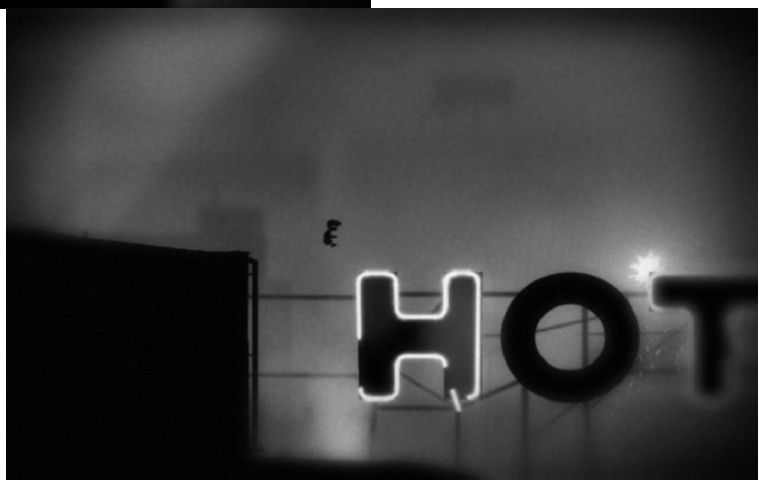
Test de Limbo

Limbo

Limbo, un jeu du studio danois Playdead, pourrait faire partie d'un genre mutant, une combinaison curieuse : **survival-ambient-plateforme-puzzle horrifique**. Rien à voir donc avec la danse éponyme, qui consiste à passer sous une barre de plus en plus basse. Quoique l'analogie serait à-propos ici, puisque ces limbes requerront souplesse de l'esprit, agilité réflective et sang-froid à mesure qu'on s'y enfonce. Mais ce qui différencie Limbo du reste des jeux actuels, c'est son parti pris minimaliste et radical sur les plans graphique, sonore, scénaristique ou encore au niveau de son gameplay.

L'esthétique noir et blanc pourrait faire penser à des scènes du "Voyage dans la Lune" de Méliès, jouant exclusivement sur l'ombre et la lumière. Le traitement du son est essentiellement basé sur les bruits de pas, de souffle, de bestioles ou de machines lointaines, auxquels viennent parfois s'ajouter quelques nappes musicales bien senties. Tout ceci instaure une ambiance magique et glauque, à l'image de ses personnages muets et de ses environnements mélancoliques et inquiétants, évoquant le "Alice au Pays des Merveilles" d'origine, avant que Disney ne décide d'en faire un conte guimauve familiale.



Limbo n'a pas vraiment d'histoire. On y croise tout au plus une vague ombre scénaristique qui plane par-ci par-là. Heureusement d'ailleurs, sinon tout serait gâché. Car si on narre aux enfants de jolis contes pour qu'ils ne craignent pas leurs rêves, Limbo vous mettra face à son cauchemar sans détourner votre attention. Sortir (mais en sort-on vraiment ?) de ce monde irréel aux pièges sournois, faisant parfois passer Jigsaw pour un amateur, sera votre seul objectif. Et pour y échapper, vous ne disposerez, hormis les déplacements typiques du jeu de plateforme (droite, gauche, haut et bas), que d'une touche pour sauter et d'une autre pour utiliser des éléments du décor. Mais rassurez-vous, vous ne passerez pas votre temps à contrôler votre barre de vie... il n'y en a pas. Car dans Limbo, vous serez soit vivant, soit mort.

Enfin, quant à sa durée de vie, Limbo laissera votre logique et votre dextérité en décider. Aux 24 chapitres-tableaux qui s'enchainent avec virtuosité, viendra s'ajouter une quête d'œufs (à écraser) qui permettra de terminer le jeu à 100%. Les plus acharnés pourront toujours achever Limbo à 133% en dénichant encore d'autres coquilles. Qu'à cela ne tienne, **on replongera volontiers dans ce cauchemar** aigre-doux.

Description du jeu par Pandabolt

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