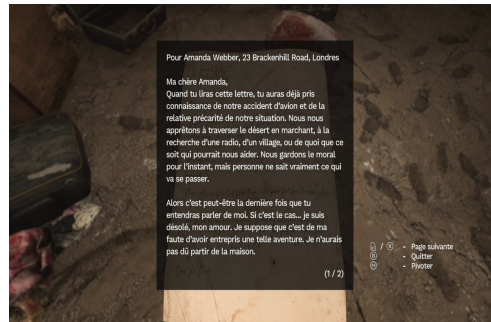


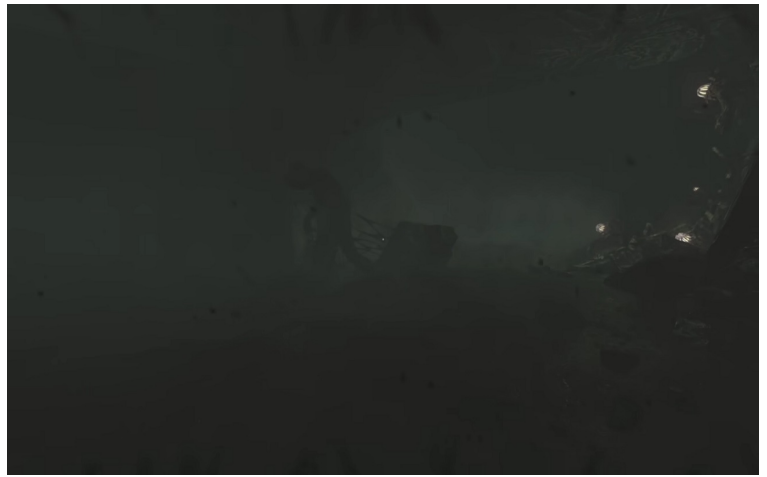


Test de Amnesia : Rebirth

Amnesia : Rebirth

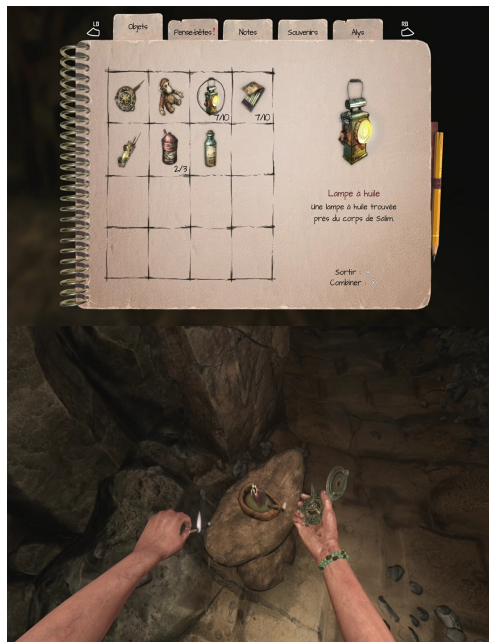
Frictionnal Games avait connu un succès retentissant grâce à **Amnesia**, mais l'équipe de développement n'avait jamais souhaité faire de suite et avait donc confié la licence à The Chinese Room pour un deuxième opus... qui n'a jamais rencontré le succès escompté. Alors que tout le monde pensait la série définitivement morte, Frictionnal Games décida contre toute attente de ressusciter la licence **sept ans plus tard** avec une toute nouvelle aventure horrifique... mais était-ce vraiment une bonne idée ?





Amnesia : Rebirth prend place dans les années 30 et nous met dans la peau de Tasi Trianon, une dessinatrice industrielle française, rejoignant une expédition archéologique en Algérie. Malheureusement **l'avion qui amène Tasi, son mari Salim et le reste de l'équipe s'écrase en plein désert.** Alors que Tasi reprend conscience après le crash, elle se rend compte qu'elle est seule dans le Sahara et que les autres membres de l'équipe ont disparu. Faible et enceinte, elle rassemble ses forces pour partir à la recherche de son mari et des autres.

Le scénario va rapidement prendre une tournure fantastique quand Tasi va rencontrer des montres qui la pourchasseront et qu'elle va être projetée un autre monde ésotérique aussi gigantesque qu'intrigant. Les thèmes de l'exploration, du souvenir, de l'alchimie et de la parentalité seront donc les piliers de cette aventure. L'histoire est même liée au premier Amnesia sur quelques aspects, et ça c'est une bonne surprise. C'est prenant, c'est bien fait, et c'est surtout très original, on reconnaît bien ici la patte de Frictionnal Games !





En ce qui concerne le gameplay, **Amnesia reprend ses bases** : des montres invincibles qui se tapissent dans l'ombre, une héroïne qui panique quand elle manque de luminosité et des énigmes qui reposent beaucoup sur la physique des objets. Pas de doute, on est en terrain connu. Le seul problème c'est que dix ans ont passé depuis le premier opus, et que celui-ci n'apporte pas grand-chose de plus que son aîné. Alors forcément le titre semble bloqué dans les années 2010 et ne surprend jamais le joueur. D'ailleurs, le début du jeu est une vraie purge en termes de level design, de rythme et de narration tant tout paraît dater d'un autre âge, et il faudra persister jusqu'à l'exploration du Fort pour qu'enfin l'aventure commence enfin et devienne intéressante.

Et même si oui, le jeu est intéressant, parfois même fascinant, les phases d'exploration restent décevantes tout le long de l'aventure. Nous sommes bien trop dirigé par des couloirs et il est impossible de perdre son chemin. C'est dommage, car l'utilisation de la boussole magique, censée nous guider vers le monde parallèle, n'a alors aucun intérêt, et ce deuxième monde est si captivant que j'aurais aimé l'explorer plus en profondeur.

Les phases horribles sont par contre bien rendues. Le son et l'image s'altèrent quand on passe trop de temps dans l'obscurité et cela attire les montres, il faudra donc se munir d'allumettes pour alimenter des torches ou de sa lampe pour s'éclairer sans trop gaspiller son huile. Les courses poursuites contre les ennemis sont stressantes et, au début, on fait tout pour se cacher afin de les éviter. Hélas, on remarque vite que les morts sont si peu punitives (on respawn à quelques mètres de l'endroit de notre décès) que se faire tuer par les ennemis ne représente en fait pas de véritable danger... je me souviens avoir reproché la même chose au premier opus il y a dix ans.

Quant aux autres éléments de gameplay, comme ne pas rester exposé au soleil du Sahara pour éviter de mourir de chaud ou vérifier régulièrement si son bébé va bien, ils sont anecdotiques car ils ont en fait peu de répercussions sur notre aventure.



Amnesia : Rebirth est **un jeu anachronique** qui aurait pu (dû) sortir bien avant tant il parait daté. Les fans de la série seront donc en terrain connu et devraient quand même être satisfaits de l'expérience pour peu qu'ils n'en espèrent pas un titre révolutionnaire.

Description du jeu par Kyoledemon

