



Test de Blackstone Chronicles : L'Asile Maudit

Blackstone Chronicles : L'Asile Maudit

Blackstone Chronicles est un myst-like très old school, au speech fort simpliste : Le héros qu'on incarne est à la recherche de son fils qui a été capturé et enfermé dans un ancien asile psychiatrique reconverti en musée. Le malfaiteur n'est autre que le père du héros, donc si vous avez suivi, vous avait compris que le grand père a enlevé son propre petit fils... et ce même grand-père était l'ancien directeur de cet asile. Pour compliquer un peu les choses, il faut prendre en compte que le grand-père en question est mort et que nous aurons donc à faire à son esprit.

Avant de commencer à parler du jeu, il faut savoir que, pour profiter pleinement du scénario, **il est préférable d'avoir lu le livre de John Saul qui portent le même titre que le jeu** : Blackstone Chronicles. Ce sont 6 nouvelles d'environ 80 pages qui forment le roman et le jeu se passe chronologiquement quelques années après ces six histoires. Les personnages que nous rencontrerons dans le jeu ont donc déjà été évoqués dans les bouquins, comme les divers objets clés que nous pourrons utiliser.

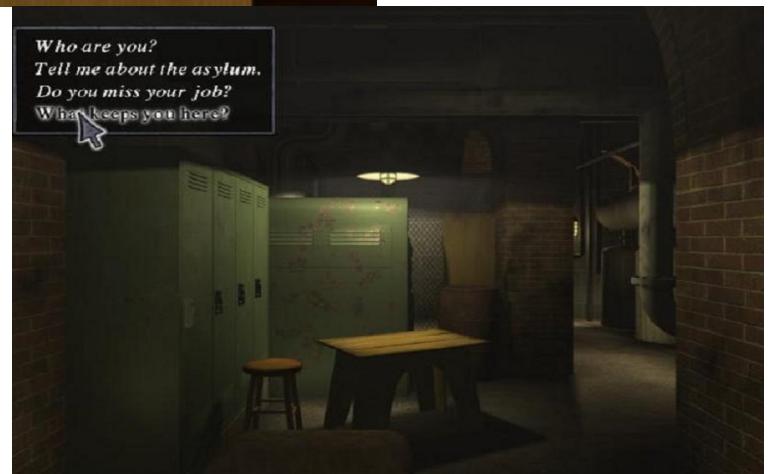




Qu'en est-il du jeu alors ? C'est un jeu à la première personne dans lequel on se promène à travers des tableaux fixes. Notre curseur sert à cliquer sur toute sorte d'objets qui seront commentés par la voix off de l'esprit présent dans la pièce en question. Car oui, vous n'êtes jamais seul, et **cliquer sur une simple chaise peut entraîner 30 secondes de voix off** doublée en Français. On peut heureusement les passer, le doublage étant la plupart du temps moyen et les commentaires inintéressants. Ce système est censé nous mettre dans l'ambiance d'un asile glauque mais il devient très vite pénible... en plus on est loin de la finesse littéraire qu'il pourrait y avoir dans un visual novel.

De toute façon la partie visitable de l'asile est très restreinte, on a vite fait le tour. Pour nous mettre dans cette fameuse "ambiance", nous avons droit à des musiques pesantes qui, comme elles sont trop courtes, reboot rapidement quand on reste trop longtemps dans une même pièce. Là encore, c'est un mauvais point. Pour en rajouter une couche je vais vous parler des interventions du fils du héros qui arrive à communiquer avec notre avatar par la pensée (?), une photographie avec un véritable acteur apparaît fixement pendant qu'il demande à son père de venir le chercher, et à chaque intervention la photographie diffère... mais ce n'est pas très réussi ! En plus comme vous pouvez le voir à travers les images, l'asile a tout d'un bâtiment pour riche, donc à par le sous sol tout est trop lisse et trop beau. Ne vous attendez pas à atterrir dans quelque chambre capitonné.





L'inventaire est mal organisé et les objets ramassés se chevauchent à moitié, les aller-retour sont beaucoup trop nombreux et vraiment ridicule, le scénario n'évolue jamais et ne contient aucun rebondissement, les énigmes sont soit trop simple soit tiré par les cheveux. Le concept de jeu est toujours le même : parler aux esprits, leur apporter les objets désirés pour qu'ils nous fournissent une clé ou nous ouvrent une porte, dans ce nouveau lieu il faudra encore aider un autre fantôme. On s'ennuie ferme...

Il y a bien quelques points positifs. Le fait que l'asile soit transformé en musée permet au jeu de disposer des objets de présentations sous vitrine (qui nous serons bien utile), des documents audio se déclenchent aussi quand on appuie sur le bouton dédié, racontant ainsi l'histoire de l'asile. Malheureusement on a déjà vu ça en mieux dans **Shivers** et son musée de l'étrange. Les panneaux d'information sont également lisibles et **nous renseignent sur toute sorte de tares mentales et les soins administrés à l'époque**, pour le coup c'est vraiment intéressant. Les documents officieux ou les conversations avec les esprits sont aussi pas mal trouvé, c'est là qu'on se rend compte que cet asile de fou ne soignait pas ses patients de manière traditionnel, bien au contraire, c'est parfois plutôt horrible. Par contre rien n'est montré clairement, tout est suggéré, mais c'est suffisamment bien fait pour que ça soit réussi.

L'horreur psychologique est présente mais le reste est tellement limité que la recette ne fonctionne plus. Alors...passez votre chemin !

Copyright © 2003-2026 survivals-horrors.com, tous droits réservés
Conception [David Barreto](http://survivals-horrors.com)