

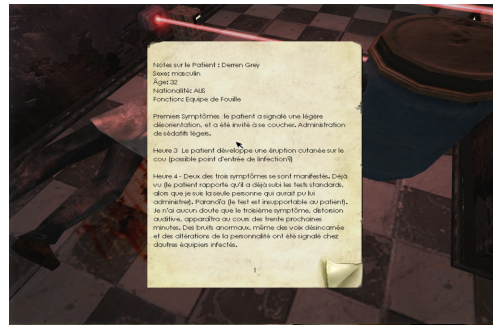
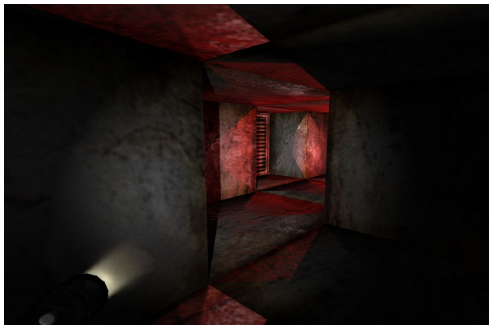


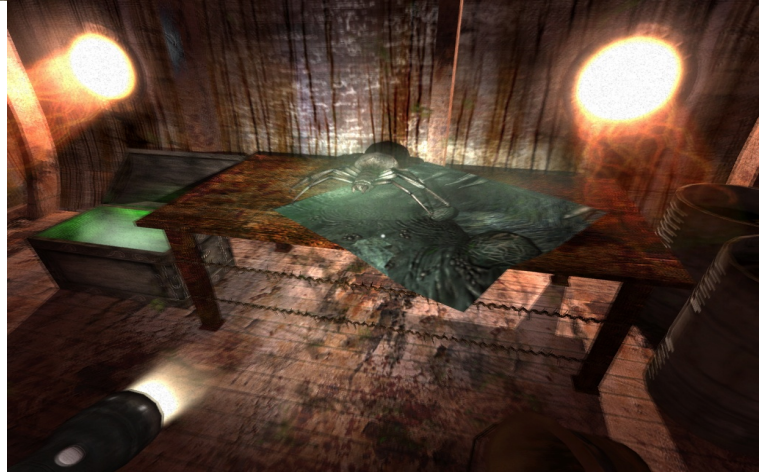
Test de Penumbra : Black Plague

Penumbra : Black Plague

Enfin ! Après un an d'attente, voici enfin la suite de [Penumbra : Overture](#), j'ai nommé Penumbra : Black Plague. Développé par la talentueuse équipe de Frictionnal Games, ce second épisode se voit désormais édité par Paradox Interactive et non plus par Lexicon, ces derniers s'étant fâchés avec les développeurs du jeu lors de la commercialisation du premier épisode.

Suite directe du premier volet, Black Plague nous place à nouveau dans la peau de Philipp Buchanon qui, toujours bloqué dans une mine perdue dans le froid du Groenland, cherche son père dont les travaux et les activités au sein de cette dernière étaient très mystérieux. En effet, celle-ci et désormais abandonnée et les rares humains qui la peuplent sont soit transformés en espèces de zombies pas commodes du tout lorsque l'on s'approche un peu trop près d'eux. Pour ne rien arranger à cela, **Philipp possède désormais une double personnalité** qui n'hésitera pas à jouer sur sa santé mentale déclinante en altérant le décor et ce, pour mieux l'affaiblir.





Outre cette nouveauté qui renforce encore plus l'ambiance oppressante et effrayante du titre, il est important de préciser que les gens de chez Frictionnal Games ont purement et simplement laissé tomber les scènes de combat qui étaient absolument exécrables dans le premier épisode. En effet, même si le jeu possède toujours cette vue à la première personne qui a beaucoup contribué à son succès, Penumbra : Black Plague n'est définitivement plus un FPS. Mélange habile entre le Myst-Like et le Survival-Horror, **vous ne devrez compter que sur votre furtivité et votre rapidité pour échapper aux créatures hantant les couloirs de la mine**. Heureusement, ces dernières ne seront pas votre préoccupation principale, les développeurs préférant vous laisser aux prises avec des énigmes toutes aussi tordues les unes que les autres et basées sur le très bon moteur physique du jeu. Bouger une chaise près d'une armoire pour voir ce qu'il y a dessus, tirer des caisses et s'aménager un petit escalier pour enjamber des faisceaux laser, tous les moyens seront bons pour progresser dans les méandres de Penumbra.

Notons d'ailleurs que la qualité des énigmes est en très nette progression par rapport à Overture. Elles sont en effet plus diversifiées et bien mieux construites que dans le premier épisode. En revanche, Black Plague possède une durée de vie très proche de son aîné, à savoir d'environ sept à huit heures de jeux, voir même moins pour les plus rapides qui ont l'habitude des jeux d'énigmes. Encore une fois, cela peut paraître court mais rappelons nous que pour son prix de trente euros et son statut d'épisode, ce Black Plague est largement plus intéressant que certains gros blockbusters Next-Gen avec une durée de vie de six heures et un prix exorbitant de 70€.



Cet appareil est lié à la pompe. Ce doit être une sorte de vérin. Qu'est-ce que c'est ? Il y a un trou d'épingle au centre de l'appareil et un message qui dit "Seulium" dans une petite bulle.

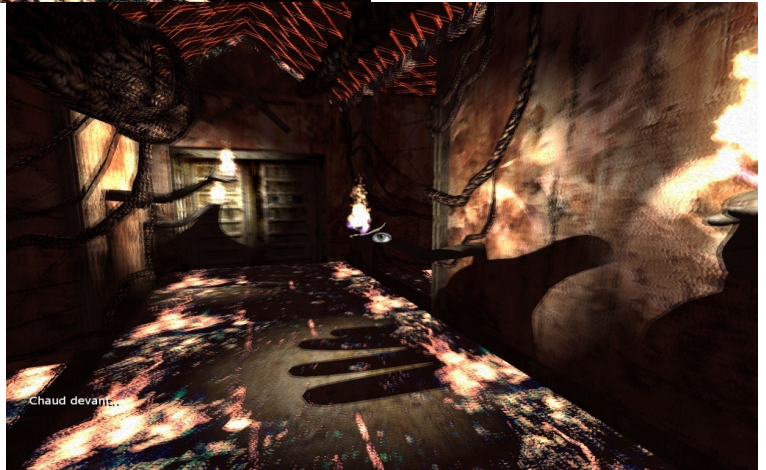
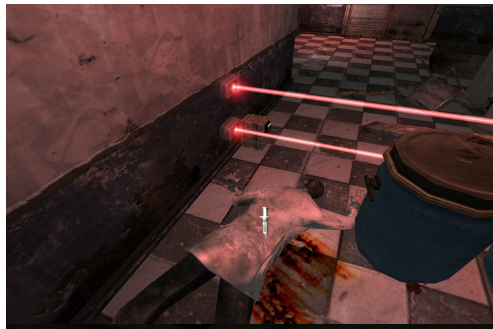


Nettoyée et stérilisée par l'alcool.
Seringue propre



Coté bande-son c'est bien simple, Black Plague possède l'un des meilleurs doublages anglais vu depuis belle lurette pour un jeu de ce genre. Il en va de même pour les musiques, souvent discrètes mais toujours utilisées de la bonne manière et pour les bruitages, bien travaillés et criant de réalisme et ce, même s'ils s'avèrent un peu répétitifs passé les trois quarts du jeu.

Malgré tout, deux petits défauts viennent ternir le tableau final de Black Plague. En premier lieu, il faut bien l'avouer, sans être particulièrement hideux, **le moteur graphique du jeu commence doucement à vieillir** et est surtout sauvé par le moteur physique et l'obscurité ambiante des décors. L'avantage est que, comme pour son prédécesseur, Black Plague tourne sur un peu toutes les configurations, une chose devenant de plus en plus rare dans le monde des PC. Autre léger souci, la localisation du soft qui est loin d'être parfaite malgré le fait que Black Plague soit arrivé en France un peu plus de quatre mois après sa sortie aux Etats-unis. En effet alors que l'on pensait avoir une version entièrement traduite des sous-titres, il m'est arrivé d'en voir un en Anglais dans le menu des options, de croiser des fautes d'orthographe et de syntaxe dans les documents ainsi que traductions totalement absurdes (Howard Buchanon rebaptisé Howard Lafresque). Le pire revient tout de même à l'absence de sous-titres pour les voix féminines que l'on peut entendre dans les couloirs de la mine.



En conclusion, il serait difficile de ne pas conseiller ce Penumbra : Black Plague, surtout en cette période de disette tant dans le milieu du Survival-Horror que dans le milieu du jeu d'aventure à la première personne. Inutile également de vous préciser que **si vous avez aimé le premier il faut que vous vous jetiez sur celui-ci** tant l'ambiance et la progression y sont mieux construites. Pour les autres, pensez tout de même à finir le premier opus, ce second épisode en étant en effet la suite direct, certains évènements vous paraîtront plus logiques si vous connaissez déjà l'univers du jeu.

Description du jeu par Zombiedu05, Sid et Rick

