

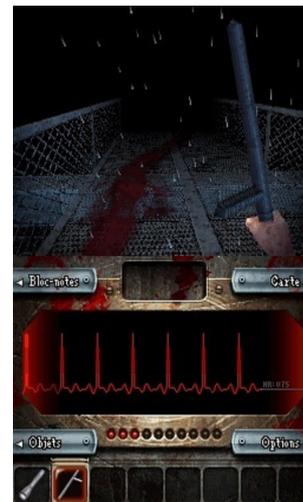


Test de Dementium : L'Asile

Dementium : L'Asile

A mi chemin entre le FPS et le Survival-Horror classique, possédant un moteur graphique époustoufflant pour de la DS, et n'ayant aucune concurrence directe excepté Resident Evil : Deadly Silence, Dementium : L'Asile, le premier titre des gens de chez Renegade Kid, avait tout pour s'imposer comme un "Hit" de la console portable de Nintendo. Et pourtant...

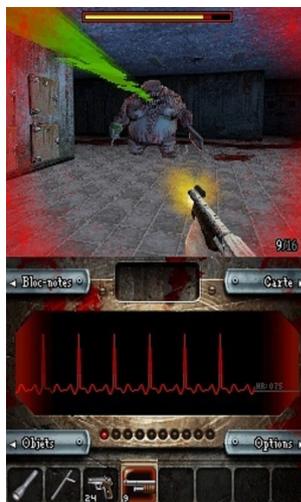
Commençons par le scénario qui bien que classique et prévisible, ne fonctionne pas trop mal. Vous êtes amnésique et vous vous réveillez dans l'obscurité d'une chambre d'hôpital. Il fait nuit, l'orage gronde au dehors et vous décidez donc de sortir dans le couloir pour voir si une infirmière ne s'y trouve pas. Seulement voilà, non seulement il n'y a plus un rat dans la boutique, mais en plus, **des créatures déambulent dans les allées avec une seule idée en tête : vous mettre en pièce.** Evidemment, pour rendre cet univers crédible, les ptits gars de chez Renegade Kid n'ont pas hésité à faire cracher ses tripes à la DS avec un moteur graphique très impressionnant. Textures fines, modélisations des monstres et des objets impeccables, effets de lumière saisissants, le soft fait clairement parti du haut du panier des jeux 3D de la portable aux deux écrans. De plus, tout cela ne nécessite quasiment aucun temps de chargement et ne ralentit à aucun moment, bref du tout bon. Seulement voilà, les graphismes ne font pas tout, loin de là.





Premier élément mitigé de Démentium : son gameplay. Certes, pour un titre à la première personne, tout est parfaitement jouable, et quelques bonnes idées comme le carnet sur lequel nous pouvons écrire les indices que l'on a trouvés sont les bienvenues. Seulement voilà, plusieurs de ses mécanismes sont totalement aberrants. Nous pouvons tout d'abord aborder le fait de devoir à tout pris ranger sa lampe torche avant de sortir une arme et de devoir ranger son arme pour prendre sa lampe. Certes, cela accentue la flippette mais ça devient surtout très vite énervant. Il en va de même pour la carte qui ne nous indique strictement rien d'intéressant si ce n'est notre position et les portes ouvertes ou fermées (elle ne nous indiquera pas par exemple si un chemin est bloqué par des encombrants comme l'aurait fait un Silent-Hill). Parmi les "détails" gênants nous pouvons également citer **le respawn des monstres incessant** lorsque l'on revient dans une salle déjà visitée, le système de sauvegardes complètement incompréhensible (il faut quitter le jeu pour sauvegarder) ou bien le level design extrêmement redondant du soft. Histoire de finir sur une note positive du côté du gameplay il est notable que les développeurs se sont cassés la tête pour nous proposer une certaine exhaustivité dans le domaine des armes. En effet si vous commencez l'aventure avec une pauvre matraque pas très efficace, vous obtiendrez par la suite un 9mm, un fusil à pompe ou bien des armes un peu moins courantes comme une tronçonneuse ou un fusil sniper avec lunette de vision nocturne.

Malheureusement, les ennemis sur lesquels on les utilise, malgré leur nombre assez élevé, possèdent de sérieux problèmes de design. Et c'est sûrement là le principal défaut du jeu, à savoir **le sabotage de son ambiance qui s'annonçait pourtant excellente**. Si l'on excepte les morts-vivants classiques et le premier boss du jeu qui sont réussis, tous les autres sont beaucoup trop grotesques pour effrayer, la palme revenant aux têtes hurlantes semblant tout droit sorties d'un Serious Sam plutôt que d'un Silent Hill. Cela nous permet d'ailleurs d'aborder un autre élément mitigé du soft, sa bande-son. Si les bruitages mettent instantanément dans l'ambiance, la musique composée de quelques notes de piano se répétant inlassablement est présente quasi-constamment. En plus de rapidement taper sur le système, elle gâche le sentiment de peur qu'aurait pu procurer un silence pesant seulement troublé par nos bruits de pas. Le pire étant les musiques de boss, absolument horribles, mais pas dans le sens qu'il le faudrait.





Pour finir, nous pouvons aborder la durée de vie du soft et, à moins de devoir vous retaper un niveau à cause des sauvegardes bizarres du soft ou de vous retrouver bloqué sur une énigme, qui sont au passage de qualités très variables, Dementium ne devrait pas vous garder plus de cinq ou six heures. Certes cela est peu mais compte tenu de la répétitivité du jeu cela n'aurait servi à rien de prolonger l'expérience.

En bref... **bilan très mitigé pour ce Dementium : L'Asile**, certes il s'agit d'un premier jeu pour ses développeurs mais celui-ci possède beaucoup trop de défauts pour convaincre totalement. Si les plus indulgents et les plus calmes pourront apprécier l'aventure, les autres s'arracheront les cheveux sur les trop nombreux problèmes du soft. Cela est dommage tant le moteur graphique et l'ambiance promettaient. Espérons que les gars de chez Renegade Kid sauront tirer des leçons de leurs erreurs avec un second épisode, d'ors et déjà annoncé pour sortir dans quelques mois..

Description du jeu par Zombiedu05

Copyright © 2003-2025 survivals-horrors.com, tous droits réservés
Conception [David Barreto](#)