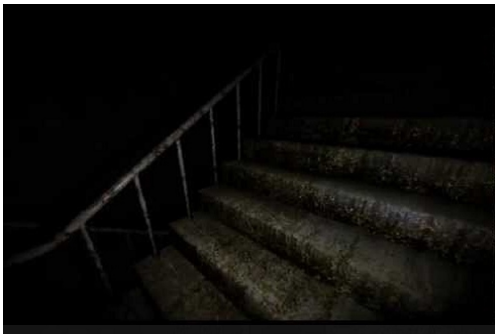
Test de SCP - 087

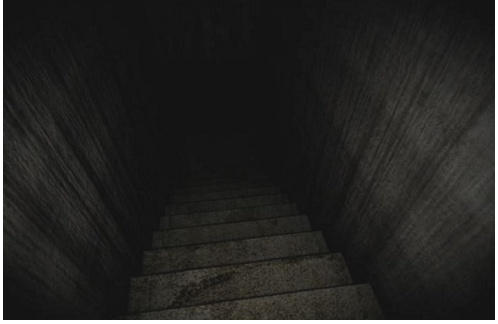
Scp-087

En voilà des jeux étranges ! Scp-087 et son dérivé Scp-087b ont le même concept, ce sont des "simulateurs de peur". Vous connaissez peut-être le genre avec la série **Slender**. Mais alors, concrètement, comment ça marche ?

La règle numéro un est de mettre le joueur mal à l'aise avant qu'il ne se mette à jouer. Pour cela, le créateur de ces jeux indépendants d'est inspiré d'un site anglais qui a créé tout un univers sur la "Fondation SCP" et ses entités anormales. Le matricule SCP-087 correspond à une étrange cage d'escalier censé être située dans le campus d'une université aux Etats-Unis. La rumeur voudrait qu'elle soit fermée par une lourde porte au mécanisme impénétrable et déguisée pour ressembler à un placard de concierge. Les témoignages de divers étudiants décrivent l'endroit comme exigu et s'enfonçant sans fin dans le sol. Le nombre d'étage que parcoure cet escalier demeure inconnu. Parait-il aussi que toute source de lumière serait absorbé freinant ainsi la progression des visiteurs. Des sources audio révéleraient aussi des pleurs d'enfants et des bruits dans les murs, alors que les sources visuels feraient part de visages et de corps qui apparaitraient par intermittence. Voilà, maintenant vous êtes dans l'ambiance…

La règle numéro deux est de limiter le gameplay pour maximiser l'immersion. En vue subjective vous ne pourrez que marcher lentement. Vous commencez derrière la porte du bunker et **votre objectif sera de descendre le maximum d'étage**. Rien de plus, rien de moins. Pas d'objets à trouver, pas d'armes à chercher, votre progression est directive, et ce n'est pas les quelques embranchements qui y changeront quelque chose.





La règle numéro trois est bien entendu de faire sursauter le joueur. Pour ça le simulateur ne va pas chercher bien loin : sons d'ambiances et screamer visuels ou auditifs. Pendant votre descente, apparaitra de temps à autres des yeux, des visages, des sons qui vous feront forcément sursauter si vous jouez dans le noir avec vos écouteurs. Quand un fantôme se matérialisera, il suffira de reculer jusqu'à qu'il disparaisse, sinon c'est le Game Over ! Mais rassurez vous, le concept n'a de toute façon pas de vrai fin, essayez simplement de descendre le maximum d'étages... vous finirez bien par tomber sur quelque chose d'intéressant...hmpf...

Pour pimenter le tout il est bon de savoir que les étages et **les évènements horrifiques sont programmés pour se déclencher aléatoirement**, chaque partie est donc différente… en théorie. Parce qu'en pratique, vous ne passerez clairement pas plus de 30 minutes sur ce jeu indépendant. Une fois votre première partie fini les effets n'auront plus la même percussion et comme le fait de marcher et de descendre des escaliers n'est pas spécialement intéressant…vous n'y retoucherez surement plus jamais (excepté les plus acharnés qui voudront atteindre le dernier étage !).

En ce qui concerne la différence entre SCP-087 et SCP-087b, sachez juste que le second contient plus de screamer et que les couloirs sont aussi plus étroits. La "fin" est égaelment légérement différente, rien de plus... du coup si vous aimez le genre, n'hésitez pas à le télécharger, après tout **c'est gratuit** !

Description du jeu par Kyoledemon

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