Test de DreadOut 2

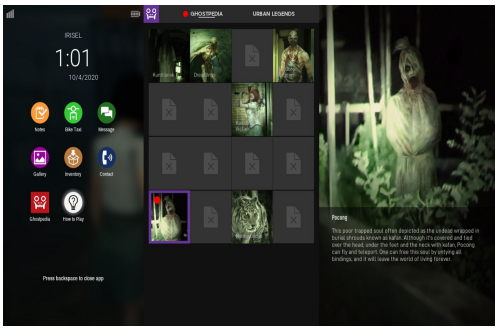
DreadOut 2

Après un **premier épisode** pas franchement réussi et un manga totalement pitoyable, je pensais ne plus jamais entendre parler de la licence DreadOut, et pourtant… en 2019 un film plutôt correct a pointé le bout de son nez, et, comme sorti de nulle part, DreadOut 2 nous est parvenu en février 2020. Contrairement à son ainé, celui-ci n'utilise pas le principe du format épisodique et nous propose donc une aventure directement complète. Pour être honnête, au moment de lancer le jeu, j'y suis allé à reculons, je partais déjà avec un mauvais apriori, mais en tant que fan de survival-horror, je me devais de le tester… et bien… je n'ai pas regretté, quelle **belle surprise** !

Avant de rentrer dans le vif du sujet, nous allons rapidement faire un point sur le scénario qui fait suite au premier épisode. On incarne donc une fois de plus Linda, et la jeune fille a dû mal à se remettre de la mort de ses amis et des combats qu'elle a dû mener contre les esprits lors de sa tragique sortie scolaire. Depuis ces évènements, elle a retrouvé le chemin du lycée et vit dans une petite chambre étudiante en Indonésie. Elle tente de mener une vie normale mais son passé va la rattraper car une mystérieuse puissance maléfique se prépare à déverser le malheur sur la terre. **L'histoire est toujours aussi banale** et le restera jusqu'à la fin, de ce côté-là, rien n'a changé. En revanche, le gameplay, lui, se renouvelle et tente de nombreuses choses intéressantes.

La première chose dont j'ai envie de vous parler est le fait que DreadOut soit devenu **un jeu semi-ouvert**. Il est possible de se balader dans plusieurs endroits précis de la ville dans laquelle nous évoluons. Par exemple, vous pouvez sortir de votre logement étudiant, et visiter le quartier qui vous entoure. Vous rencontrerez des PNJ qui vaquent à leurs occupations, vous verrez des gens en scooters passer sur la route, vous pourrez observer les différents bâtiments comme des cafés, des magasins et même un cinéma (les plus attentifs remarqueront que le film DreadOut est à l'affiche) ! Puis, si vous voulez allez ailleurs, il vous suffit s'ouvrir votre téléphone et de vous rendre sur la map pour sélectionner une autre destination : l'hôpital, le lycée, etc…

Alors attention, même si les endroits sont vastes, ils sont quand même limités. Dans la ville, vous ne pourrez rentrer dans aucun bâtiment, dans l'hôpital, vous serez limité à la salle d'attente, etc... Pour vraiment visiter ces lieux en profondeurs il faudra attendre que le scénario vous y amène. Mais quel intérêt à y accéder en dehors de l'histoire alors ? Et bien vous pourrez y réaliser **des quêtes annexes**. En prenant des photos au bon endroit vous débloquerez des histoires de légendes urbaines, et en combattant des esprits cachés vous complèterez votre Ghostpedia. Ces quêtes sont très limitées et ne sont en aucun cas de longues enquêtes comme pouvaient l'être celles de **Deadly Premonition** qui est un des rares survival-horror openworld. Mais cette semi-liberté est tout de même agréable et intéressante.

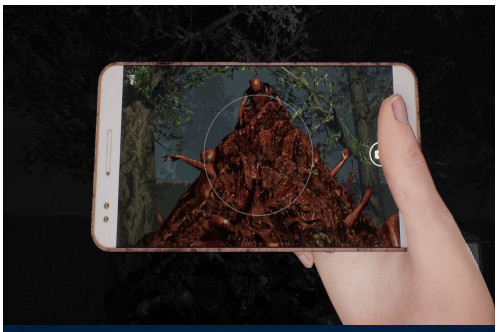


La trame principale vous mènera donc dans divers endroits de la ville, et même dans un petit village, pour combattre les esprits qui vous veulent du mal. Chaque endroit est l'occasion pour le jeu de vous plonger dans une atmosphère différente et de vous proposer des mécanismes différents. Il va tantôt falloir combattre les esprits avec votre téléphone, tantôt fuir et vous cacher face a un ennemi trop puissant, et tantôt vous armer d'un couteau ou d'une hache pour combattre des montres qui n'ont rien de spectraux.

Les **combats au téléphone** ont été revus depuis le premier épisode. Vous disposez ici d'une cible circulaire et vous avez intérêt à bien viser pour toucher l'ennemi. Pour infliger plus de dégât, vous pouvez aussi charger votre attaque en restant appuyer sur la touche action un peu plus longtemps. Et si vous appuyez de manière frénétique sur votre écran pour essayer de faire des rafales d'images, le téléphone boguera pendant quelques secondes. Les développeurs ont fait un bon travail sur ce mode de combat qui devient plus difficiles mais aussi un peu plus intéressant. Malheureusement **des soucis persistent** : lorsqu'un ennemi vous touche et vous met à terre, il peut vous enchainer dès que vous vous relevez (qu'est-ce que c'est frustrant…), alors que lui même a quelques secondes d'invincibilités après avoir été blessés par votre photo. Parfois ce sont les commandes qui répondent mal et vous avez beau appuyer sur la touche action, l'héroïne met du temps à appuyer sur l'écran de son smartphone. Les conflits contre les boss sont également toujours aussi mous et peu épiques.

Mais comme je vous l'ai dit, ces combats au smartphone ne sont pas les seuls qui existent. Au cours de l'aventure, comme dans un Silent Hill, Linda se retrouvera plongée dans des mondes alternatifs, les lieux se transformant subitement sous ses yeux. Dans ces mondes, seul le flash du smartphone fonctionne. En utilisant un boost, comme dans **Obscure** ou encore **Alan Wake**, la lumière peut affaiblir ou désorienter les monstres,

mais pour les achever notre héroïne devra **combattre à l'arme blanche** ! Ce gameplay était totalement inattendu mais fonctionne plutôt bien, il faudra aussi bien faire attention à reculer de temps en temps pour ne pas être trop proches des montres qui ripostent facilement.

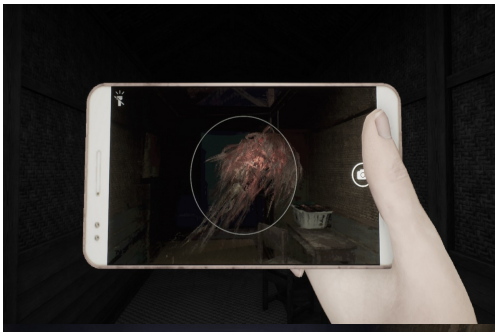


Les endroits altérés sont une bonne idée mais ils sont trop directifs, on aurait aimé pouvoir les explorer en profondeur et avoir plus de choses à faire. Il y aura très peu d'objets à trouver, et ceux-ci n'apparaitront qu'à des moments précis. Par exemple, dans l'hôtel, la clé n'apparaitra pas sur le bureau tant que vous n'avez pas constaté qu'une porte est fermée, ce qui vous oblige à refouiller deux fois les mêmes pièces… ce n'est franchement pas malin…

L'atmosphère effrayante des différents lieux est vraiment bien rendue mais elle est parfois gâchée par

des phases totalement ridicules. En ville, lorsqu'il fait nuit et que des fantômes possèdent les habitants, un gardien vous barre une ruelle et n'accepte de vous faire passer que si vous lui apportez son café préféré… c'est un peu ridicule, mais soit. Le souci est que, dans la zone dans laquelle vous vous trouvez, il existe plusieurs cafés de marques différentes, et vous ne pouvez en portez qu'un à la fois dans l'inventaire. Il faudra faire de nombreux aller-retour jusqu'à tomber sur la bonne marque de café qui lui plait réussir l'énigme… ça nous sort complètement de l'ambiance horrifique que pose le jeu !

DreadOut 2 est aussi critiquable sur ces graphismes. Je n'ai pas l'habitude de faire ce genre de reproches à un jeu, puisque pour moi les idées de gamplay et le scénario priment sur le reste, mais là… waw… c'est sacrément moche pour un soft de 2020 ! On sent bien que **le studio indonésien a manqué d'argent** pour faire un jeu propre. D'ailleurs le design et la démarche des ennemis tangibles est dépassé, le fait qu'on ne puisse ni accéder au message, ni aux contacts dans le téléphone, et que les deux derniers actes soient bâclés, prouvent que le budget du jeu était vraiment très mince.



Ce deuxième opus est bourré de bonnes idées souvent pas assez ou mal exploitées. J'ai quand même une tendresse envers ce jeu qui essaye, tant bien que mal, d'être le plus généreux possible avec le joueur. Il contient aussi de sacrées bonnes scènes qui m'ont accroché et qui m'ont poussé sans trop de mal à aller jusqu'au bout. Si vous êtes indulgent comme vous avez pu l'être avec Deadly Premonition, alors **ce titre pourrait vous plaire**, dans le cas contraire je vous le déconseille.

Description du jeu par Kyoledemon

Copyright © 2003-2025 survivals-horrors.com, tous droits rés
Conception David Barreto