



## Test de The Lost

### The Lost

Annoncé à l'E3 de 2002 par Irrational Games, ce jeu, qui avait déjà trouvé un éditeur pour l'Europe en la personne de Crave, connut un développement soutenu jusqu'au début de l'année 2003, à la suite de quoi il fut abandonné sans qu'aucune annonce fut faite ni aucune explication avancée, tant sur Xbox que sur PS2. Survival-horror empruntant quelques éléments au RPG, il ne serait cependant pas agi d'un « Parasite Eve-like » mais d'une actualisation de la Divine Comédie, de Dante.



On y aurait été Amanda Wright, paisible ménagère brisée par la mort de sa fille de 4 ans, Béatrice. Or un démon vient lui rendre visite pour lui annoncer qu'elle a été précipitée en enfer suite à une erreur d'aiguillage : en effet, les neuf cercles de l'Enfer ont été actualisés pour les besoins du jeu, et la barque du nocher Charon se trouve remplacée par des voies ferrées, les portes des enfers ressemblant étrangement à celles des camps de concentration nazis... n'écouter que son courage Amanda se précipite, seulement armée de son couteau de cuisine, et comme vous l'imaginez ne tarde pas à succomber aux succubes et lémures qui hantent les limbes. C'est là qu'intervient un personnage qui sera son mentor tout au long de cette implacable descente : Virgil, enfermé dans un épée magique dont elle devra le libérer, ce qui constitue la première énigme du jeu. Elle acquiert subséquemment la possibilité de permuter

entre différentes personnalités plus adaptées aux périls de son nouvel environnement : la première, Instinct, est une intrépide guerrière vêtue de rouge et maniant gaillardement l'épée. La seconde, Shadow, avec sa robe de bure et sa griffe-trident à la main droite, procède de manière plus feutrée et a la possibilité de disposer des pièges. Deux autres, Corruption et Light, étaient prévues mais ne virent jamais le jour ; leurs potentialités auraient plutôt été d'ordre magique. On aurait donc pu passer de l'une à l'autre selon les impératifs du moment.



Le jeu était entièrement en 3D mobile, mais des neuf cercles de l'enfer, seuls les deux premiers furent réalisés \_ Les Limbes et Philistia \_ avec des décors extrêmement variés et pour certains inspirés des pires moments de l'humanité : ainsi on aurait transité des tranchées de la Première Guerre Mondiale à des ruines cyclopéennes en passant par de sombres couloirs de mines où les âmes des damnés, suspendues au plafond, alertent les démons par leurs cris stridents. Combats nombreux et nécessaires si on en juge par la présence, en bas de l'écran, des quotients servant à comptabiliser les points indispensables pour augmenter ses niveaux de compétence, et ce de façon entièrement paramétrable \_ selon sa façon de jouer, belliqueuse ou furtive !

***Ce qu'aurait pu être ce jeu par Zombieater***

Copyright © 2003-2024 [survivals-horrors.com](http://survivals-horrors.com), tous droits réservés  
Conception [David Barreto](#)