emportera sans mal dans une entreprise pour laquelle vous n'auriez jamais souhaité travailler. Il joue avec les normes du milieu de l'entreprise tout comme il joue avec vous. Il fait partie de ces jeux dont vous ressortirez en ayant appris et ressenti quelque chose, je l'espère en tout cas.