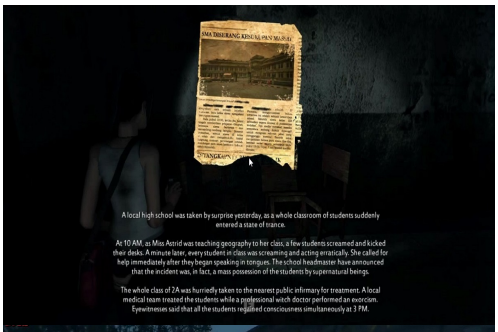
Test de DreadOut

DreadOut

Développé par un studio indonésien, DreadOut est un petit survival-horror indépendant **sorti en format épisodique**. L'Acte 0 a été délivré en 2013, l'Acte 1 en 2014 et l'Acte 2 en 2015. Toutes ces années passées pour attendre la fin valaient-elles le coup ? Et bien... pas vraiment...

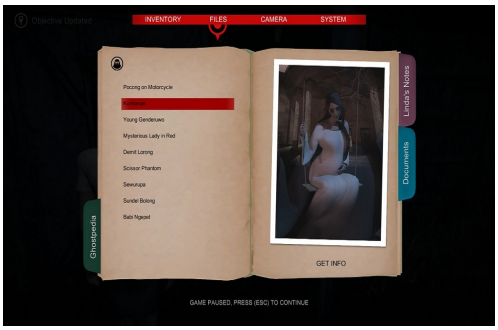
Commençons d'abord par parler du scénario. Vous incarnez Linda, une jeune étudiante en voyage scolaire que vous découvrez installée dans une voiture en compagnie de ses 4 camarades, Doni, Yayan, Shelly, Ira, et de sa professeure, Miss Siska. Cette sortie en petit groupe va rapidement être stoppée car l'unique route qui mène vers votre destination se trouve impraticable. Vous sortez alors du véhicule pour essayer de trouver de l'aide dans un village voisin, mais curieusement celui-ci semble être abandonné. Finalement, à force de recherche, le groupe finira par se retrouver dans une école hantée...

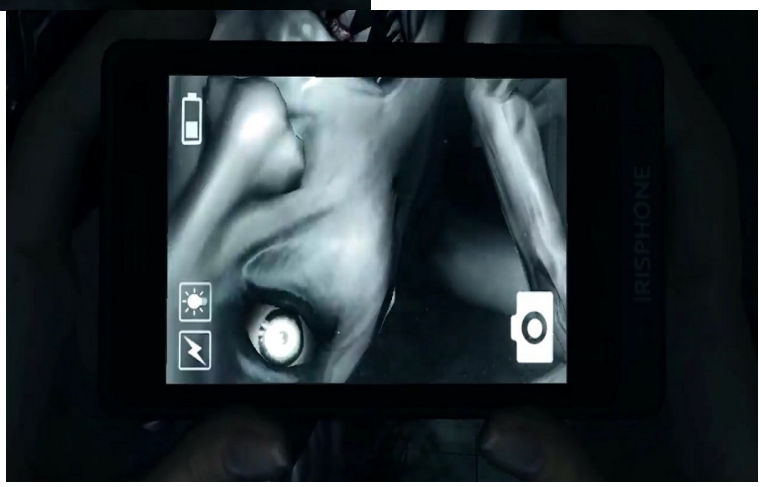
Si l'histoire de base tient sur un timbre-poste, le plus grave est qu'elle n'arrivera jamais à vous prendre aux tripes. Toutes les situations et tous et les rebondissements vous laisseront pantois tant **le jeu ne prend jamais la peine de contextualiser ses évènements**. Les péripéties s'enchainent sans queue ni tête et les rares dialogues sont trop peu intelligents pour retenir votre attention. Finalement, le scénario deviendra rapidement le dernier de vos soucis. C'est dommage, il suffisait de rajouter des dialogues et des interactions entre les personnages pour avoir une aventure déjà un peu plus correcte, le jeu l'avait pourtant bien fait au début de l'Acte 1.



Si la narration tombe à l'eau, le gameplay n'est pas meilleur. Parlons par exemple des phases de batailles : lorsqu'un ennemi est proche, les bords de l'écran virent au rouge annonçant le début des hostilités, les combats contre les esprits se déroulent alors en vue subjective à la manière d'un **Project Zero**, il faudra ainsi dégainer votre smartphone en mode caméra pour photographier les esprits qui vous tourmentent afin de les tuer ou les faire fuir. Certains spectres sont visibles à l'œil nu, mais d'autres requièrent absolument la vision de l'appareil photo. Là où le gameplay se révèle décevant c'est qu'il ne faut, ni viser de manière précise, ni cibler longtemps les fantômes pour augmenter la puissance de la photographie, marteler la touche pour prendre des clichés est suffisant, et vous pouvez le faire de manière illimitée. Les combats se révèlent donc **simples et absolument pas stratégiques**. Quant aux boss, les affrontements sont longs et pas du tout épiques, à vrai dire on s'ennuierait presque. Si vous avez tout de même le malheur de mourrir, vous tomberez dans les limbes, il suffira alors de courir vers la lumière pour ressusciter et reprendre votre progression immédiatement à l'endroit où vous avez perdu la partie, au moins, de ce côté-là, le jeu est généreux et nous fait gagner du temps.

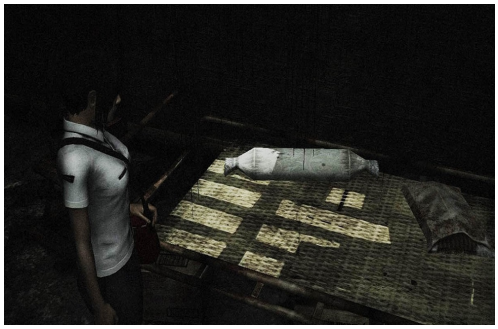
Dans votre inventaire, après chaque combat, vous pourrez avoir un petit descriptif de tous les ennemis combattus ou abattus. A noter que ces derniers sont relativement originaux, et pour cause, beaucoup d'entre eux sont inspirés de **mythes et légendes indonésiennes**. Ce point m'a beaucoup plu parce que j'ai pu notamment découvrir l'horrible Babi Ngepet et les satanés Tuyul !





Les phases d'explorations, elles, sont longues et mollassonnes. Les lieux à explorer sont de tailles correctes mais il n'y a que peu d'objets à trouver et ils sont en plus indiqués par la couleur bleue qui illumine les bords de l'écran lorsqu'ils sont à proximité de l'héroïne; et les rares énigmes sont soit illogiques, soit inintéressantes. Là aussi, comme dans Project Zero, il faudra prendre des photos dans les décors pour débloquer des passages ou avoir des indices, mais l'angle des photos doit à chaque fois être tellement précis que ça en devient ridicule. De toute façon, dans ce jeu, la plupart du temps **on ne comprend pas ce qu'il faut faire car rien n'est censé**. Comment deviner qu'il faut utiliser le flash pour dégager des hautes herbes qui nous empêchent de continuer notre chemin ? Comment deviner que, pour survivre à un boss qui nous agrippe, il ne faut appuyer sur aucune touche pour ne pas se débattre ? C'est impossible lorsqu'on à l'esprit rationnel... Le jeu est simple, mais vous en avez pour de nombreuses heures parce que vous allez surement rester bloqué sur une énigme ou une action à faire ridiculement idiote.

Parlons également des objets que vous trouverez ici et là. Vous n'allez surement pas comprendre leur utilité ! Trouver une statue ou une bague ne vous permettra pas d'ouvrir une porte ou débloquer un mécanisme, elles vous permettront juste de récupérer votre stamina plus rapidement et d'être plus endurant lorsque vous courrez… mais ça rien ne vous l'indique, si ce n'est une phrase qui apparait aléatoirement durant les écrans de chargement. Pfff franchement…



Finalement, ce qu'il reste à DreadOut c'est son ambiance parfois angoissante ou parfois étrange, certaines (rares) scènes vraiment bonnes, et surtout son univers indonésien. Maintenant, si vous cherchez un survival qui fait peur et qui a du sens, **je ne vous recommande franchement pas ce jeu**.

Un point sur le DLC :

DreadOut : Keepers of the Dark

Dans ce DLC, on incarne toujours Linda et notre objectif est de visiter 8 mondes et d'y vaincre des boss. Ces mondes sont accessibles via 8 portes d'une grande salle qui sert de HUB au début du jeu. Ces huits univers

nous renvoient vers des niveaux que l'on connait déjà bien (l’école, le village…) et seulement deux d’entre eux sont des stages inédits. A travers ces mondes on peut rencontrer de nouveaux et d’anciens fantômes, on peut aussi récupérer des documents et débloquer de courtes cinématiques qui nous en apprennent à peine plus sur l’histoire du jeu original. En fait **ce DLC est très anecdotique**, il faut plutôt le voir comme un bonus qu’une vraie suite de Dreadout.

Description du jeu par Kyoledemon

Copyright © 2003-2025 survivals-horrors.com, tous droits rés
Conception David Barreto