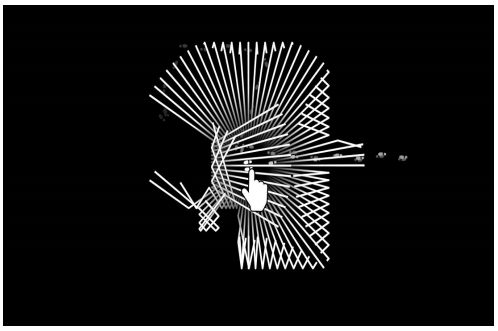
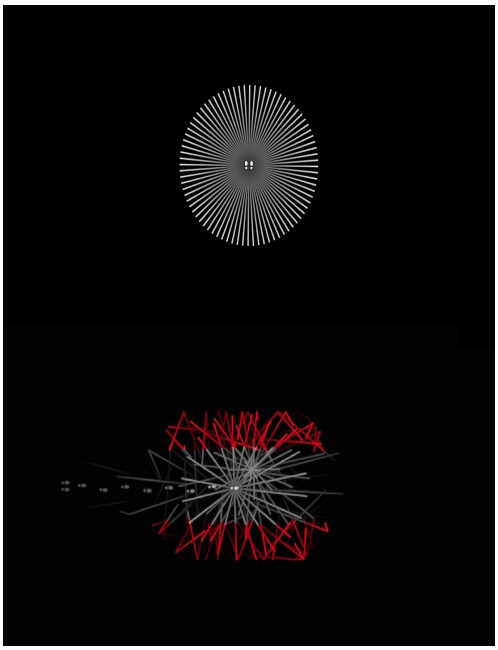
Test de Dark Echo

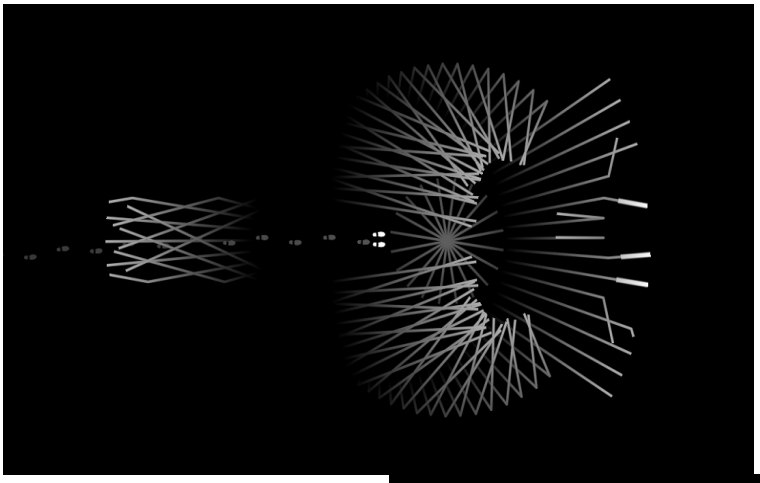
Dark Echo

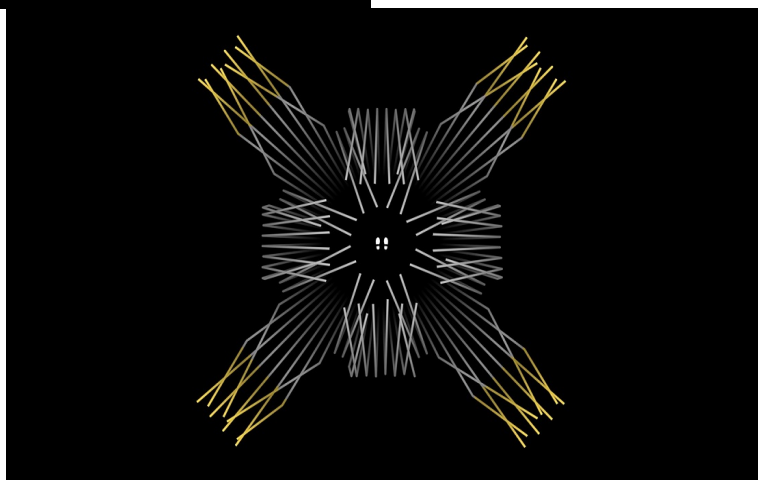
Dark Echo est un titre développé par RAC7 Games d'abord sorti sur iOs et Android puis sur Steam. Conçu à l'origine comme un petit jeu pour navigateur sous le nom de "You Must Escape" et réalisé lors de la vingt-sixième édition du Ludum Dare (un concours de création de jeux en moins de 48H) dont le sujet principal était "Le Minimalisme", Dark Echo nous rappelle que la peur est bien plus forte en imaginant les choses plutôt qu'en les voyant. Le concept du jeu étant des plus simples, il est forcément compliqué à expliquer et je vais donc tenter de le décrire de la manière la plus claire possible. **Ni le personnage ni les décors ne sont visibles car ils sont tous deux plongés dans l'obscurité et le seul moyen de les percevoir est de marcher.** En effet, les bruits de pas du personnage permettent de voir ses empreintes se déplacer.

Mais ce n'est pas tout, lorsque le joueur se met à marcher le son qu'il émet est diffusé tout autour de lui en ondes de couleur blanche. Ces dernières permettent, en rebondissant sur les murs, de dessiner les contours des décors et de comprendre où se situe l'individu, facilitant ainsi sa progression. Le but de chaque niveau est simple, il faut atteindre la sortie qui est reconnaissable par un grossissement des ondes et une couleur d'un blanc plus éclatant. Le son est donc d'une importance primordiale pour avancer mais la vision également, ce qui démarque Dark Echo de titres véritablement pensés pour les non-voyants comme **BlindSide** ou Papa Sangre.





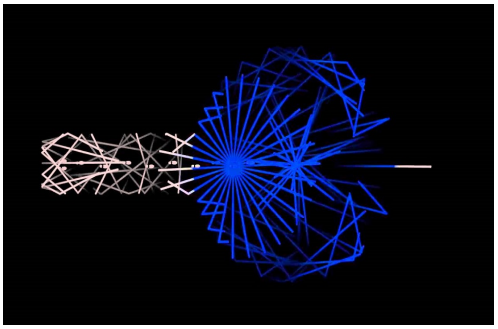


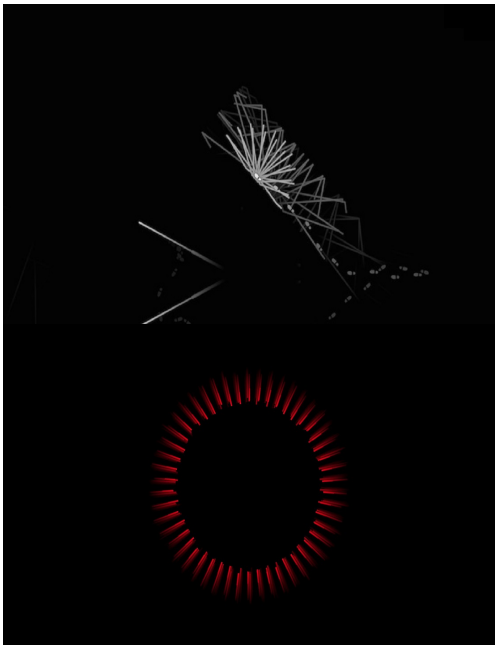


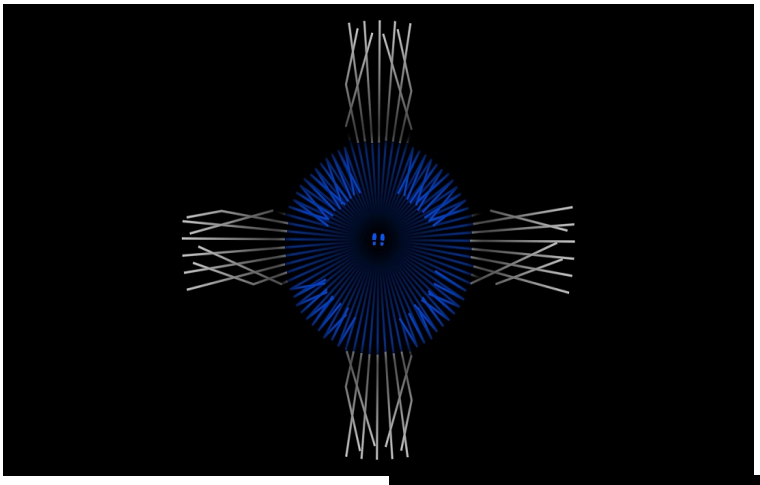
Progresser et trouver l'issue de chaque niveau n'est pas chose facile puisqu'outre l'omniprésente pénombre, de nombreux éléments viennent intelligemment modifier la perception que se fait le joueur du décor. On peut par exemple citer des éboulements bloquant l'accès à certains passages ou bien des mécanismes à actionner pour parvenir à la sortie. Tout cela sans compter sur **les nombreux pièges mortels et entités vindicatives ayant élu domicile dans l'obscurité**. Heureusement, il est possible de les localiser grâce au bruit puisque les vagues sonores que le personnage déploie en marchant colorent en rouge les pièges. Les ennemis aussi sont de cette couleur et sont visibles quand ils se déplacent. Ces derniers ont d'ailleurs une fâcheuse tendance à foncer en direction du joueur lorsqu'ils l'entendent, obligeant ce dernier à marcher à pas feutrés, ce qui a pour conséquence de limiter le champ de vision, l'onde propagée en avançant furtivement étant bien moins forte que celle déployée lors de la marche normale.

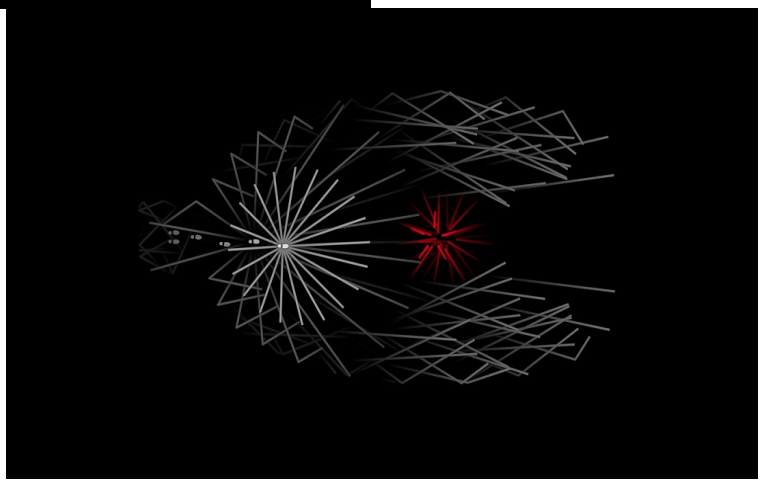
Là où le jeu étonne, c'est qu'il parvient à constamment innover sur son postulat pourtant relativement simple. Taper du pied pour produire un son fort et déployer les ondes sonores plus loin, jeter des pierres pour détourner l'attention des ennemis ou bien se retrouver dans des zones inondées empêchant de progresser de façon silencieuse, le titre recèle de très bonnes idées qui parviennent à éviter la lassitude.

Mais si Dark Echo est une excellente surprise de par son gameplay novateur il l'est aussi de par sa réalisation. Visuellement déjà, le jeu des couleurs et la diffusion des ondes parcourant l'écran ainsi que les rebonds qu'elles effectuent sur les murs confèrent un esthétisme hypnotique à chaque niveau. Ce visuel épuré vient renforcer ce qui constitue certainement le point le plus important du soft: sa bande-son. Que ce soit pour les bruits de pas, les clapotis de l'eau, le son inquiétant des ennemis ou bien les hurlements à glacer le sang du personnage lorsqu'il meurt, tous les bruitages semblent avoir été étudiés avec la plus grande attention. **Le son est ici le point névralgique du jeu sans lequel toute l'ambiance inquiétante dans laquelle il baigne n'existerait pas.** En effet c'est précisément cette bande sonore anxiogène au possible qui permet au jeu de figurer sur le site car c'est elle qui apporte toute la dimension "horreur" à un soft qui ne serait peut-être rien de plus qu'un simple jeu de réflexion sans elle.









Côté longévité, si Dark Echo est assez court, il dure juste assez de temps pour garder son concept frais et ne pas lasser le joueur. Le titre comporte quarante premiers niveaux dans l'obscurité et quarante niveaux dans la lumière (le noir devient blanc et vice versa) qui reprennent les niveaux originaux en y ajoutant quelques ennemis pour accentuer la difficulté. Cela donne une durée de vie comprise entre deux et quatre heures des plus acceptables, surtout lorsqu'on prend en compte les trois malheureux euros demandés en échange du jeu sur Steam.

Au final Dark Echo est une sacrée bonne surprise. **Son gameplay intelligent, sa direction artistique épurée et sa bande sonore quasi parfaite sont la preuve qu'un concept tout simple et un budget minimum n'entravent pas le sentiment d'inquiétude** et qu'il est possible de captiver le joueur sans déployer des trésors de technicité. Le soft de RAC7 Games confirme ainsi l'une des règles fondamentales de la peur, déjà évoquée jadis par ce bon vieux Emmanuel Kant sur un sujet totalement

différent mais qui n'empêchera pas la citation: "Dans les ténèbres, l'imagination travaille plus activement qu'en pleine lumière".

Description du jeu par Zombiedu05

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