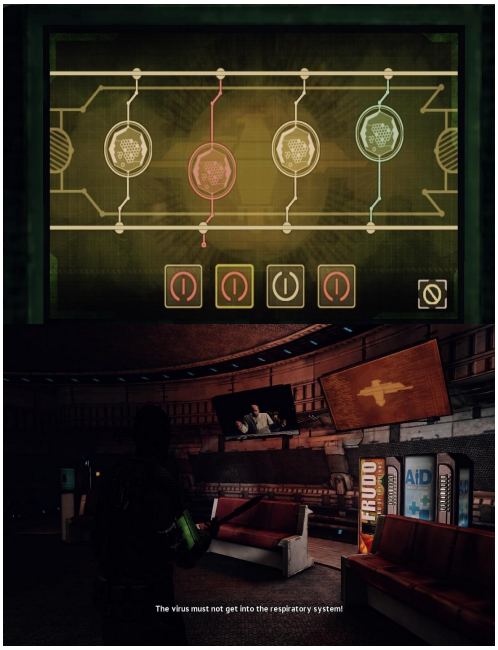
Test de Afterfall : InSanity

Afterfall : InSanity

Afterfall : Insanity est le premier jeu du studio Polonais "Intoxicate Studios". A la base dotée d'un faible budget et d'une petite équipe, leur projet a pourtant séduit l'éditeur "Nicolas Games" qui les a accompagnés durant tout le développement et au final Afterfall peut se vanter d'être le seul survival-horror de l'année 2011 ! On parle ici de survival dit nouvelle génération, dans la lignée de Resident Evil 4 et du représentant du genre : **Dead Space** , dont il s'inspire énormément. Disponible d'abord uniquement en téléchargement sur pc, son petit succès va normalement l'amené également sur le xboxlive. Une version boite est même sortie sur pc corrigeant ainsi quelques petits bugs plus ou moins anodins. Cette réussite commerciale dans le monde du dématérialisé est-elle méritée ? Le jeu à t'il sa place dans les bons, voir très bons survival-horror ? Voyons ça ensemble !



Commençons, comme d'habitude, par le scénario. Son descriptif est assez impressionnant pour un jeu horrifique puisqu' il emprunte un effet uchronique en modifiant le cours de notre histoire. Pour résumer la seconde guerre mondiale n'a pas été perdue par l'Allemagne Nazi, celle-ci s'étant dotée de puissantes bombes dissuasives qui ont en plus servi à détruire les installations militaires de l'URSS en Pologne. La situation Européenne centrale reste tendue jusqu'en 2012 où la 3ème guerre mondiale éclate après l'explosion d'une bombe surpuissante encore une fois en Pologne, le pays est ravagé et les quelques survivants s'organisent dans des abris souterrains. **En 2035 ces abris se sont agrandis créant un immense réseau dans lequel les gens y vivent plus ou moins correctement.** En tout cas tout le monde a accès aux ressources premières et vivrières. De plus, le mystérieux colonel qui gère le complexe semble prendre soin de ses citoyens qui composent apparemment les derniers survivants de l'humanité.

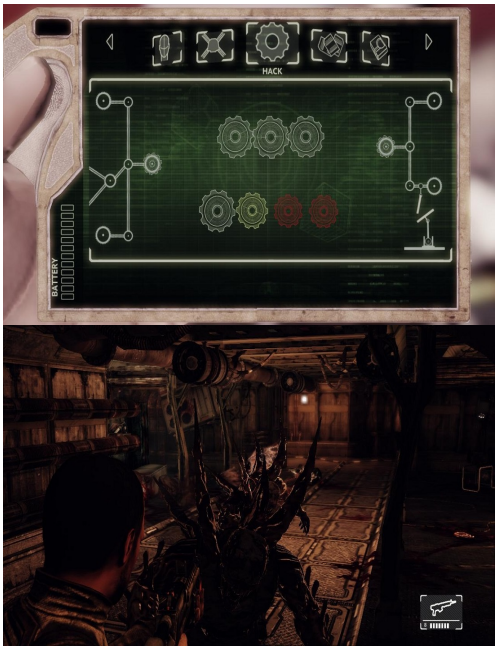
C'est dans ce contexte qu'on incarne Albert Tokaj, un psychologue spécialisé dans le syndrome de confinement aidant les personnes à lutter contre l'enfermement et tous les effets secondaires qui en résultent. Au début du jeu Tokaj va être dépêché dans un secteur ou les habitants semblent avoir besoin d'aide au vu de l'agitation locale, mais très vite les morts s'accumulent et notre psy va vite se rendre compte que ces gens ne sont pas devenus fous, ils se sont en fait métamorphosés en monstre…!

Alors oui, vu comme ça il y a un background assez poussé, et pourtant les 3/4 de ce qui est résumé au-dessus n'est que du superflu qui ne sera jamais, absolument jamais exploité. L'histoire aurait pu se passer dans n'importe quel autre pays du monde, les causes du confinement auraient pu être tout autre qu'au final ça n'aurait rien changé. Pas une seule référence à cette uchronie ne sera faite, ce conflit géopolitique n'est qu'un emballage qui cache un cruel vide scénaristique. Bon, il y a bien des rebondissements sympa quand on en apprendra un peu plus sur la mutation des citoyens, mais toutes les ficelles scénaristiques sont déjà vues et inspirées de films de science-fiction que je ne citerais pas pour ne pas que vous deviniez ce qui peut se passer dans le jeu. Passé les grandes révélations, il reste en fait peu de substance à l'histoire.

En plus d'imiter de grands films de s.f, Afterfall puise aussi son inspiration dans les jeux du genre dont le fameux Dead Space. A tel point qu'on pourrait confondre les deux jeux en regardant une image de chacun rapidement ! Le personnage de Tokaj ressemble beaucoup à Isaac et la caméra derrière le protagoniste est positionné exactement de la même manière que celui-ci. La barre de vie est d'ailleurs également situé sur le personnage via son PDA multifonction, ne manquerait plus que la de jauge de stase. Les mouvements et les capacités de Tokaj sont quasi-identiques à Isaac (pas de système de couverture, piétinement pour achever les ennemis…). Il est quand même possible de faire des roulades et de sprinter mais les collisions sont tellement mal fichus que le personnage se bloque en pleine course lorsqu'il touche à peine le décors, et quand on joue dans un huit clos… **Bref, rien qu'à ce stade, on se rend vite compte qu'Afterfall manque d'identité propre.** Les rares moments où le jeu s'éloigne de Dead Space c'est pour mieux s'apparenter à un "Fallout" où un "Rage". Les tentatives d'innovations du titre sont peu nombreuses et ne parviennent pas à faire oublier les poncifs dont il s'inspire :

- Les mutants qui se battent avec des armes n'inspirent aucune crainte, et ce n'est pas l'unique et même cri qu'ils poussent avant d'attaquer qui va faire peur. Les créatures plus bestiales sont bien peu diverses et pas forcément intéressantes. Malgré leur petite quantité de nouveaux ennemis feront l'apparition tout le long du jeu, même dans la dernière heure, l'effet de surprise est quand même préservé jusqu'au bout !

- Pour tuer ces agresseurs sont mises à disposition des armes à feu classique aux munitions plutôt limitées (bon point !) et des armes blanches variées mais mal employé par le jeu. Tokaj peut porter une seule arme contondante et la changer quand il en croise une autre, le problème c'est que ce changement est proposé tout les 50m sans exagération et que ces trouvailles sont incassables. **Au final quand on trouve la hache qui se révèle être un bon compromis entre vitesse et dégât on ne veut tout simplement plus d'une autre arme.** Et si par malheur la tentation est trop grande, on peut être certain de reprendre une nouvelle hache quelques minutes plus tard. En plus, comme le jeu se case dans la nouvelle wave des survival, il nous spam de message en proposant l'échange d'arme à chaque fois qu'on en croise une nouvelle…



- La diversité des armements aurait quand même pu être une bonne chose, mais les combats sont tellement mal fichus que varier son inventaire ne sert à rien. **Ils se présentent sous la forme de question-réponse, l'ennemi touche le joueur, puis le joueur réplique, et c'est de nouveau le même schéma qui se met en place.** Reste toujours les roulades pour éviter les blessures, mais en ce qui concerne l'attaque une arme lourde et lente sera systématiquement évitée alors qu'une arme rapide ne causera presque aucun dégât… En fait le combat est aussi mal fichu que dans le premier jeu **Saw**.

- Autre point noir, le level design, c'est une catastrophe. Le complexe souterrain dans lequel on évolue n'est pas rationnel et l'enchainement des salles est d'un ennui ! L'architecture des pièces est sans imagination, sans compter les horribles salles de décontamination… sans démesure, chaque 20mn de jeu Tokaj entrera dans une salle de décontamination identique à toutes les précédentes. Même si le but est de créer une atmosphère réaliste ça ne marche pas. D'une parce que c'est bien la seule chose réaliste dans cette ville souterraine et de deux parce que se taper ces mêmes salles plus de 50 fois dans le jeu est horripilant !! Pour le reste le joueur devra se contenter de suivre des couloirs d'un point A à un point B. Lorsqu'on se trouve devant 2 ou 3 portes, une seul s'ouvrira, le mot "exploration" ne fait définitivement pas partie du vocabulaire d'Afterfall.

- Il arrive parfois que des évènements interviennent sans que le scénario ne les explique. Par exemple s'approcher de la lumière fera apparaitre des spectres qui tenteront de nous tuer, c'est bizarre et aucune explication n'est donnée en apparence. En fait il faudra attendre un écran de chargement, dans lequel des petites lignes d'histoire sont aléatoirement décrites, pour comprendre la cause de ce phénomène.

A coté les points positifs sont peu nombreux, on citera quand même la présence de petites énigmes pas forcément très palpitantes mais qui ont le mérite d'exister et d'ancrer ce jeu dans le monde du survival-horror. Les effets de lumières ne sont pas trop mal rendus et les apparitions des monstres procurent parfois quelques sursauts, l'atmosphère globale horrifique est parfois immersive il faut l'avouer. Le jeu propose aussi la collecte de document visant à étoffer un maigre scénario et à accroitre l'ambiance glauque.

Mais bon, le tout reste quand même très faible...Pas besoin d'en dire plus, Afterfall insanity n'est pas un bon jeu ni un bon survival-horror. Sans être catastrophique il oscille entre le mauvais et le moyen le long de ses 8h de jeux. La plus grosse déception est quand même de subir la non-imagination des développeurs pour un petit soft pourtant façonné par des gens passionnés. **A trop vouloir copier on ne produit rien d'intéressant** , ça sera la leçon du jour !

Description du jeu par Kyoledemon

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