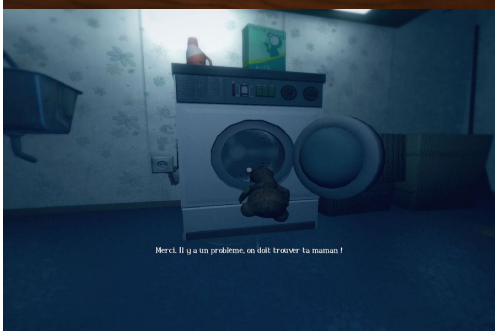
Test de Among the Sleep

Among the Sleep

Among the Sleep est un jeu a la première personne ou l'on incarne une petite fille de 2 ans venant tout juste de fêter son anniversaire. L'ambiance joyeuse change lorsqu'une mystérieuse personne sonne à la porte ayant un cadeau pour vous. Puis, durant la nuit, un monstre fantomatique viendra dérober votre ours en peluche récemment offert…



Vous voilà donc au contrôle d'un bébé, vous pouvez vous déplacer dans votre environnement en vous mettant à quatre pattes, ce qui permet de se déplacer plus vite et de passer sous la plupart des meubles. Vous pouvez aussi mettre debout, ce qui vous donne la possibilité de prendre des objets (ou de les déplacer) ainsi que de grimper sur divers endroits accessibles. C'est d'ailleurs un bébé sacrément costaud quand on constate qu'il peut se hisser bien haut. Plus tard dans le jeu, un autre élément se rajoutera au gameplay, **il s'agira de votre ours en peluche**. Il pourra vous donner des indices et vous permettra d'éclairer l'obscurité lorsque vous le serrerez contre vous.

Le but du jeu est de retrouver votre mère qui a disparu. Pour cela vous devrez retrouver différents éléments cachés dans les "niveaux". Chacun de ces objets représente des moments passés avec votre mère. Mais la tâche ne sera pas si facile, car le monstre sera présent dans certaines parties du jeu. Il vous sera alors nécessaire de vous cacher pour ne pas qu'il vous attrape. Lorsque celui-ci est proche de vous, une musique se fera entendre de plus en plus forte et votre vision commencera à se brouiller de plus en plus. C'est une bonne idée qui permet de sentir le danger même lorsque celui-ci n'est pas a porté de vue. **Si le monstre vous attrape, c'est le game over**. La "mort" de votre personnage n'est pas punitive, car vous recommencerez un peu en arrière, mais avec votre progression actuelle.

Le monstre, l'ambiance de certains niveaux, ainsi que quelques rares jumpscare serviront à alimenter la peur de ce jeu.

Les différents éléments présents durant le jeu vous permettront de deviner les subtilités du scénario. En effet, que ce soit les dessins à ramasser qui montrent le point de vue de l'enfant sur la situation ou bien la maison en elle-même qui semble plus oppressive (indiquant un peu le mal-être du bébé), tout ceci représente plus ou moins l'imaginaire de l'enfant. Les différents objets à récupérer durant chaque niveau représentent par exemple les "bons souvenirs" liés à sa mère.

Se baser sur la peur enfantine était une bonne idée, malheureusement le jeu n'insiste pas assez sur les différentes peurs du bébé et les passages "horrifiques" se font finalement assez rares. **Le jeu est assez répétitif dans son gameplay** (il s'agit surtout de tirer un objet et de monter dessus) et les énigmes sont très peu présentes et faciles (ce qui reste quand même logique car cela doit rester à la portée de notre personnage). Je pense que les problèmes du jeu viennent principalement de sa durée de vie très courte puisqu'il faut moins de 2 heures pour en voir le bout. Ainsi d'autres thèmes intéressants ne sont pas abordés, comme la peur du noir par exemple.

Description du jeu par Negiis

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