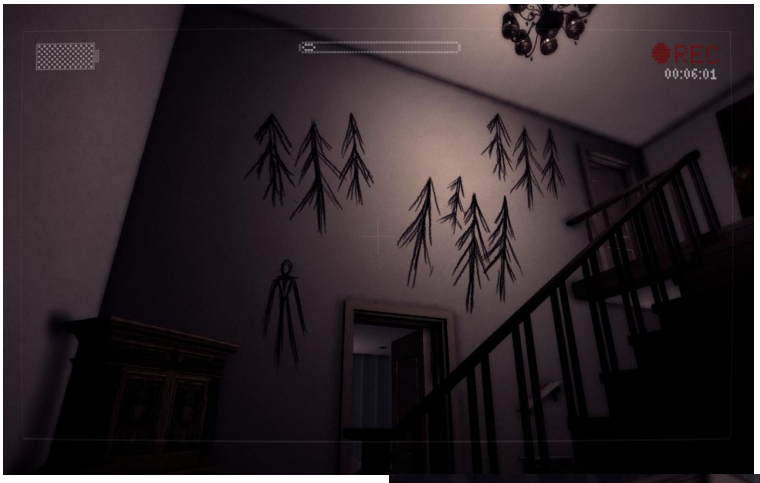
Test de Slender : The Arrival

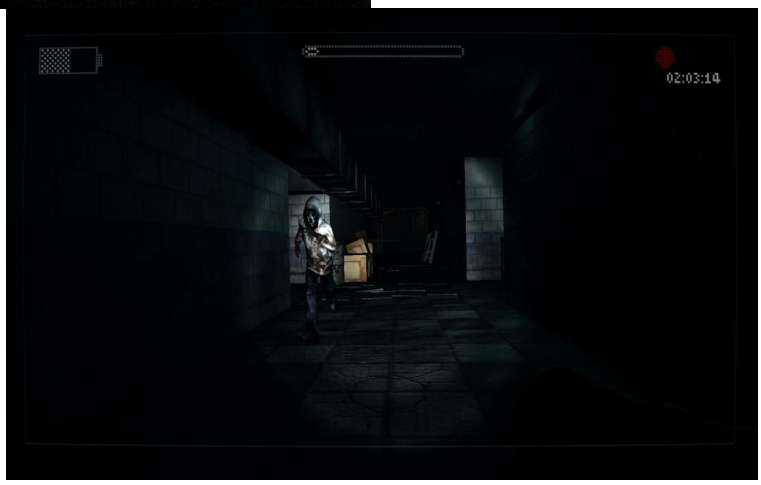
Slender : The Arrival

Slender : The Eight Pages fut un vrai succès sur la toile. Ce "simulateur de peur" avait pour unique objectif de faire trouver aux joueurs 8 pages de manuscrit dans une forêt sombre en évitant le Slenderman. Après de nombreux mods amateurs, des développeurs ont sauté sur le filon ! C'est donc tout naturellement Parsec production, en collaboration cette fois-ci avec Blue Isle Studios, développa en à peine quelques mois une suite officielle. **Les intentions sont claires : il ne s'agit plus de faire un petit jeu amateur**, il y a maintenant un scénario, une durée de vie dépassant la demi-heure et des graphismes qui claquent. Est-ce suffisant pour élever Slender au rang de véritable jeu d'horreur ? Le fait que ce test se trouve dans la catégorie des indie-horror au côté de son petit frère vous donne déjà un élément de réponse…



Mais avant de voir tout ce qui ne va pas dans ce jeu, commençons par un point positif, son scénario ! Bon, attention, l'histoire n'a rien d'extraordinaire, mais la façon dont elle est menée est plutôt plaisante. La seule cinématique d'introduction est une succession d'images photoshopées sans grand intérêt. D'ailleurs, quand on commence à jouer, on ne sait ni qui on incarne, ni pourquoi on ne se retrouve en pleine forêt. Pour avoir un début d'élément de réponse, il faudra consulter l'objectif qui nous demande de rejoindre la maison de Kate. À travers des documents écrits disséminés dans tout le jeu, on comprendra vite qu'on joue Lauren, et que nous cherchons justement notre amie Kate. Cette dernière ayant disparu mystérieusement… surement emportée par le Slenderman... ? Si au fil de l'aventure vous ne fouillez aucun recoin des décors, vous ne comprendrez absolument rien à ce qu'il vous arrive. **Le scénario n'est jamais explicite et vous demande un peu de réflexion** pour relier tous les éléments que vous avez en main et qui s'agrandissent au fur et à mesure des explorations. Il n'y a d'ailleurs que de cette manière qu'il est possible d'interpréter la scène finale qui est un peu… abrupte, disons.

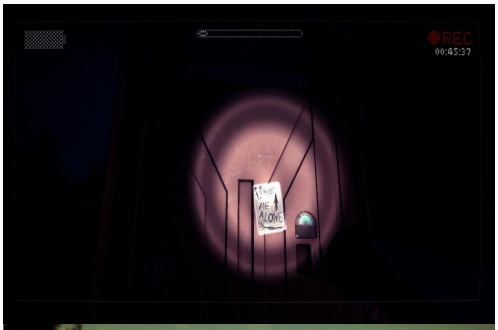
Autre bon point, les graphismes. Pour un jeu petit budget, ils s'en sortent honorablement. Les décors de nuit, plongés parfois dans l'obscurité totale, ne sont pas les plus mis en valeurs, mais restent de bonne facture. Par contre les environnements de jour sont magnifiques ! Les montagnes boisées s'étendant à perdre de vue et les feuilles automnales tombant des arbres sont tout bonnement géniales. Dommage que ces environnements - par ailleurs totalement fermés - soient sous exploités. En revanche **l'arrivée du Slenderman et le brouillage de la caméra qui nous sert de vue subjective sont très bien travaillés et superbement utilisés**. On s'y croirait, à tel point qu'on a tendance à paniquer devant notre ordinateur lorsque cela se produit ! Petite mention également pour les rares musiques et bruitages du jeu qui, là aussi, sont très corrects.

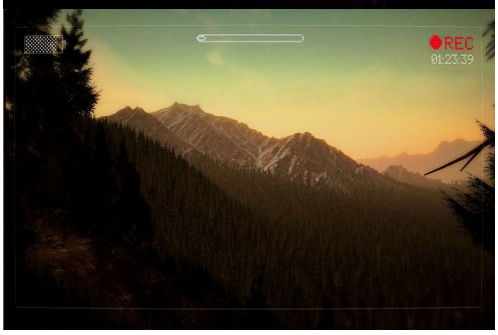


Après avoir parlé du meilleur, je dois m'attaquer au pire (bon, j'exagère un peu, je le concède) ! Le gameplay, tout d'abord, est très basique, il est dans la veine du premier jeu de la série. Nous sommes en vue subjective, ici illustrée par une caméra, et il est simplement possible de marcher, courir, s'accroupir et utiliser ou prendre des objets. Soyons clair, dans ce jeu on court constamment, et s'accroupir ne sert absolument à rien. Donc quitte à faire quelque chose de simple, autant bien le faire… il aurait fallut mettre la course automatique…

Bref, le jeu est décomposé en 4 petits niveaux pour une durée de vie totale d'environ 2 h de votre temps. C'est faible, mais le pire est surement que Slender the Arrival arrive à être malgré tout répétitif ! Si le prologue est plutôt sympa (oublions le fait que le gameplay d'ouverture d'une simple porte est hyper mal fichu), le deuxième et troisième niveau seront quasi identiques. Il faudra d'abord récupérer 8 pages dans une forêt et plus tard allumer 6 générateurs dans une mine en échappant au tueur surnaturel. Hé ??? Mais… attendez voir, j'ai bien parlé de récupérer 8 pages dans une forêt ? Eh oui, **le deuxième niveau (donc un quart du temps de jeu) n'est en fait qu'un copié collé du soft originel.** On appelle ça se moquer du monde…

Bon, alors certes, notre croque-mitaine est toujours aussi flippant. Il apparait la nuit et à la fâcheuse manie de se téléporter juste devant nous. L'effet marche bien et il vous fera sursauter plusieurs fois… enfin, au début. Après une petite heure de jeu, on finit par s'habituer à toutes ses paternes, et si notre cœur vacille c'est bien à cause du son et du grésillement de la caméra et non de sa présence ! Pour varier un peu un nouvel ennemi viendra s'en prendre à nous : le proxie. Ce petit enfant zombi vous sautera au visage si vous le laissez s'approcher trop près de vous. Pour le freiner, il faudra l'éclairer et vite vous enfuir. Ça n'a rien d'extraordinaire, mais l'effort est quand même louable. Le jeu ne propose rien de plus si ce n'est un petit niveau caché vraiment sympa.





Ce nouveau Slender n'a donc rien d'extraordinaire, vous l'aurez compris. **Il est court et juste sympathique**, c'est tout. Si les sursauts faciles et les niveaux labyrinthiques vous amusent, alors vous allez très certainement apprécier le soft. En revanche, si vous êtes à la recherche d'un véritable survival-horror qui vous prend aux tripes, ce "simulateur de peur amélioré" n'est pas fait pour vous !

Description du jeu par Kyoledemon

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