



Test de Outlast

Outlast

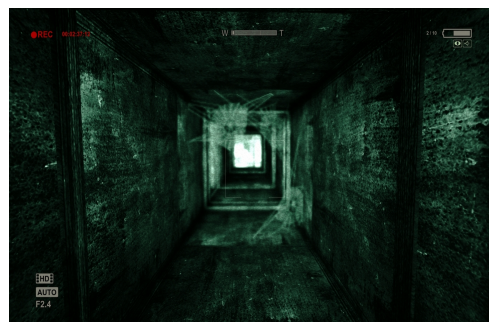
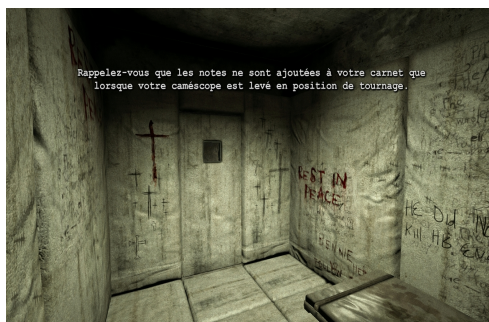
Décidément, Blair Witch est bel et bien un film culte, n'en déplaise à certains. S'il a inspiré beaucoup de réalisateurs, les jeux vidéo d'horreurs ne sont pas en restes. On peut dénombrer une flopée de jeux indépendants plus ou moins réussis se basant sur une vue subjective faisant office de caméra. Outlast est l'un de ceux-là. Doté d'un petit budget, il a pourtant tout d'un grand. La durée de vie est raisonnable, les graphismes sont soignés et le jeu fait peur... ou plutôt fait sursauter. Si tout paraît très bien au premier abord, Outlast va malheureusement se révéler être un jeu "pop-corn". Quand on y joue, oui, c'est fun, mais une fois fini on se rend compte que ce n'était pas si exceptionnel que ça.

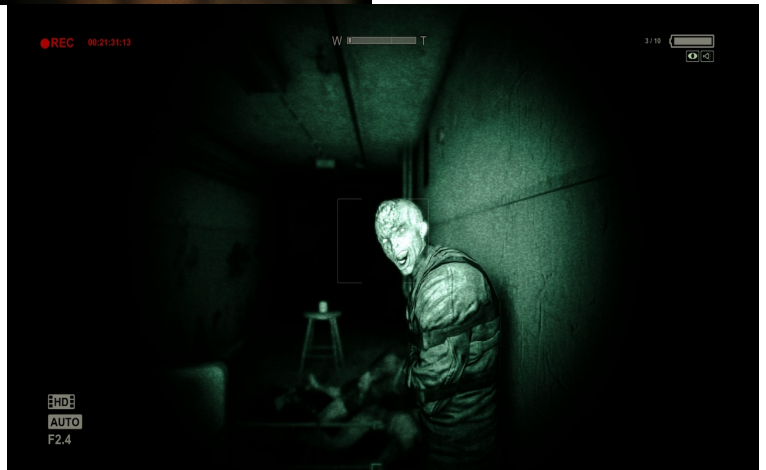
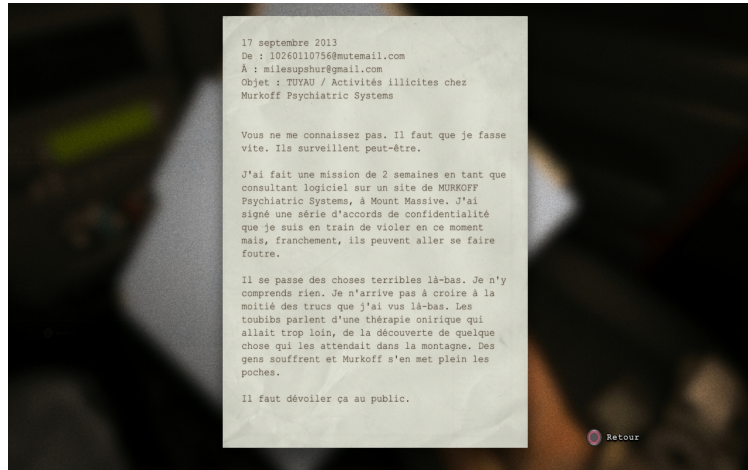




Le problème des jeux "pop-corn" c'est qu'ils se ressemblent presque tous. On pourrait les réunir et interchanger les éléments de chacun, on aurait toujours un même modèle uniforme. Le souci commence dès l'écriture du scénario. Je ne suis pas contre les histoires simplistes, mais n'espérez jamais me toucher avec quelque chose d'aussi banal que ça : un journaliste apprend que **des expériences sont menées dans un asile psychiatrique**, il décide donc de s'y rendre seul, armé de sa caméra. Le reste n'est que poncif du genre, entre bonne série B et mauvaise série Z. Alors vers la fin, il y a bien des tentatives d'originalités, mais j'ai personnellement trouvé que ça ne fonctionnait pas. D'autant que la scène finale paraît relativement bâclée !

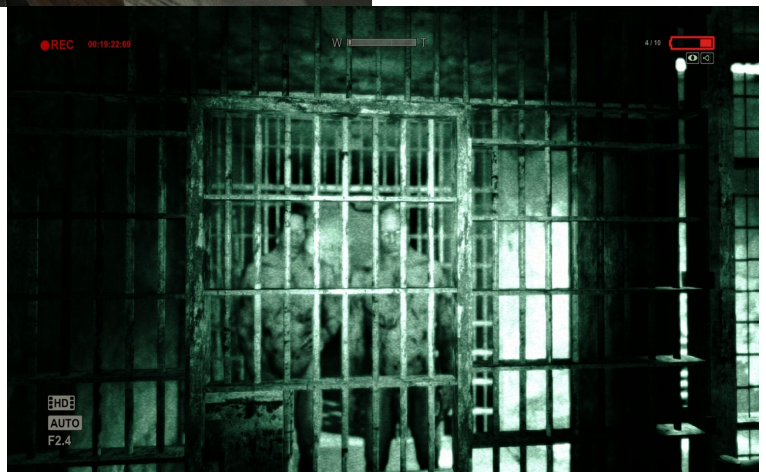
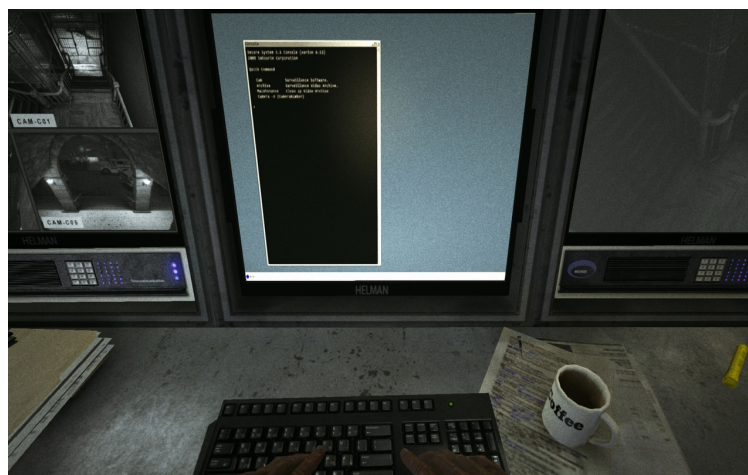
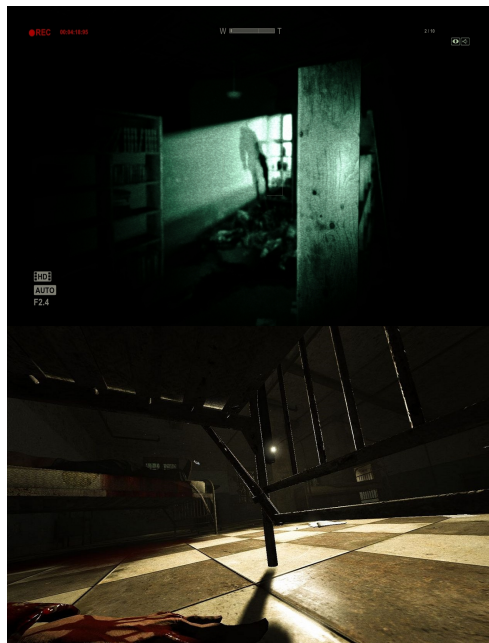
Le gameplay, lui, est classique mais néanmoins efficace. En vue subjective, le joueur décide, quand il le veut, d'activer sa caméra. Le fait de la mettre en marche permet d'amasser des indices selon les angles de vue filmés, indices qui seront mis par écrit dans le carnet de notre journaliste. Mais vous vous en doutez, tout l'intérêt de la chose réside essentiellement dans le fait de passer en vision nocturne lorsque les parties de l'asile deviendront trop sombres. Et pour le coup je tire mon chapeau, le rendu est vraiment excellent ! **Il faudra régulièrement switcher entre le mode jour et le mode nuit** pour survivre dans cet affreux environnement. Pour corser le tout, la batterie de votre caméra s'épuisera vraiment (trop) rapidement, vous obligeant alors à traquer les moindres recoins de level design à la recherche de piles.





Votre périple ne sera pas une partie de plaisir, car la plupart des internés sont curieusement hostiles à vos agissements. Tout droit sorti des monstres de "The Descent" ils ont pourtant gardés leurs caractéristiques humaines, à savoir la parole pour certains, le maniement d'armes blanches, et la possibilité de taper un sprint en votre direction. Sans armes (comme tout escape horror game qui s'assume), la seule solution pour assurer votre survie sera de fuir. Pour cela notre journaliste est plutôt chanceux puisqu'il maîtrise l'art du Parkour. Moins bon que l'héroïne du jeu "Mirror's Edge", **il pourra quand même sauter, ramper, longer les murs et les escalader**. Bref tout un panel d'action est disponible pour échapper aux abominations psychopathes et elles ne sont pas de trop car il suffit de quelques coups dans les côtes pour mourir.

Le problème des d'actions, c'est qu'elles se déroulent dans en huis-clos dans des zones plutôt confinées. Au final il n'y a que quelques endroits accessibles pour fuir ou se planquer (dans un casier métallique, sous un lit...) et les courses-poursuites peuvent rapidement prendre un air ridicule quand les "monstres" nous courent après pendant une demi-heure et que nous, pauvres joueurs, ne pouvons que courir et repasser indéfiniment dans les mêmes pièces de la zone à défaut de trouver un bon endroit où se cacher. La peur et le stress laisseront alors place à beaucoup de frustrations.



Dans les moments les plus calmes, il faudra résoudre les objectifs indiqués par le jeu pour progresser dans le script. C'est simple et dirigiste : activer 3 générateurs, trouver une clé... bref rien de neuf. Tout l'intérêt du jeu réside dans l'ambiance, et elle est bien travaillée, ça c'est clair. Mais au bout d'une heure de jeu, les mêmes environnements se répètent et l'atmosphère générale deviebt de moins en moins angoissante. On tombe alors dans la facilité avec des jump-scare en masse ! A défaut d'être originaux, ils sont sacrément efficaces. Si vous aimez carburger à l'adrénaline, vous allez adorer.

Outlast est donc un bon petit jeu, flippant mais pas trop, N'empêche qu'il est **honnête et sans prétention** . On appréciera aussi les clins d'oeil et l'inspiration des films comme "Grave Encounter" ou "The Creep" pour la scène de torture. Pour faire simple, il se place dans la catégorie des **Amnesia-like** . Pas indispensable mais sympa si on le finit d'une traite plongé dans l'obscurité...!

Description du jeu par Kyoledemon

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