

Test de Paranormal Activity : L'Âme Perdue

Paranormal Activity : L'Âme Perdue

Le premier film Paranormal Activity est sorti en 2009 et a engendré de multiples suites qui ont (presque) toutes cartonné au box-office. Le succès a été est tel que cette saga est devenue la plus rentable de l'histoire du cinéma d'horreur ! C'est donc sans grande surprise qu'en 2017 Paranormal Activity ait été adapté en jeu vidéo. D'abord jouable exclusivement en VR, le studio VRWERX a fini par céder à l'appel de l'argent en rendant son jeu disponible à tous quelques mois plus tard.

Comme dans les films, **le soft ne s'embarrasse pas avec un scénario poussé**. Votre personnage (qui est-il d'ailleurs ?) se retrouve dans le jardin à côté d'une maison (pourquoi ?), l'objectif est alors de pénétrer dans ladite demeure et de vérifier si la famille qui l'habite va bien. Evidemment, une fois à l'intérieur la porte claque, pris au piège il faudra alors visiter la bâtisse, trouver les propriétaires, lire les quelques notes qu'ils ont laissées ici et là et survivre face à une entité maléfique...









Si vous avez vu les films, vous connaissez votre ennemi… un puissant démon ! Celui-ci peut agir sur les objets et peut posséder des êtres humains. A ce sujet, plusieurs scènes du jeu seront réalisées en suivant scrupuleusement des scènes du film. Vous pourrez même apercevoir l'entité au cours de votre périple comme dans Paranormal Activity 5 ! Par contre, n'espérez pas visionner les pièces de la maison avec les caméras, car les seules fois où cela sera possible, ce sera lors de scènes entièrement scriptés. Eh oui… dans ce jeu, le gameplay est ultra-limité.

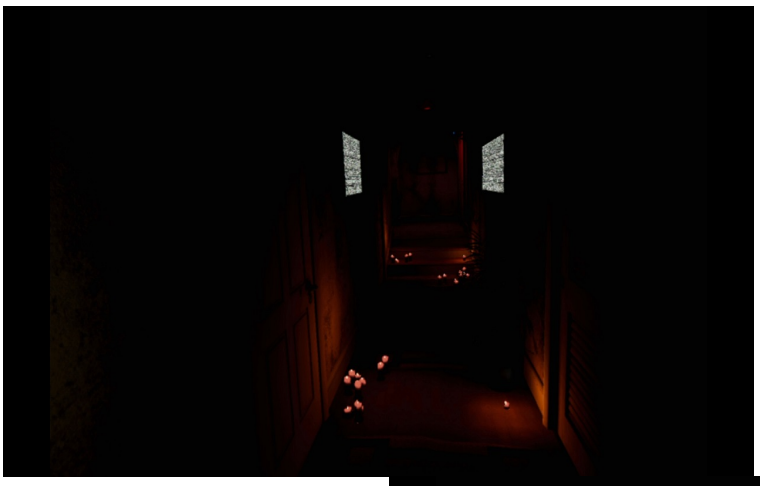
Vous ne serez **jamais vraiment libre de mouvement**. En entrant dans la demeure, vous vous apercevrez que les portes sont quasiment toutes closes… le jeu les ouvrira au fur et à mesure que vous progresserez dans l'aventure. Le but est alors simplement de marcher et de subir les effets que le jeu décidera de vous infliger : porte qui grince, écran de télévision qui s'allume tout seul… les mécaniques de gameplay résident dans le fait de déclencher des screamer toutes les 5minutes pour vous faire sursauter. Alors au début ça fonctionne du tonnerre, et puis ça devient très vite lassant.

Pour vous déplacer sereinement, il faudra tout de même gérer les piles de votre lampe torche, car elles s'épuisent très rapidement ! Il faudra aussi trouver quelques objets comme des clefs, mais la recherche est très limitée, car, je vous le rappelle, le jeu vous guide du début à la fin. **Il faut donc considérer Paranormal Activity comme un train fantôme** : on pose son cerveau, on marche, on se laisse avoir peur. Evidemment, en VR l'expérience doit être sublimée, mais derrière son écran, on a l'impression d'avoir vu ce genre de jeu cent fois.











Les graphismes ne sont pas spécialement extraordinaires (VR oblige), les bruitages sont pas contre bien travaillés, mais globalement on sent que le budget du soft est assez limité. La technique est donc critiquable mais j'imagine que pour beaucoup de joueurs cela passe au second plan.

Finalement, comptez un peu moins de 3h pour en voir le bout, c'est peu mais cela suffit largement car même si **l'intérêt est faible**, le jeu arrive quand même à maintenir le joueur en haleine. La fin est d'ailleurs, là aussi, une excellente référence aux films. Maintenant, si vous aimez ce genre de jeu, laissez-moi toute de même vous conseiller **Layers of Fear** qui se montre bien plus intelligent dans ses effets horrifiques.

Description du jeu par Kyoledemon

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