



Accueil » Tests » TEST. Homo Machina – Le corps humain est une machine !

TEST. Homo Machina – Le corps humain est une machine !



Par Matheus le 23 mai 2018 à 9:57

8

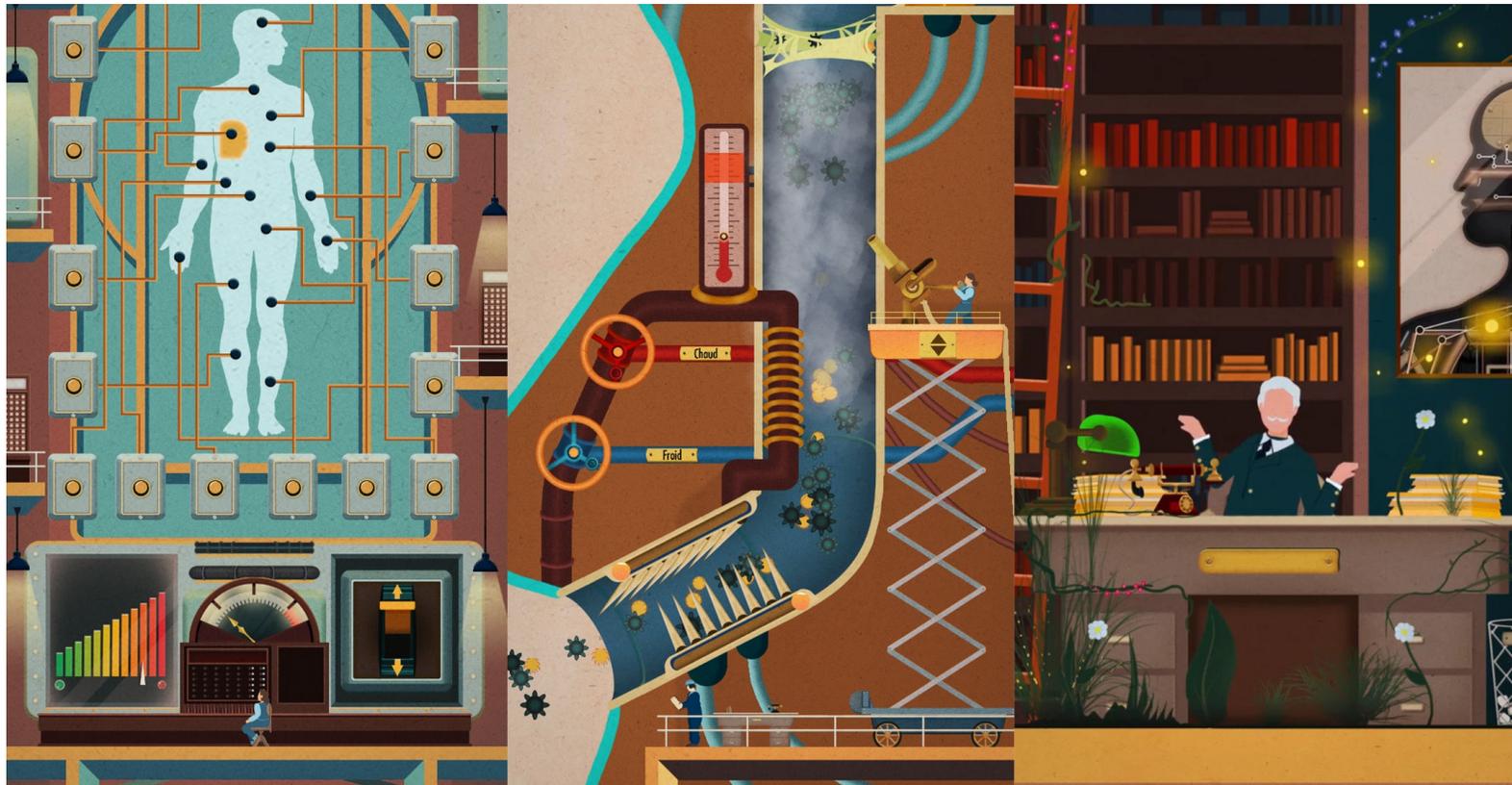
ACCUEIL

TEST

AVIS

Si vous n'étiez pas encore au courant, il faut savoir que Darjeeling est un studio français qui bosse sur ce Homo Machina, qui s'était déjà illustré sur un certain Californium en 2016. Le soft est par ailleurs édité par ARTE, qui s'investit de plus en plus dans l'édition de jeux vidéo, comme nous avons pu le voir récemment avec **Vandals**, qui retraçait l'histoire du street art. Là aujourd'hui, le titre nous plonge dans la vision atypique du docteur Allemand Fritz Khan, qui considérait carrément le corps humain comme une machine ni plus, ni moins. Pour le coup, Homo Machina parvient-il à rendre hommage au travail de Fritz Khan, tout en proposant un puzzle-game d'assez bonne facture ?

L'Homo Machina est dans la place !



Homo Machina, sorti le 17 mai dernier sur iOS et Android, tente de nous immerger dès les premiers instants du jeu sur tout le travail réalisé par Fritz Khan. Tous les croquis conçus jadis par le docteur Allemand du XIXème siècle semblent pour le coup assez fidèles, et une première cinématique vient nous montrer concrètement toute cette vision mécanique du corps humain. Plusieurs ouvriers travaillent d'arrache pied pour faire fonctionner le corps d'un humain, dont le cerveau lui-même. S'enchaînera bien évidemment quelques cinématiques avec nos personnages principaux, qui veulent faire en sorte que le corps puisse mener à bien son objectif, qui n'est autre que d'être prêt pour un rendez-vous galant.



charmeur. mais il n'y a pas que cela qui nous a frappé, car l'humour est bel et bien présent dans le soft, avec quelques répliques qui font incontestablement mouches. Vous n'allez donc pas jouer à Homo Machina pour son scénario les trois chapitres durant. Cela dit, l'univers imaginé de base par Fritz Khan semble être respecté à la lettre, et nous permet qui plus de nous cultiver sur le bonhomme tout en s'amusant.

"Homo Machina est une belle vision poétique du corps humain, tout simplement !"

Pour le style graphique sinon, il faut bien admettre que Darjeeling a accompli un travail plutôt propre de ce côté-là. On retrouve un style graphique tout en dessin animé, mais avec cependant une touche vintage qui fait globalement le boulot. La direction artistique est d'ailleurs vraiment accrocheuse du début à la fin, et il faut bien avouer que pour un titre mobile seulement, Homo Machina remplit l'objectif de nous proposer un titre graphiquement agréable pour les yeux. Hormis bien évidemment quelques petits bugs graphiques et autres freezes à signaler lors de notre test, il faut admettre que le soft n'est pas si gourmand que ça en terme de batterie, donc vous pourrez jouer sans crainte à Homo Machina, sans voir votre batterie chuter à vitesse grand V. En tout cas, chapeau à Darjeeling pour cet aspect graphique parfois minimaliste certes, mais qui reste très plaisant que ce soit lors des cinématiques comme en ingame.

Il y a néanmoins un gros point qui risque de sûrement fâcher les joueurs avant de passer à autre chose, ce sera la durée de vie du soft, vraiment maigre. Alors même si le soft de Darjeeling ne reste vraiment pas cher en soi – 3.49 € seulement sur iOS et Android -, Homo Machina se boucle entre une heure ou une heure et demi en fonction de votre façon de jouer. C'est vraiment très peu qu'on se le dise, surtout qu'il n'existe pas réellement de rejouabilité... Dommage donc, mais étant donné sa direction artistique



Du puzzle-game à base de tactile

Si vous cherchiez un puzzle-game avec un gameplay plutôt simple et efficace, alors vous serez certainement conquis par Homo Machina. Le soft vous met en face d'une succession de puzzles à résoudre et pour ce faire, vous devrez bien évidemment utiliser le tactile de votre smartphone. En effet, tout se joue au tactile dans Homo Machina pour résoudre les divers puzzles qui s'offriront à vous. Vous



simplicite, on trouve ra des puzzies pour le coup assez ingenieux, et qui se renouvellent sans cesse. Le seul véritable bémol dans son gameplay, c'est que le tactile ne sera vraiment pas précis par moment, même si l'on effectue le mouvement correctement. Un stylet est clairement recommandé pour y jouer de façon optimale.

En dépit de ces mécaniques relativement simplistes en l'état, les divers puzzles à résoudre se dotent-ils d'une difficulté équilibrée ou beaucoup trop abordable ? Le titre est pris clairement entre ces deux eaux en fait. La plupart des énigmes vous forceront dans un premier temps à observer l'environnement afin de trouver la solution pour résoudre l'énigme, tandis que d'autres vous guideront un peu trop facilement pour les résoudre. Donc pour le coup c'est mi-figue mi-raisin côté difficulté, mais on prend quand même du plaisir à résoudre les nombreux puzzles qui demandent un minimum de réflexion, c'est déjà ça de pris.

Pour l'atmosphère sonore désormais, Homo Machina s'en sort avec les honneurs. Le titre de Darjeeling nous plonge dans un sound design des plus relaxants, avec quelques musiques relativement discrètes qui font globalement le boulot. On ressortira du soft en étant plutôt zen grâce à la musique du soft, et il faut bien évidemment savoir que le soft est entièrement en français, et qu'il n'y a en revanche pas de doublage à signaler.



AD

A la surprise générale, Homo Machina semble étonnamment être au final un bon puzzle-game de bonne facture qui en vaut la chandelle. Le jeu édité par ARTE nous offre un univers revisité du corps humain basé sur les travaux de Fritz Kahan, plutôt fidèles au passage. La production du studio français Darjeeling a des mécaniques toutes simples et pas vraiment prises de tête à base de tactile seulement, et on y prend un plaisir certain à résoudre les énigmes. En dépit de quelques légers soucis d'optimisation, saupoudrés de quelques bugs graphiques, Homo Machina reste une production mobile de très bonne qualité, avec une



merite de proposer un renouvellement constant afin de tuer la repetitivite. Avec un tarif assez bas – 3.49 € -, Homo Machina est un puzzle-game très sympathique à faire, et même s'il ne se termine qu'en une petite heure et demi.

Ce test a été réalisé à partir d'une version éditeur



Quelques puzzles ingénieux...

Un prix pas forcément cher - 3.49 € -...

Un renouvellement constant dans la résolution des puzzles

La représentation du corps humain atypique et intéressante

Un gameplay relativement simple à base de tactile

Pas trop gourmand en batterie

Style graphique vintage accrocheur et plutôt joli pour un titre mobile

De l'humour et un côté poétique bien senti

Bande-son relaxante



... Mais certains d'une facilité déconcertante

... Mais relativement court - plié en une petite heure -

Quelques freezes à signaler, et des petits bugs graphiques

Le tactile a parfois du mal à être précis



8

Homo Machina

A propos de notre notation

L'avis de la rédaction

Je ne savais pas à quoi m'attendre d'Homo Machina, mais l'expérience s'est avérée relativement intéressante finalement. Le titre nous permet de voir quel était le point de vue du corps humain par Fritz Khan jadis, et puis le gameplay est en définitive simpliste, avec des énigmes cohérentes et surtout intelligentes. J'ai été notamment frappé par la qualité graphique du soft, largement honorable pour un jeu mobile, et puis ce style graphique dessin animé et un peu vintage m'a beaucoup plu. C'est vrai qu'il est un peu court car il se termine en 1h30 mais pour 3.49 €, vous ne perdez vraiment pas grand-chose car le titre est accessible et intéressant en même temps, avec notamment son petit aspect poétique pas déplaisant. Le seul reproche que je peux lui faire, c'est son manque cruel de challenge finalement mais cela n'engage que mon point de vue subjectif pour le coup.

A

Matheus

✉ S'abonner ▼

Se connecter avec :



Soyez le premier à commenter !

B *I* U