



Test de Penumbra : Overture

Penumbra : Overture

Développé par Frictionnal Games et édité par Lexicon, Penumbra, qui est sorti le 22 Juin 2007 en France, est un mélange surprenant de FPS, de Myst-Like et de Survival-Horror.

Le jeu vous place dans la peau de Philippe Buchanon qui, après avoir reçu une mystérieuse lettre de son père alors qu'il venait d'être enterré, décide de partir chercher des réponses à ses questions dans le Gröenland. Après être sorti du bateau, une tempête s'abat sur lui et le seul moyen pour qu'il ne finisse pas gelé est qu'il aille se réfugier dans une vieille mine abandonnée. Comme je l'ai dit plus haut, Penumbra est un mélange assez étonnant, si les déplacements se font comme un FPS (le personnage se déplace avec les touches du clavier et la caméra avec la souris) il s'apparente également à un Survival-Horror pour son inventaire interrompant l'action et à un Myst-Like pour ses énigmes qui sont, elles, basées généralement sur la physique assez impressionnante du jeu. Et **c'est grâce à ce système que le jeu prend toute son ampleur**, car on peut non seulement attraper toutes sortes d'objets, mais on peut même résoudre des énigmes. Comme exemple probant, il y a le coup de la trappe cachée sous une caisse remplie de pierres. Pour y accéder vous devez d'abord enlever les pierres se trouvant à l'intérieur, puis ensuite pousser la caisse.

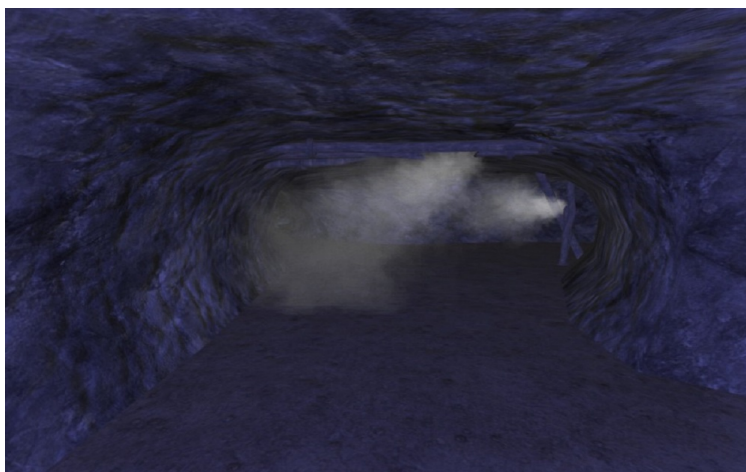




Et ce n'est pas tout pour l'originalité du gameplay de Penumbra, vous aurez par exemple à amener la souris vers la droite puis à la ramener vers vous pour donner un coup de pioche, de marteau ou de balai. Ces outils seront d'ailleurs les seuls armes du jeu, car il faut s'avoir que s'il emprunte quelques éléments aux FPS, Penumbra ne contient aucun pistolet ou fusil mitrailleur. Hormis les objets cités précédemment et quelques bouts de viandes en conserve servant à distraire vos ennemis, vous n'aurez, pour vous défendre des chiens et des araignées, que votre sang froid et votre maîtrise à assimiler le plus rapidement possible l'environnement se trouvant autour de vous. Il faut également noter que, vu le faible nombre d'armes à votre disposition, **privilégier la discrétion sera essentiel si vous ne voulez pas vous faire manger**. Pour cela, cachez-vous dans un coin et attendez que les ennemis soient loin de vous. Rappelez vous également que votre personnage étant très vulnérable, il aura sa vision brouillée par la peur lorsqu'il apercevra un chien ou une araignée rodant près de lui.

En plus de ce gameplay tout bonnement excellent, Penumbra possède une bande-son vraiment sympathique tant au niveau des bruitages qu'au niveau des musiques.





Malgré ce très bon bilan final, le titre possède tout de même deux petits défauts :

- Tout d'abord la durée de vie qui, même si elle respecte le format épisode imposé par les développeurs, reste très courte. Le jeu se finira en un petit peu moins de sept heures.
- Le deuxième défaut de Penumbra, qui n'en est pas vraiment un pour certains, est le système de sauvegarde. Elles se font sous forme de checkpoints intervenant après être arrivé dans une nouvelle pièce ou zone ou après avoir touché des artefacts disséminés à plusieurs endroits du jeu. Un peu déroutant au départ ce système empêche de faire constamment des sauvegardes rapides.

En conclusion, **Penumbra est une très bonne surprise** qui aura fait du chemin depuis son état de démo technologique faite par des étudiants. La démo est devenu un vrai jeu et les étudiants une brillante boîte de développement. Bravo messieurs de Frictionnal Games, et rendez vous pour le deuxième épisode !

Description du jeu par Zombiedu05

