

Test de Amnesia : The Dark Descent

Amnesia : The Dark Descent

Amnesia est un jeu de Frictional Games qui se bâtira très rapidement une solide réputation : **celle d'être le survival-horror le plus flippant de sa génération**, rien que ça ! Il faut dire que sur n'importe quel site ou forum, beaucoup de gens s'accordent à consolider sa renommée. Alors, faut-il prendre tout ça au sérieux ?









Avant de voir si nous avons à faire au plus horrible jeu de tout les temps - dans le bon sens du terme - penchons nous sur le scénario. Celui-ci prend place au XIXème siècle et se déroule à l'intérieur d'un château prussien en ruine dans lequel évoluera Daniel, un homme amnésique. Très rapidement, grâce aux multiples documents papier écrits par le héros lui-même, vous apprendrez qu'à l'aide d'un breuvage **Daniel a provoqué de son plein gré sa perte de mémoire afin de préserver son esprit de choses horribles**, de plus ses notes demandent à son nouveau lui d'exterminer le maître du château. C'est original et efficace, le background de la bâtisse n'est pas en reste et réserve aussi quelques histoires glaçantes. On regrettera malgré tout le manque de rebondissements de l'intrigue, et tout compte fait la non-complexité du scénario une fois celui-ci achevé. Alors pour ne pas être déçu, il suffit de se laisser porter sans attendre quelconque surprise. Les lecteurs assidus de Lovecraft se régaleront peut-être davantage puisque l'histoire s'inspire de diverses nouvelles du maître de l'horreur tel que "Je suis d'ailleurs".

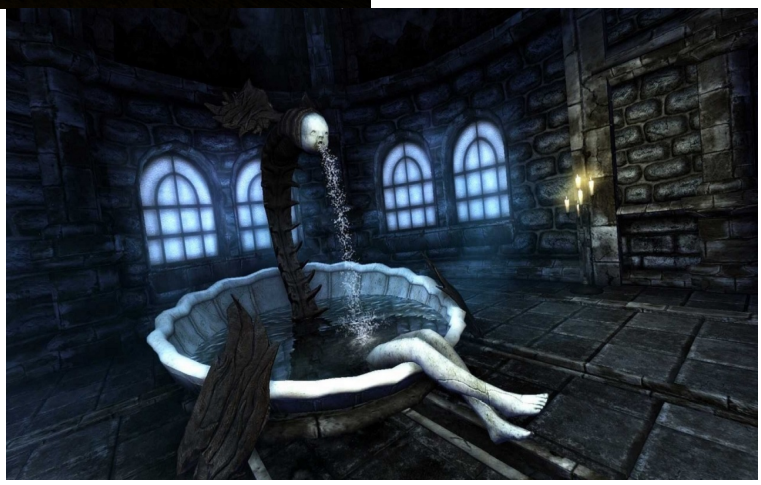
Attardons nous maintenant sur le coeur jeu, à savoir son gameplay. Frictional Games étant aussi à l'origine des **Penumbra**, les fans de la trilogie ne seront pas dépaysés. Le soft est en vue subjective et le concept est simple : il faut explorer le chateau, résoudre des énigmes et fuir (ou bien se cacher) en cas de rencontres avec les ennemis, car soyons clair, dans ce jeu **vous n'êtres qu'un simple mortel** avec tous les inconvénients qui vont avec : faiblesse physique et psychologique. Dans votre inventaire, vous aurez d'ailleurs accès à une barre de santé physique et mentale. La première est très classique, elle se vide lorsque vous recevez des coups et vous mourrez lorsqu'elle tombe à zéro. La seconde est plus originale, à chaque fois que vous regardez un monstre de trop prêt ou que vous vous retrouvez dans le noir sans lumière, la folie vous gagnera. Tout cela se traduit à l'écran par un brouillage de la vue, une démarche nonchalante et quelques hallucinations malheureusement peu poussées - on est loin d'un **Eternal Darkness** par exemple.









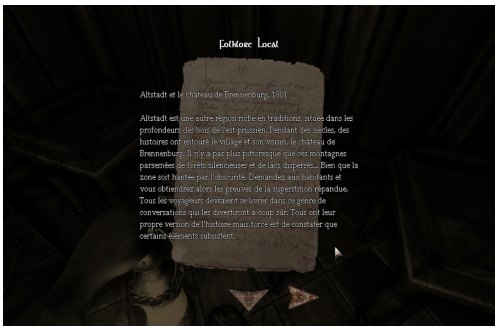


La gestion de la lumière joue un rôle prépondérant, il faudra veiller à trouver des boites d'amadou pour nourrir le feu de votre lampe à Huile, ou bien allumer des chandeliers et autres bougies disséminés partout dans les salles et couloirs que vous traverserez. Cependant il faudra faire attention à ne pas laisser votre lampe tout le temps allumé car **son éclairage peut attirer les fameuses "créatures du château".** Ces monstres s'avèrent terrifiants et leurs apparitions vous provoquera quelques moments d'effrois !

Vous explorerez donc le château de fond en comble... surtout en comble. La majorité des passages se font en sous sol dans des endroits sales et dégoutants, ne vous attendez pas à prolonger la belle découverte architecturale des salles "publics" de la demeure que vous visiterez lors de la première heure de jeu. Mettez vous plutôt en tête des mots comme "souterrain", "prison" et "sales de tortures"... haha, mais rassurez-vous, elles ont largement de l'intérêt, bien que moins feutré. **L'ambiance est un des points forts du jeu**, vous l'aurez compris. Elle est renforcée par la physique du soft qui consiste par exemple à tirer la souris vers vous pour tirer une porte et l'ouvrir in game, ou encore à pousser la souris pour pousser un levier. Immersion garantie !

Les graphismes et la musique sont largement à la hauteur du reste. Les bruits de pas et autres craquements sauront vous mettre mal à l'aise. La peur est présente toute en finesse sans effet de sursaut hollywoodien, tout se joue sur la tension du joueur. Et oui, il vous arrivera de sursauter malgré tout... !











Malgré tant d'éloges, je dois bien avouer que **sur la durée il est loin d'être si terrifiant que ça**, surtout vers la fin ou il vire dans le grotesque. Sans compter que les apparitions des monstres ne font plus du tout peur dès lors qu'on comprend qu'il suffit de se faire tuer pour recommencer au même endroit sans ennemi et sans aucun autre malus, se laisser mourir devient même tentant pour éviter une longue phase de course poursuite et de cache-cache.

La durée de vie n'est pas bien longue malgré ses 3 fins différentes, et les énigmes sont parfois un peu trop gentillettes et simplistes. Pour prolonger le plaisir, **le studio a cependant eu la bonne idée d'intégrer un mod pour créer son propre scénario**. Avec un peu de temps, de l'imagination et de la patience il devient possible de créer son château et ses énigmes afin des les soumettre aux autres joueurs, c'est assurément bien pensé.

Amnesia est un très bon survival-horror, mais **il a clairement été trop surestimé par la presse et le public**, ce qui ne vous empêchera pas de bouder votre plaisir et de vous régaler pour autant !











Un point sur son DLC :

Amnesia : justine

Ce DLC nous conte une histoire n'ayant rien à voir avec celle de The Dark Descent. On incarne ici une femme amnésique, se réveillant dans une cellule équipée d'un gramophone. En l'activant, la voix d'une certaine Justine nous explique qu'on est un sujet d'étude dans une expérience sur la psyché humaine. Durant ce court scénario d'une heure environ, on explorera donc la prison dans laquelle on est enfermé et notre objectif sera de résoudre des énigmes pour sauver 3 personnes attachées à des machines mortelles. Si l'on est incapable de comprendre comment les sauver, on n'aura pas d'autre choix que d'activer les pièges pour avancer, mais ils mourront dans d'atroces souffrances ! Ce DLC est très sympa, d'autant plus si on aime la saga de films "Saw",

mais il n'est nullement indispensable et se révèle même un peu fainéant dans son level design tant il est calqué sur le jeu original.

Description du jeu par Kyoledemon

Copyright © 2003-2026 survivals-horrors.com, tous droits rés
Conception David Barreto