

Test de Blair Witch

Blair Witch

Après un troisième film raté et passé quasiment inaperçu en 2016, je pensais que la saga Blair Witch était bien morte et enterrée… je ne vous dis pas quelle a été ma surprise lorsque j'ai appris qu'un nouveau jeu allait voir le jour ! C'est d'autant plus étonnant que les trois précédents jeux-vidéos Blair Witch ne connurent pas un succès phénoménal, et pour cause, seul le premier était réussi. Ce qui encore plus piqué ma curiosité, c'est aussi de savoir que la Bloober Team se chargeait du développement, ces gars sont quand même à l'origine des **Layers of Fear** !

Autant vous dire que quand le jeu est enfin sorti, **j'étais vraiment emballé**… et pourtant...











Le jeu prend place en 1996, soit deux ans après les évènements du premier film et la disparition des 3 étudiants dans la forêt de Burkittsville. Vous incarnez Ellis, **un policier accompagné de son fidèle chien Bullet**. En votre qualité de policier mais aussi de citoyen, vous aidez la communauté de Burkittsville à trouver Peter, un jeune garçon qui aurait fugué dans les bois. Alors que tous les habitants se sont organisés en petit groupe sous les ordres du shérif, vous faites bande à part avec votre compagnon à quatre pattes et décidez d'explorer les bois seul. Grave erreur, parce que rapidement, des évènements mystérieux vont se produire sous vos yeux tandis que d'étranges créatures en voudront à votre vie.

Bon, soyons clairs, le scénario ne casse pas trois pattes à un canard. Très inspirés de "Silent Hill", de "Spec Ops : The Line" ou du film "L'Echelle de Jacob" avec un supplément de sorcellerie, les tenants et les aboutissants sont prévisibles à des kilomètres. Mais pour être honnête, l'histoire ne tente pas de nous cacher le fil rouge pour nous faire le coup du parfait twist final, au contraire, elle nous met clairement tous les indices nécessaires sous les yeux pour que nous devinions ce qui se passe avant la fin du jeu. Ça aurait pu être intéressant si le contenu du scénario était dense, mais ce n'est pas le cas. Ainsi, **l'idée principale est étirée en long et en large** et cela nous semble une être éternité à suivre alors que le soft est pourtant court.











Si le scénario est assez maigre, Blair Witch tente de nous fournir un gameplay un peu plus étoffé. Perdu dans la forêt, vous devrez ainsi trouver des objets, résoudre de petites énigmes et faire fuir les monstres qui vous attaquent. Pour la recherche d'items, **vous devrez la plupart du temps solliciter Bullet**. Grâce à une roue d'actions, vous pourrez lui donner des ordres, notamment celui de rechercher des indices. Vous pourrez aussi lui faire sentir des objets que vous venez de trouver pour qu'il vous mène vers une nouvelle piste.

De temps à autre, vous trouverez des cassettes vidéo que vous pourrez lire grâce à une caméra. Elles relatent pour la plupart de cours passages sur la progression de Peter dans les bois. Mais leur intérêt est surtout qu'elles peuvent altérer la réalité. Ainsi, si la porte d'une cabane est fermée, il suffira de regarder une cassette, de repérer ladite cabane sur la bande et de mettre le film en pause lorsque la porte est ouverte… et comme par magie, dans votre réalité, la porte s'ouvrira. J'ai beaucoup aimé l'idée mais il faut bien avouer qu'elle est sous-exploitée. Le concept n'évolue jamais et il suffit toujours de faire la même chose, c'est-à-dire d'appuyer sur pause au bon moment des vidéos.

Parfois, **des créatures de la forêt briseront vos moments de balades nocturnes champêtres** et tenteront de vous tuer. Pour les vaincre, votre chien sera à nouveau d'un grand secours. Il se tournera vers ses créatures et aboiera dans leur direction, vous devrez alors les éclairer quelques secondes avec votre lampe torche. Mais attention, elles se déplacent très vite ! Il ne s'agit pas de grands combats epic mais ces moments sont assez stressants et sont vraiment bien réussis. Vers la fin du jeu, vous serez confronté à un autre genre de monstre et les mécanismes pour lui survivre changeront un peu… sans trop vous en dire, l'idée a été inspirée par la fin du troisième film Blair Witch !











Dans votre inventaire, vous possédez aussi un téléphone et un talkie-walkie. Ces deux appareils vous permettront de rester en contact avec le monde extérieur. Vous pourrez donc répondre aux appels du shérif ou de votre ex-femme mais aussi leur donner des nouvelles quand vous le décidez lorsque vous captez du réseau. Cette semi-autonomie m'a beaucoup fait penser à "Silent Hill : Shattered Memories" et les dialogues bonus obtenus via ces appels sont vraiment sympas pour en connaitre un peu plus sur le background de Ellis.

Comme vous le voyez, le jeu a le mérite de proposer des rouages de gameplay variés tout au long de l'aventure… mais il ne parvient jamais, malheureusement, à se révéler exceptionnel, **la faute à plusieurs erreurs** . Tout d'abord, vous ne pourrez jamais vraiment vous perdre dans les bois parce que vous n'explorerez que des zones fermées et linéaires. Alors oui, au départ on sort un peu des sentiers battus et on tourne en rond, mais rapidement on comprend comment les zones ont été créées et il suffit de suivre le chemin ou votre chien. Ensuite, le jeu est sacrément bugué, même si je suis assez tolérant avec ça il faut avouer que

redémarrer le jeu parce que votre personnage s'est bloqué dans un mur invisible n'est jamais très plaisant. De plus, certaines phases censées être exceptionnelle se révèlent être longue et monotone, je pense notamment à la dernière heure de jeu qui transforme Blair Witch en Layers of Fear bis…











Vous l'aurez compris, **j'ai un avis mitigé concernant ce soft**, d'un côté je le trouve généreux et plaisant, de l'autre je le trouve peu intéressant et parfois un peu ennuyant… certaines phases ressemblent totalement aux films, d'autres s'en éloignent beaucoup trop… en tout cas, malgré ses bons côtés, je n'ai pas eu le courage de le recommencer pour obtenir la deuxième fin. Je suis sûr qu'il pourra plaire à certains joueurs mais je crois aussi qu'il y a de bien meilleurs jeux d'horreurs à découvrir, alors pour couper la poire en deux, disons que si vous n'avez rien de mieux sous la main, il fera l'affaire !

Description du jeu par Kyoledemon

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