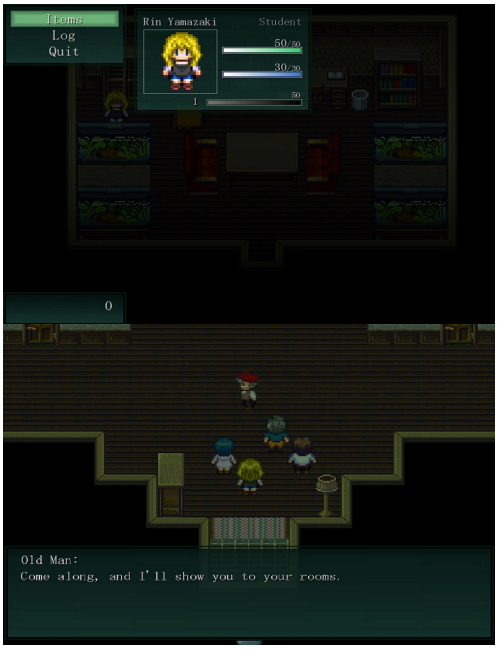
Test de Mermaid Swamp

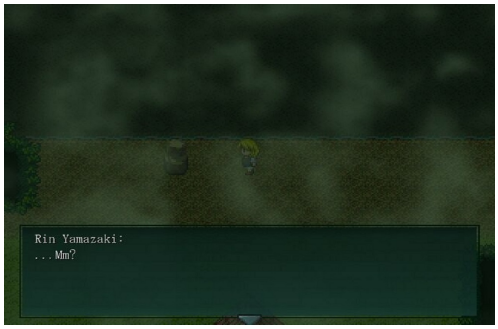
Mermaid Swamp

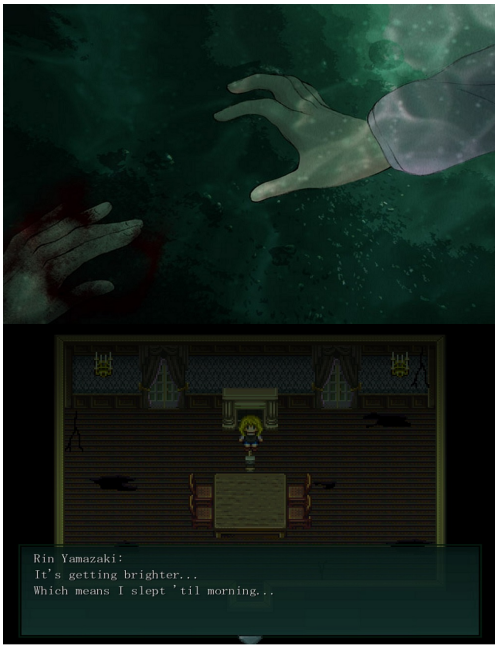
Créé par Uri sous Wolf RPG Editor, Mermaid Swamp raconte l'histoire d'un groupe d'ami en route pour leur destination de vacances jusqu'à ce qu'ils se perdent en chemin et que leur voiture tombe en panne. Par chance un vieil homme leur accordera l'hospitalité dans sa grande demeure située près d'un marais sujet à de **nombreuses légendes**.



Vous et vos amis devraient donc évoluer dans cette maison tout en essayant d'échapper à la créature qui y semble l'habiter. L'ambiance du jeu est très calme, en effet la plupart du temps les seuls sons que vous entendrez seront ceux de vos pas, les musiques feront leurs apparitions seulement dans les moments clé ou de tensions. D'ailleurs le jeu se veut volontairement avare en termes de jumpscare, pour qu'ils fassent plus d'effets lorsque ceux-ci arriveront finalement. Toujours dans un souci de **poser l'ambiance sans trop en faire**, certains passages vous feront croire que la créature vous poursuit alors qu'elle n'est pas dans le coin, et inversement. Cette paranoïa montée de toute pièce accentuera votre peur et fera fonctionner pleinement votre imagination. Enfin, lors des passages en extérieur, le brouillard dissimule votre environnement lointain…

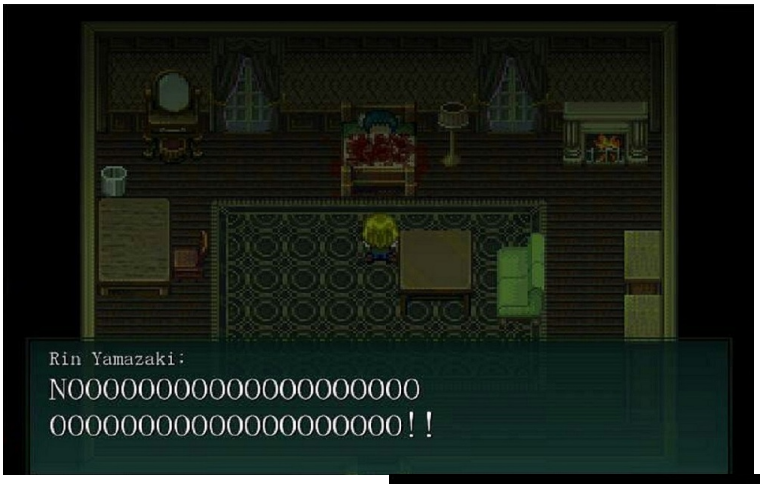
Il arrive toutefois que le jeu se montre plus explicite, en effet, les moments les plus horrifiques sont souvent ponctués d'image peu ragoutante et parfois gore.

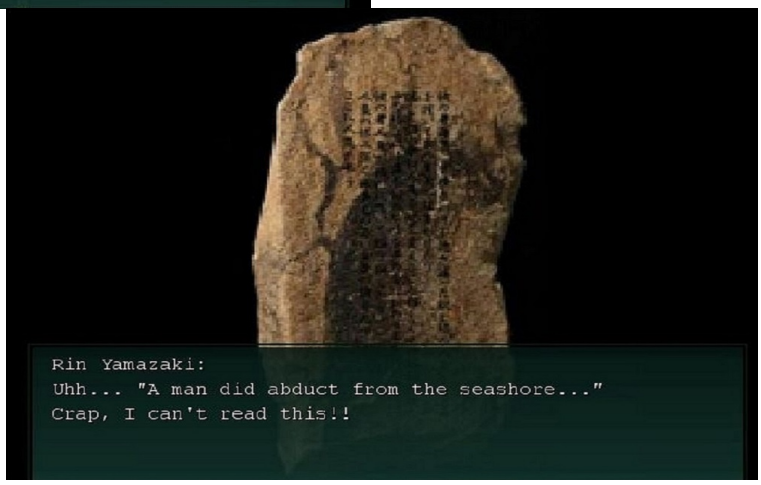




Les énigmes vous demanderont de trouver des objets dissimulés dans la demeure, et grâce aux divers documents récupérés dans le manoir vous aurez des indices pour les trouver. D'ailleurs, certaines actions du jeu ne pourront avoir lieu que si votre personnage a trouvé les indications adéquates. Attention aussi, lorsqu'il faudra utiliser un objet, votre héroïne ne l'utilisera pas d'elle-même, pour vous en servir il faudra passer par votre inventaire, ce qui amène des petits soucis de gameplay. En effet, lorsque vous avez plusieurs clés et que vous vous retrouvez devant une porte fermée, il faudra les utiliser au hasard jusqu'à que l'une d'entre elles ne s'insère dans la serrure, c'est un mécanisme contraignant, mais heureusement les clés utilisées disparaissent ensuite de l'inventaire.

Le jeu n'est pas très difficile en lui-même, vous avez la possibilité de sauvegarder n'importe quand durant votre partie et il n'y a que très peu de moments où vous pourrez mourir. **La difficulté vient surtout des scènes de "chasse"** où vous pourrez entrer par erreur dans une pièce trop petite vous condamnant à une mort certaine ou à des morts obligatoires si vous entrez dans certaines zones… car votre personnage n'a pas de point de vie, vous êtes attrapé, vous mourrez (même si techniquement vous avez une barre de vie) !





Votre vie et celle de vos compagnons dépendent aussi de vos choix durant la partie et les meilleures solutions sont bizarrement celles qui sont contradictoires avec votre première pensée. Selon vos choix, vous aurez accès aux **4 fins différentes** du jeu, chacune d'entre-elles donnant un sens ou non à l'histoire que vous vivrez et décidera du sort des personnages.

Note : Le jeu a eu le droit à un remake comportant de nouveaux graphismes, des voix pour les personnages, des salles remaniées, de nouvelles images pour illustrer les évènements, et un système de complétion qui prend en compte les scènes vues et les éléments importants de l'histoire que vous avez trouvée.

Description du jeu par Negiis

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