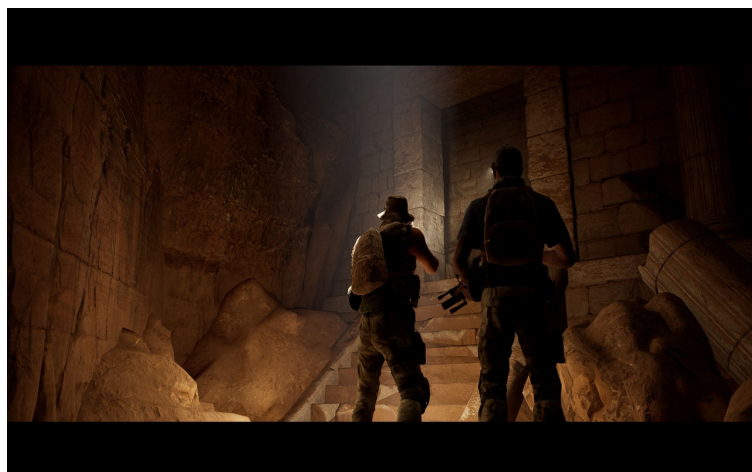
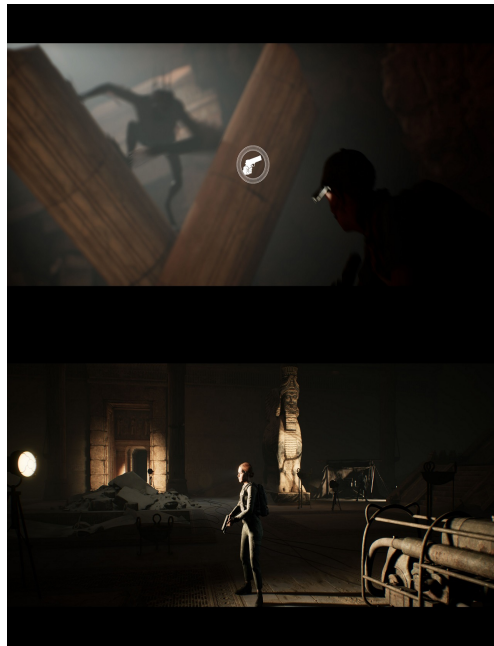




Test de The Dark Pictures : House of Ashes

The Dark Pictures : House of Ashes

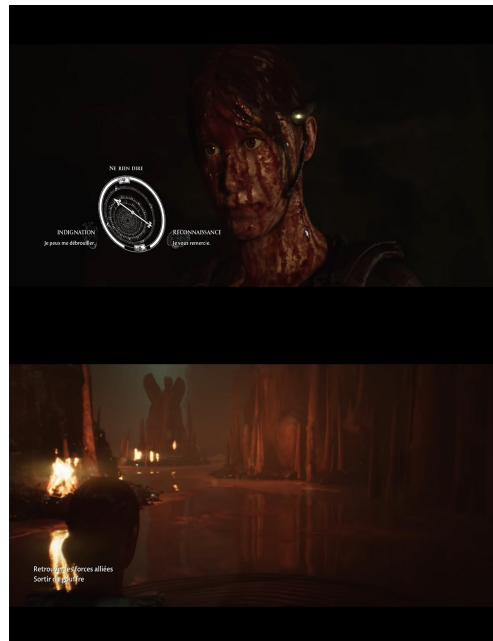
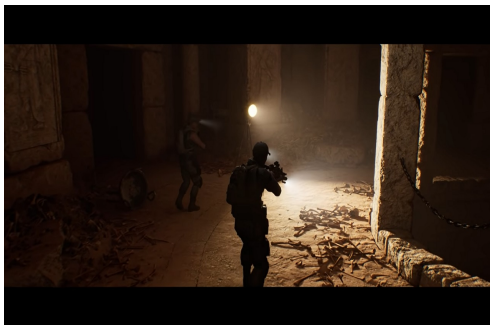
House of Ashes prend place en 2003 en pleine guerre d'Irak. Alors que des soldats américains tentent de trouver des armes de destructions massives, ils vont se retrouver par un concours de circonstances **piégés dans des grottes souterraines abritant un ancien temple sumérien et d'hostiles créatures**. On contrôlera donc tour à tour Eric, Jason, Nicolas et Rachel, mais aussi un soldat Irakien, Salim.





Comme dans les autres jeux de la série, le scénario est très bien écrit et révélera son lot de surprises. En plus de suivre l'échappatoire de nos héros des profondeurs de la terre, les indications disséminés ici et là arrivent à nous intriguer suffisamment pour que nous formulions des hypothèses sur les ruines qu'abritent les souterrains et leurs abominables créatures. Evidemment, pour comprendre tous les tenants et aboutissants de l'histoire, il faudra amasser des indices, des documents et surtout **sauver tous nos héros** pour avoir la chance de jouer toute l'aventure. Et pour les sauver, il faudra répondre présents lors des phases de QTE, mais aussi faire les bons choix dans les dialogues ou les actions proposés par le jeu.

J'ai d'ailleurs trouvé les choix plus intéressants que dans le deuxième opus, "Little Hope", et certains d'entre eux ont vraiment été compliqués à prendre. Je m'en suis d'ailleurs parfois voulu de ne pas avoir pris l'option inverse au vu des conséquences que j'avais provoquées sur les personnages. Et ce sentiment est exactement celui que je recherche quand je joue à un jeu de ce type. Les phases d'actions, à savoir les QTE, sont aussi plus jouissives. J'ai particulièrement aimé le fait que **nos héros soient des soldats armés** et entraînés qui peuvent donc faire face au danger sans toujours fuir, ça change un peu. Il y a donc de nombreuses scènes d'actions et de fusillades, c'est grisant !





L'ambiance de ce troisième opus est toujours aussi soignée que les deux précédents, et **on ressent vraiment ce côté claustrophobe** exacerbé par le fait que quand on passe d'un groupe de personnage à un autre, le jeu nous affiche le temps passé à l'intérieur des grottes et la profondeur à laquelle se trouve nos héros. Leurs aventures respectives est hyper plaisante à suivre : certains établissent des camps, ce qui permet de pauser l'action, d'autres sont un peu plus nomades et eseuilés, leurs investigations sont alors plus périlleuses. Le titre de lésine pas non plus sur le gore et certains passages font penser au film "The Descent".

Houses of Ashes parvient à conserver la quintessence de la série des "**The Dark Pictures**", tout en parvenant à suffisamment se renouveler pour être prenant et ne jamais lasser le joueur. Sa durée de vie est également supérieure à ses aînées, et même si la technique est parfois un peu en reste (expression faciale, synchronisation labiale...) il reste **une très belle réussite**. Vous allez aimer passer du temps dans ces horribles cavernes si peu éclairées, croyez-moi !

Description du jeu par Kyoledemon

Copyright © 2003-2024 survivals-horrors.com, tous droits réservés
Conception [David Barreto](#)