

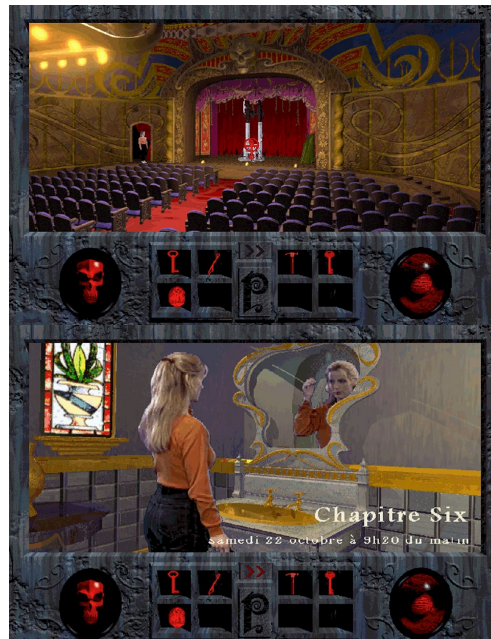


Test de Phantasmagoria

Phantasmagoria

Ah ! Phantasmagoria ! Ce titre horrifique est culte pour les joueurs des années 1990. Dire qu'à cette époque il fallait installer 7 CD pour pouvoir y jouer... ça paraît assez aberrant pour les joueur d'aujourd'hui, mais ça valait vraiment le coup.

Adrienne, écrivaine, et son mari Don, photographe, aménagent près de Nipawomsett, un petit village en bord de mer. Ils ont acquis un manoir pour une toute petite somme d'argent, la belle affaire ! La bâtisse n'a pas été vidée de ses meubles depuis la mort de l'ancien propriétaire, tout est en l'état et le style baroque a tout pour plaire. Pourtant, bien rapidement, la vie de rêve tourne au cauchemar, Don change de comportement, au point de devenir méchant avec sa femme... que lui arrive-t-il ? **Adrienne va enquêter et essayer de comprendre ce qui se trame dans cette maudite maison.** Bon, soyons clair, le scénario est ultra classique et la fin est risible tant les clichés prennent vie les uns après les autres, mais il est bien amené et tient quand même en haleine jusqu'au bout. Il faut voir ça comme un film d'horreur suivant à la lettre les codes du genre.





En revanche, là où le jeu est intéressant, c'est dans sa manière d'impliquer le joueur. Adrienne va devoir évoluer durant les 7 CD dans les mêmes décors : le village et sa maison. Si cela aurait pu être redondant, il n'en est rien. **Comme l'aventure se déroule sur plusieurs jours, la vie du manoir évoluera en conséquence.** Il faudra attentivement observer les bouteilles d'alcool qui se vident pour comprendre que Don s'est mis à boire ou bien regarder cette mystérieuse peinture qui semble se dessiner toute seule. Ces détails ne sont pas indispensables à la trame scénaristique mais ils apportent un sentiment spécifique au joueur, je parle du sentiment d'appartenance. **Cette maison devient la vôtre.** Vous connaîtrez chaque pièce et chaque recoin puisque vous l'arpenterez tous les jours à la recherche du moindre nouvel indice. Et puis ce lieu qu'on finit par apprivoiser et qu'on pense connaître par cœur se révélera plein de surprise avec la découverte de passages secrets et de pièces cachées.

Le gameplay en revanche est très classique. Phantasmagoria est un click and point. Adrienne évolue de plan fixe en plan fixe, et pour progresser dans l'histoire, il suffit au joueur de récupérer des objets et de les utiliser au bon endroit. Point positif, le jeu se veut le moins dirigiste possible. Il est possible de récupérer certains objets à la place d'autres. Par exemple, en ville vous pouvez acquérir un pendentif en forme de croix. Si vous n'y arrivez pas, vous pouvez récupérer un objet similaire plus tard dans le jeu, ce qui vous forcera à visiter une pièce en plus du manoir. Et si jamais vous êtes bloqué, en cliquant sur la tête de mort, en bas à gauche de l'interface, celle-ci vous donnera de précieux conseils !





Ce qui caractérise vraiment Phantasmagoria, ce sont ses graphismes qui donnent un véritable cachet à cette œuvre vidéoludique. Les personnages sont joués par de véritables acteurs incrustés dans des décors en deux dimensions. Les cinématiques sont donc de petits bouts de films. **Certaines sont vraiment excellentes, notamment les scènes de tortures.** D'autres sont un peu moins réussies, comme la scène de viol, mais restent quand même osées pour l'époque. L'ambiance sonore est également très spéciale. Les musiques gothiques s'enchaînent parfois bizarrement mais on finit par s'habituer à ce changement de rythme étrange.

En bref, ce jeu a quelque chose d'unique, il ne ressemble à aucun autre. Si vous aimez l'horreur contemplative il faut que vous le fassiez absolument, parole de fan !

Description du jeu par Kyoledemon

Copyright © 2003-2026 survivals-horrors.com, tous droits réservés
Conception [David Barreto](#)