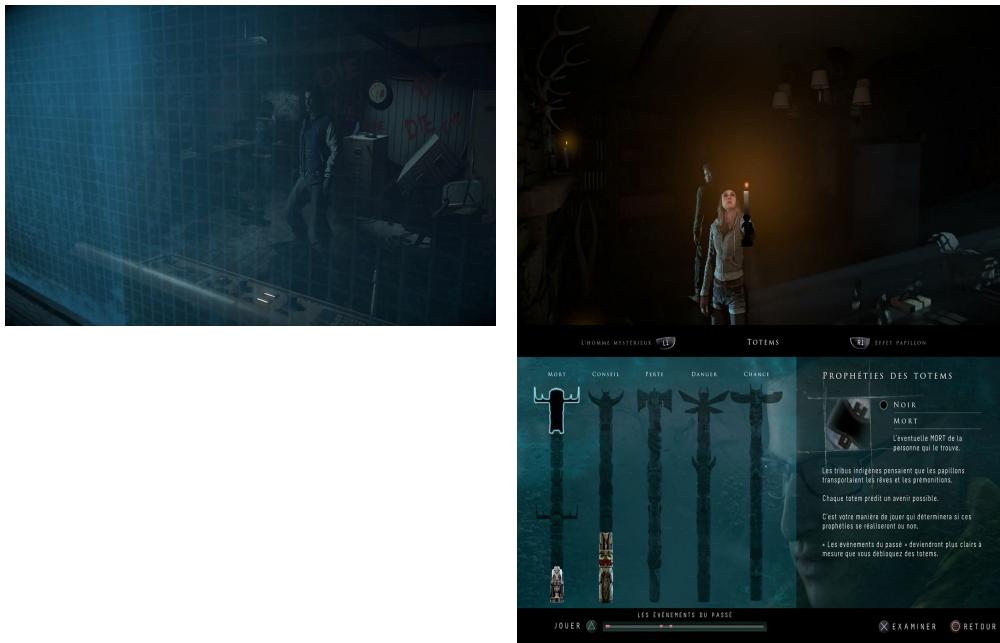




Test de Until Dawn

Until Dawn

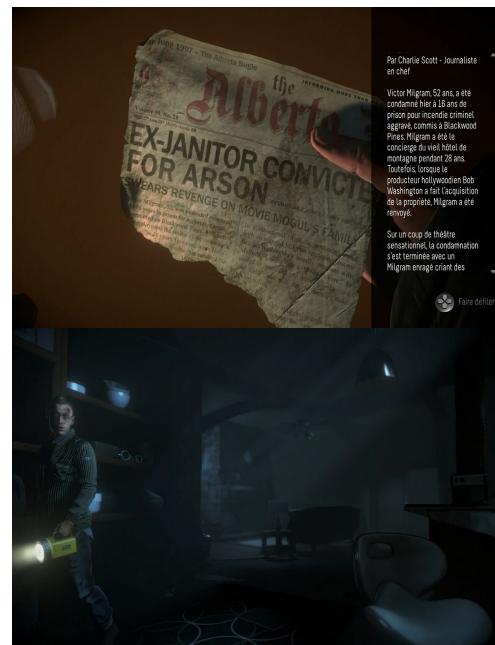
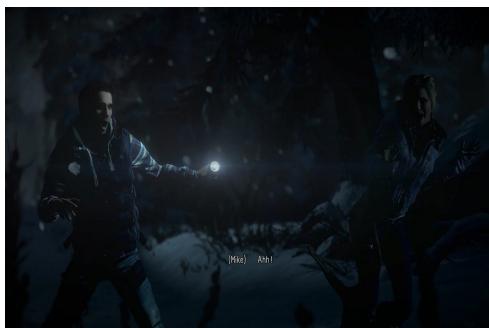
D'abord prévu pour la fin de vie de la Playstation 3, Until Dawn sortira finalement en 2015 et se révèlera être une exclusivité phare de la Playstation 4. Le titre se présente comme un film interactif, le gameplay est donc ultra-limité mais la trame scénaristique implique le joueur qui devra effectuer des choix cruciaux censés modifier le fil rouge de l'aventure. Le procédé n'est pas nouveau puisqu'il s'inspire de Heavy Rain, Beyond Two Souls ou encore [The Walking Dead](#), des jeux qui ont marqué le genre de leur empreinte. Alors... Until Dawn a-t-il sa place à côté de ces mastodontes ?

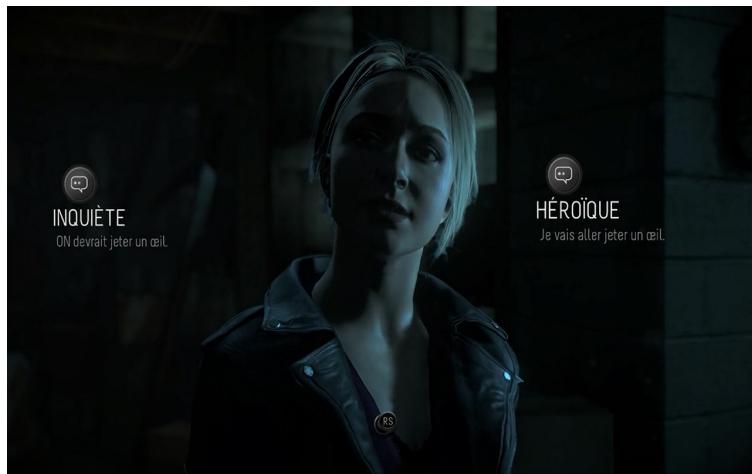




Prenez un groupe de jeunes adultes, un chalet isolé en plein hiver, une tempête, de l'alcool, un tueur déterminé... et vous avez tous les ingrédients d'un bon jeu d'horreur ! Hum... laissez-moi être plus concret. Le jeu nous conte l'histoire de plusieurs amis qui se réunissent, comme chaque année, dans un chalet loin de toute civilisation. La fête bat son plein, mais suite à une mauvaise blague, deux membres du groupe vont mystérieusement disparaître. Un an plus tard, la réunion habituelle est malgré tout maintenue. Les huit amis restants sont prêts à passer plusieurs jours dans ce chalet pour s'amuser et oublier l'évènement tragique de l'année précédente. Evidemment tout ne va pas se passer comme prévu... car un tueur rôde !

Le scénario s'inspire énormément des slasher movies (Vendredi 13, Scream...) et utilisera toutes les ficelles de ce genre de film pour vous faire peur. Mais plus vous avancerez dans le jeu, plus le soft saura se montrer malin et imprévisible. Vous verrez que les dernières heures seront très surprenantes. De manière générale **l'histoire**





Si le scénario est très travaillé, la mise en scène n'est pas en reste. Les huit protagonistes seront régulièrement séparés en groupe de deux, et durant les dix chapitres, le jeu vous fera passer d'un groupe à l'autre pour progresser dans l'aventure. Chaque personnage contrôlé devra interagir avec son environnement et son binôme.

Le premier objectif de chaque duo est de fouiller les environnements pour trouver des indices : sur la disparition de vos amis, sur les lieux abandonnés autour du chalet et sur le tueur qui cherche à vous décimer. Pour cela **le gameplay est minimaliste**, il faudra simplement diriger votre personnage vers des objets importants, appuyer sur X et regarder la réaction qu'ils suscitent sur vos héros. Plus vous accumulez d'indices, plus le scénario s'ouvre à vous.

Le second objectif sera de prendre les bonnes décisions pour survivre. Quand vous serez poursuivi dans la forêt, le jeu vous proposera par exemple de suivre "le chemin principal" ou "le raccourci dangereux". A chaque obstacle, une série de QTE potentiellement mortelle s'enclenchera. **Lors de mauvaises décisions ou de QTE ratés, les personnages contrôlés pourront trépasser.** Et si l'un de vos personnages meurt en cours de partie, et bien... le jeu ne s'arrêtera pas et passera directement à l'histoire d'un autre binôme... mais vous raterez toutes les prochaines séquences de gameplay avec les personnages décédés ! Pour éviter ce drame, des totems indiens disséminés dans les environnements vous dévoileront, à travers des flashforward de quelques secondes, les choix à faire ou à ne pas faire. Mais ces flashes sont souvent trop confus pour qu'ils se révèlent véritablement utiles.

Parfois les choix serviront, non pas à sauver un membre d'une mort certaine, mais à tisser des liens plus ou moins amicaux entre les amis du groupe. Allez-vous dire à Matt que sa chérie le trompe avec Mike ? Allez-vous faire une mauvaise blague à votre copine Jess ? Selon vos sélections, des barres d'affinités augmenteront ou baisseront, ce qui n'aura qu'une incidence minime sur la suite du jeu.



The screenshot shows the character traits and stats screen for Sam. At the top, there are two status icons: 'ENNUYÉ' (Sam is bored) and 'DROLE' (Sam is being a fool). Below these are the character's name 'SAM' and a portrait of him. The interface includes sections for 'TRAITS DE CARACTÈRE' (Character Traits) and 'AFFINITÉS' (Affinities), each with a bar chart. The traits shown are Honnête (Honest), Charitable (Charitable), Drôle (Funny), Courageux (Courageous), Romantique (Romantic), and Curieuse (Curious). The affinities listed are Ashley, Chris, Emily, Jason, Matt, and Mike. At the bottom, it says 'OBJECTIF EN COURS' (Current Objective) with the text 'Découvrez ce qui provoque le bruit étrange dans la grotte' (Discover what causes the strange noise in the cave). There are also 'EFFECT PAPILLON' and 'STATUT DU PERSONNAGE' buttons.

This screenshot shows the 'EFFECT PAPILLON' (Butterfly Effect) feature. It displays a large butterfly with several text snippets around its wings, representing how small actions can have big impacts. The snippets include: 'TES AFFAIRES SONT MES TOUJOURS AFFAIRES', 'SAM A LU LE MESSAGE QUE CHRIS A REÇU', 'CHRIS A ÉTÉ ÉNERVÉ PAR L'INDISCRETION DE SAM', and other related dialogue fragments. There are also buttons for 'TOTEMS' (Totems), 'EFFET PAPILLON' (Butterfly Effect), 'STATUT DU PERSONNAGE' (Character Status), and 'NOUVEAU' (New).



Maintenant la question qui fâche. Les choix que vous prendrez durant votre aventure... ont-ils réellement un impact sur le jeu ? Et bien... à peine. Ceux qui sont vraiment cruciaux seront répertoriés dans un album "effet papillon" consultable dans votre interface de jeu. Certains dialogues seront alors différents, quelques séquences de jeu vous seront amputées ou non, mais au final tous les joueurs vivront quasiment la même trame narrative. Cela se remarquera encore plus si vous recommencez le jeu, votre partie peinera à se présenter comme une expérience vraiment différente de la précédente. **Until Dawn ne révolutionnera donc pas les jeux à scénario interactif.**

Ce n'est pas pour autant qu'il est décevant, loin de là en fait, parce que l'ambiance est absolument magistrale, les sons et bruitages sont très bien maîtrisés et les graphismes font honneur à la Playstation 4, tant du côté des expressions faciales que des décors nombreux et variés. Ah... quel bonheur de marcher dans des chemins enneigés avec une seule lampe torche pour se guider ! Et puis ces angles de caméras qui font penser aux

bons vieux survival-horror, ils sont géniaux ! Par contre, cahier des charges oblige, **vous n'échapperez pas aux très nombreux jump scare** qui vous feront sursauter à coup sûr (bon, à partir du dixième ça ne fait plus trop d'effet cela dit...). Mais malgré ça, vous aurez du mal à lâcher la manette tant l'atmosphère est excellente.

Pour conclure, il faut bien avoir en tête qu'Until Dawn ne renouvelle pas le genre, mais il maîtrise très bien tout ce qu'il entreprend, et en cela je le recommande à tous ceux qui ne sont pas rebutés par les films interactifs.

Description du jeu par Kyoledemon

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