

Test de Layers of Fear

Layers of Fear

La thématique de l'artiste maudit a déjà souvent été exploitée dans les œuvres horrifiques. Des livres, des films et des jeux vidéo comme **Alan Wake** se sont donné à cœur joie de bâtir des univers à la fois poétique et macabre autour de ce sujet. Layers of Fear a pour objectif de reprendre le flambeau et de raviver la flamme en proposant de traiter le sujet de manière innovante. Alors, pari réussi ?





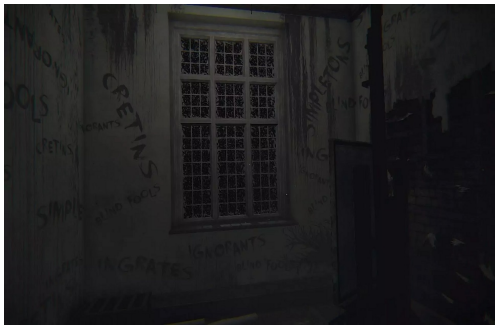


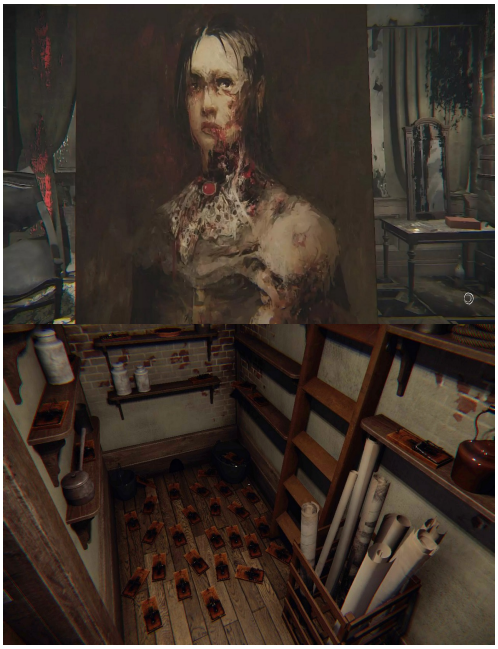




Pour se faire un nom dans cet univers, **Layers of Fear mise évidemment sur son scénario**. Celui-ci nous conte la vie d'un artiste-peintre dans sa quête de réalisation de l'œuvre ultime. Pour créer cette toile qui doit devenir son chef-d'œuvre, il va errer dans son manoir de l'époque victorienne à la recherche de son passé, son présent et son futur.

Mon résumé est trop vague, je le sais bien, mais il est compliqué de trop en dire sans gâcher le suspens. Disons que la création de son tableau va se faire pas étape, et pour trouver à chacune de ces étapes l'inspiration et la rage de peindre, notre artiste va devoir comprendre qui il est vraiment, et ce qui l'a amené à vivre étrangement seul dans cette bien grande bâtisse. Cette introspection va le mener à réfléchir sur sa vie et sur **sa descente aux enfers depuis l'accident de sa femme**. Allez, je n'en dirai pas plus, mais le scénario est vraiment très prenant, très intrigant et surtout sacrément glauque !









Pour ce qui est de son gameplay, Layers of Fear est en revanche ultra limité et c'est bien normal car il est avant tout une expérience narrative. Ainsi, à part lire beaucoup de documents, s'emparer de quelques objets et résoudre de petites énigmes, le gros de la jouabilité sera de marcher en se laissant guider par le jeu.
Vous n'aurez donc aucune liberté dans l'exploration du manoir et suivrez simplement les seuls couloirs et les seules portes qui vous seront accessibles. Ce guidage permanent est totalement assumé par les développeurs qui ont prévu un tas d'éléments scripté qui feront mouche à tous les coups. Ils vont du plus simpliste (un tableau qui tombe, une porte qui claque...) au plus ingénieux (une pièce qui se transforme sous vos yeux, une œuvre d'art qui prend vie...).

La plupart du temps, vous verrez aussi que l'architecture du manoir n'a aucun sens, on boucle parfois sur de mêmes couloirs, et si à l'arrivé une porte est fermée, il suffira de vous retourner pour vous apercevoir que le décor derrière vous s'est étonnamment transformé. **Cette perte de repère constante est très troublant** et ce concept fait évidemment beaucoup penser à **PT**, même si dans son application Layers of Fear le surpasse largement.







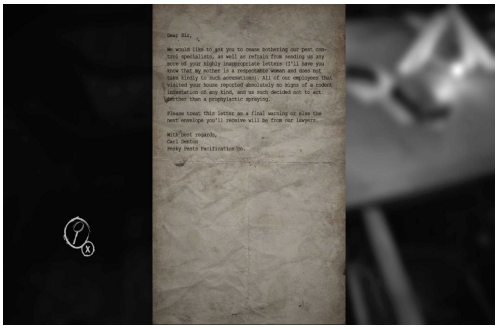




Cette architecture bancale et ces nombreux scripts sont, en plus d'être superbements mis en scène, totalement justifiés par le scénario, et c'est là où Layers of Fear est génial, c'est que rien n'a été laissé au hasard ! Ces prouesses visuelles s'accompagneront de nombreux flashbacks sonores dictés par une voix off absolument convaincante qui nous immergeront totalement dans la psychologie torturée de notre artiste.

Vous l'aurez compris, **situé entre un livre et un film interactif**, Layers of Fear est dénué de tout combat ou de tout autre élément qui pourrait mettre à mal le joueur. Il faudra simplement se laisser porter par le jeu et surtout profiter de toutes les belles et innovantes trouvailles lugubres proposées par les développeurs. Sa faible durée de vie empêche aussi tout ennui, on va directement à l'essentiel et c'est parfait comme ça.











<u>Un point sur son DLC</u> :

Layers of Fear : Inheritance

Ce DLC est indispensable pour comprendre le scénario de Layers of Fear. On y incarne la fille du peintre qui décide de revenir dans la maison de son enfance dans le but d'affronter son passé. On revisitera donc le manoir dans le présent, mais aussi dans le passé à travers les souvenirs de la fille. Cette visite enfantine sera particulièrement intéressante puisque, dans la peau d'un bambin, la bâtisse parait tout à coup bien différente et encore plus effrayante ! Ce DLC est court mais très bon et il fait penser à **Among the Sleep** sur certains de ses aspects.

Description du jeu par Kyoledemon

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