Test de Infliction

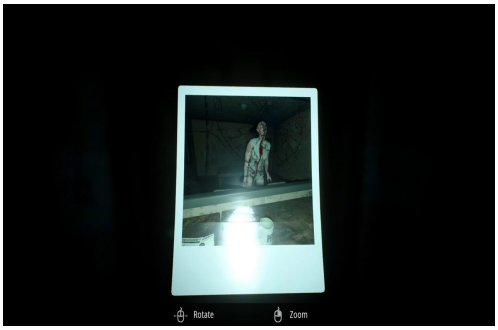
Infliction

Infliction, au même titre que **Layers of Fear**, **Visage**, **Evil Inside** ou **Madison**, fait partie de ces jeux d'horreur fortement inspirés de **PT**. Si vous voulez d'ailleurs en apprendre plus sur PT, n'hésitez pas à consulter le test de Visage qui est surement le meilleur représentant de cette démo horrifique. Mais revenons à nos moutons...

Infliction est un petit jeu indépendant sorti en 2018, qui a connu une version "Extended Cut" en 2020. Cette dernière ajoute quelques scènes supplémentaires à la version originale tout en améliorant légèrement ses graphismes.

Le jeu nous glisse dans la peau de Gary, **un père de famille en proie à l'esprit d'une femme venu le tourmenter dans sa propre maison**. A travers les souvenirs de notre personnage, qui s'activent uniquement lorsqu'on trouve des documents importants, le scénario se dévoilera en profondeur et abordera les thèmes de la vie en famille, de la perte d'un être cher et du passage de l'amour à la haine. Pour comprendre les moindres détails de la vie de Gary et de ce fantôme qui le torture, il faudra réussir à activer la totalité des souvenirs disséminés dans la maison.

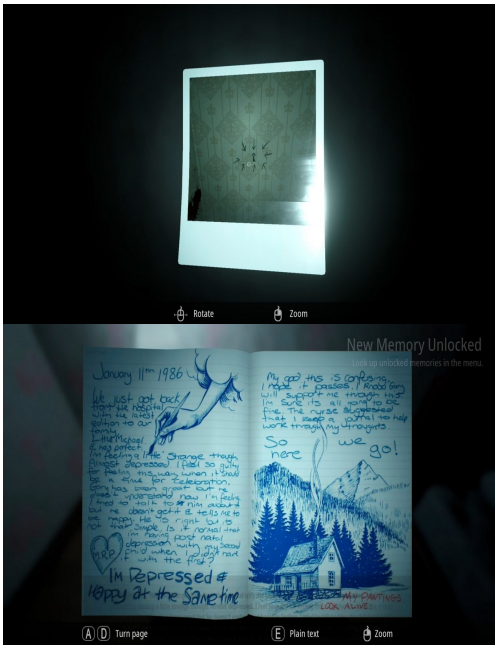
Comme dans tous les représentants de PT, **notre demeure familiale servira de HUB central à l'aventure**. On passera donc beaucoup de temps dans la maison, à ouvrir les mêmes pièces et à traverser les mêmes couloirs, alors que, parfois, notre personnage se retrouvera téléporté comme par magie dans différents lieux ayant marqué sa vie, tel un commissariat de police ou un asile psychiatrique. La transition entre la maison et ces lieux sont toujours mises en scène de belles manières comme dans Layers of Fear. On ouvre par exemple la chambre du salon et l'on se retrouve au beau milieu du couloir d'un asile, on regarde un tableau d'un peu trop près et on est happé à l'intérieur de celui-ci, on se réveille dans notre maison après avoir été assommé et on se rend compte que la temporalité est différente…

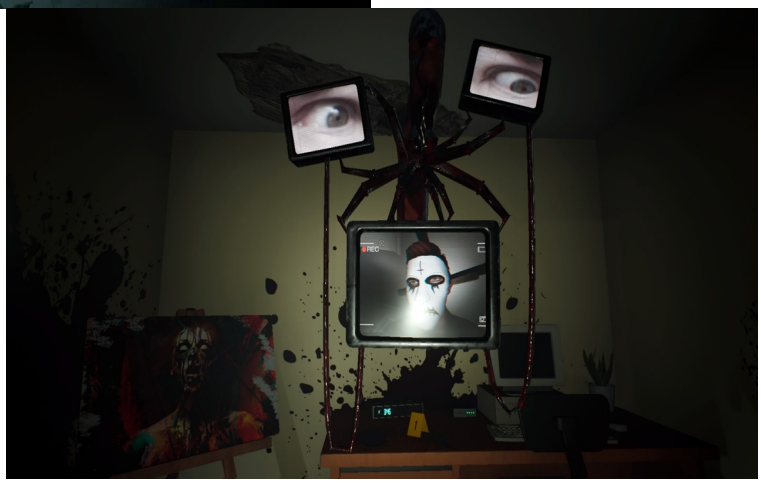


Tout est scripté et on n'est jamais libre, il faut accepter l'idée que Infliction joue avec nous et que nos déplacements nous mènent là ou le soft l'a décidé. L'aventure n'est cependant pas de tout repos, car le fantôme d'une femme rôde, et, **si elle nous attrape, elle nous tue instantanément**. Lorsque l'écran se met à se brouiller et qu'on entend le bruit de ses pas, il faut fuir et vite se cacher sous un lit ou derrière un meuble pour survivre. Enfin… ça, c'est la théorie ! Je me suis vite rendu compte que si elle nous tuait, on réapparaissait toujours à côté du lieu de notre mort, sans n'avoir aucun malus. La mort n'étant pas pénalisante,

ce fantôme ne m'a rapidement plus fait peur du tout. Je me souviens être en train de lire un document et l'entendre arriver, et bien j'ai préféré finir ma lecture et mourir, plutôt que de reposer le document et aller me cacher, car la seconde option m'aurait pris plus de temps que de trépasser et réapparaitre ! Après avoir obtenu le polaroid (dont Madison s'inspirera quelques années plus tard), j'ai quand même joué le jeu de l'affrontement puisque le flash de l'appareil fait fuir l'esprit vengeur.

Cet appareil photo nous permet également de résoudre des énigmes en photographiant des lieux précis, exactement comme dans **Project Zero**. **Ces puzzles ne sont jamais très compliqués** car, comme la fouille des documents ou les phases de fuite face au fantôme, ils ne sont en fait qu'un prétexte pour mouvementer notre petite aventure qui repose avant tout sur son scénario.





Si la peur n'est pas un sentiment que j'ai réellement ressenti dans Infliction, j'ai bien aimé en revanche sa mise en scène soignée et son histoire tragique. Comme il s'agit d'un jeu indépendant, ses graphismes sont évidemment rudimentaires et sa durée de vie est relativement faible – comptez 2h30 pour en voir le bout – mais l'aventure ne fut pas déplaisante pour autant. Il reste tout de même **un titre très dispensable et peu original** qui ne marquera pas les joueurs chevronnés.

Description du jeu par Kyoledemon

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