Test de BlindSide

BlindSide

Blindside a beau être un jeu indépendant, il peut se targuer d'une chose : celui d'être le premier et pour le moment **l'unique jeu d'horreur conçu et destiné à un public non-voyant**. Financé par le célèbre site invitant au mécénat - Kickstarter - deux amis ont pu amasser plus de 14.000$, soit le double de la somme demandée à la base, et ainsi réaliser le projet de créer un opus vidéoludique qui fonctionne uniquement au son. Bien évidemment le jeu est aussi réalisable pour les voyants, non sans mal ! Mais "voyons" de suite comment le jeu arrive à être si immersif.

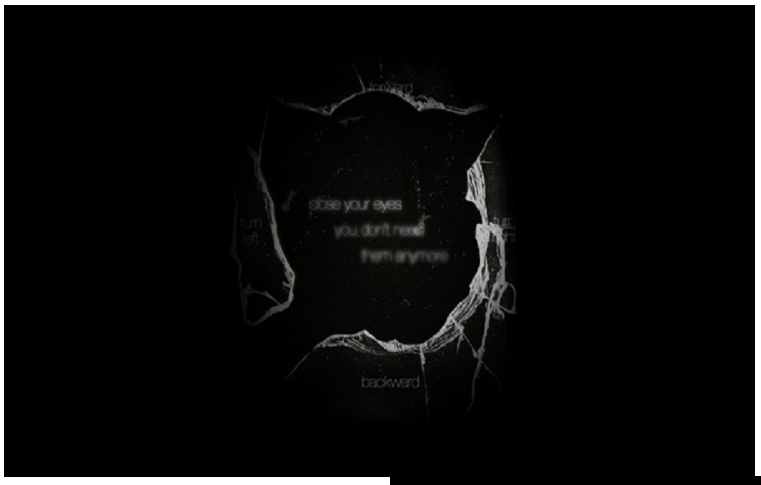
Avant d'attaquer le vif du sujet - le gameplay - tentons une plongée scénaristique dans cet univers si particulier. Le jeu nous met dans la peau de Case, un professeur assistant, qui se réveille dans son lit avec sa petite amie et constate une coupure de courant. Après avoir essayé de faire marcher sa lampe torche et après avoir craqué plusieurs allumettes, **le couple se résout à l'évidence, la cécité les a frappé.** Complètement aveugle, leur cas n'est cependant pas unique, la preuve est qu'un de leur voisin complètement désemparé hurle le fait qu'il ne puisse rien voir. Le vacarme ne va pas durer bien longtemps, un horrible grognement et le bruit d'une déchirure vont tour à tour se faire entendre, une entité inconnu serait en train de dévorer le voisin. Case et sa copine s'enfuient rapidement de leur résidence après avoir constaté la panne de leur téléphone portable, ce qu'ils entendent dehors n'est en rien rassurant, serait-ce la fin du monde ? En tout cas **des gens meurent, des voitures brulent et la panique semble s'installer.** L'absence de vue aurait touché toute la population citadine tandis que des monstres ont envahi les rues…

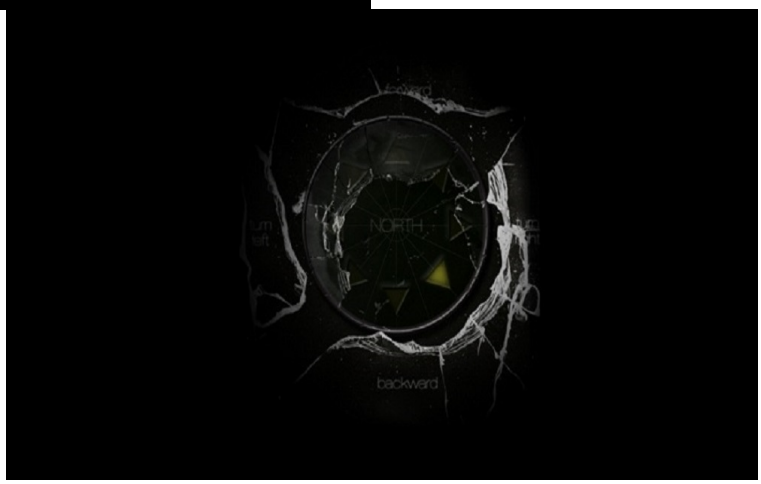
Evidemment nous ne verrons rien de tout ça, Blindside est ce qu'on appel un jeu auditif. Le monde matérialisé en 3D dans lequel nous évoluerons sera invisible. Hormis une boussole qui pourra indiquer la direction emprunté par rapport au nord, le reste des graphismes est réduit à néant. Mais pas de panique, **BlindSide est doté de plus de 1000 sons parfaitement retranscrits** , eux même régi par les lois de la perspective. Les "sons 3D" permettent d'évaluer la profondeur d'une pièce, la voix d'une personne sera par exemple plus ou moins loin selon notre situation géographique et selon notre position corporel. Cette technologie fonctionne avec n'importe quel casque, mais ce dernier est évidemment obligatoire.

Pour palier à la vision, les personnages seront forcément bavard, ainsi le contrôle de Case s'organisera d'une façon plutôt marrante mais diablement efficace. Il faudra le déplacer avec les flèches du clavier comme dans n'importe quel jeu, sauf qu'à chaque fois qu'il heurtera un obstacle il se prononcera à voix haute. S'il arrive devant un mur il le signalera en disant "oh, un mur !", de même avec tout les objets lui faisant obstacle : "c'est la table de la cuisine", "la porte de la cuisine", "la fenêtre de la chambre" etc… Ne reste plus qu'à recréer la configuration des lieux dans nos têtes.

Pour l'évolution du scénario les dialogues sont forcément primordiales, et ils sont plutôt bien doublé. Le jeu d'acteur a pourtant été beaucoup critiqué par les rares tests américains du jeu, mais ceux-ci étant uniquement en anglais il est tout de même agréable de constater que l'articulation et que les intonations sont suffisamment bien exécutés pour être comprises même par nous joueurs Français ! Plus curieux par contre, **les discussions récurrentes entre le couple ont été tournés de façon humoristique, ce qui contraste avec l'atmosphère horrifique que met en place le jeu.** Ainsi Case n'hésitera pas à vanter ses talents à Time Crisis quand sa petite amie lui demandera s'il sait se servir de l'arme qu'il vient de

ramasser sur un cadavre de policier. Ce parti pris n'est peut-être pas le plus inspiré !





Heureusement BlindSide a une vrai ambiance qui tend largement vers le survival-horror, les monstres sont bien présents tout le long de l'aventure, doté de grognement pour le moins horrible ils nous poursuivrons où qu'on aille, et le seul moyen de survivre est de s'échapper. Ces phases ne seront pas nombreuses, mais d'autres du même genre viendront les remplacer, impossible de ne pas citer le chapitre ou **il faudra zigzaguer entre des monstres endormis dans une grande pièce**, on pourrait presque sentir l'air chaud de leur respiration sur notre nuque ! Au niveau de la recherche, les objets à trouver sont dictés par le scénario, être plongé dans le noir et se repérer aux sons est de toute façon une énorme phase de recherche en soi.

Effectuer toutes ces actions en se fiant à nos oreilles est cependant extrêmement difficile, après tout le jeu est à la base destiné aux personnes aveugles. Il faudra recourir de patience pour passer certaine phase délicate, notamment celle qui se passe en pleine ville et dans laquelle il est possible de se faire écraser par des voitures (conduites par des gens devenus subitement aveugle ?). Les huit chapitres qui composent le soft se passent, heureusement, presque tous en huit clos. **Quelques astuces viennent cependant aider les joueurs comme moi qui ont beaucoup du mal à se repérer dans l'espace** : on peut glisser le long d'un mur, c'est-à-dire que même si Case est bloqué par une surface rigide, le fait de continuer à avancer tout droit fera en sorte qu'il glisse le long de la paroi, idéal pour trouver une porte ! De plus lorsqu'on appuie sur "h" notre héro donne à voix haute l'objectif du chapitre et indique la localisation du lieu ou de l'objet par rapport à son positionnement, on peut savoir si le but est "devant nous", "à droite" etc…

La difficulté fait que les game over seront quand même au rendez-vous, les sauvegardes et les chargements automatiques aideront cela dit à recommencer rapidement les parties délicates du jeu. Bien que l'aventure ne dure qu'une heure, il m'a personnellement fallu pas moins de quatre heures pour en "voir" le bout. La fin se termine d'ailleurs trop brusquement, il ne reste plus qu'à espérer une suite pour continuer l'aventure avec le couple aveugle !

BlindSide est donc une véritable expérience novatrice, le fait de faire un jeu qui fait peur sans aucun graphisme était un pari risqué et au final le bilan est largement positif. Sans causer le moindre sursaut, l'imagination est les bruitages suffisent à accroitre les battements de notre cœur, dommage que la difficulté et les morts multiples cassent un peu la progression. Mais après tout, l'expérience est vraiment unique et propre à chacun !

Description du jeu par Kyoledemon

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