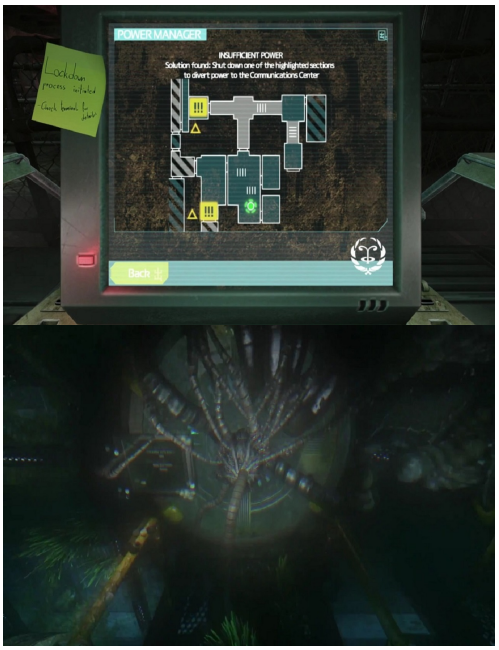
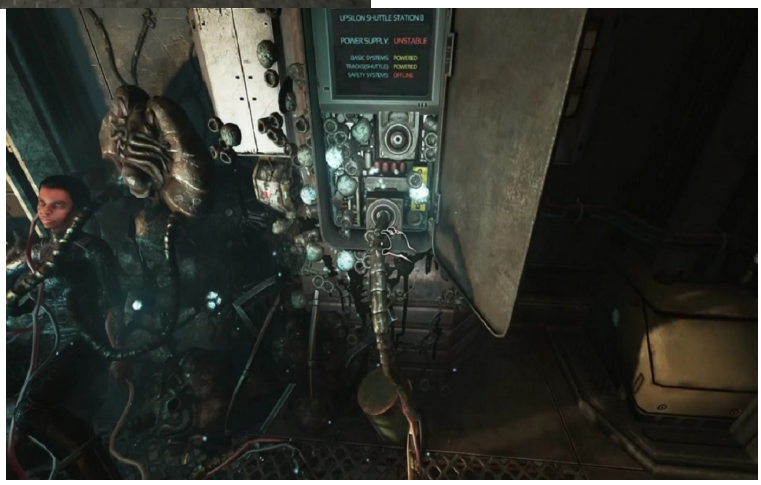
Test de SOMA

SOMA

SOMA est la nouvelle œuvre du petit studio "Frictional Game". Ce nom doit normalement vous évoquer quelques souvenirs si vous avez joué à leur précédente création, je parle évidemment de la série des **Penumbra** et des **Amnesia**. Cette dernière a par ailleurs marqué le monde du survival-horror en se faisant la solide réputation d'être un des jeux d'horreurs les plus effrayants de ces dernières années. Même si je ne suis pas tout à fait de cet avis, il est clair que l'expérience était une réussite. Autant dire que les développeurs étaient attendus au tournant après ce succès critique et commercial. Alors, sans plus attendre, voyons ensemble à quoi ressemble SOMA !





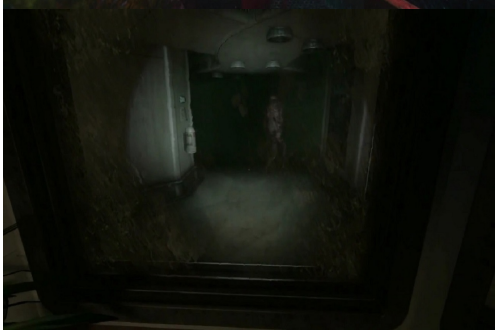
Vous incarnez Simon Jarrett, un Canadien souffrant de choc post-traumatique à la suite d'un accident de voiture. Pour vous permettre d'aller mieux, deux médecins visionnaires sont prêts à vous aider. Si leur technique n'est pas encore au point, ils sont certains que vous serez le premier patient ayant des retours positifs sur leur traitement. Vous voilà donc, au début du jeu, assis sur un étrange fauteuil pour passer un scan cérébral. Si la procédure est censée être rapide et indolore, elle vous plongera pourtant dans une sorte de profond sommeil. Lors de votre réveil, vous serez toujours confortablement assis dans votre fauteuil, mais le décor environnant aura bien changé. **Adieu salle d'hôpital ou médecin bienveillant, vous êtes désormais seul dans une sorte de complexe perdu sous l'océan atlantique.** Ce lieu, autrefois plein de vie, semble laissé à l'abandon, tandis qu'une étrange matière biomécanique a pris physiquement possession de chaque salle. D'ailleurs des créatures, elles aussi biomécaniques, rodent dans les couloirs… et elles ne vous veulent pas du bien…

Simon va alors tenter de comprendre ce qui lui est arrivé tout en essayant de survivre à cet enfer. Le scénario se révélera au fur et à mesure grâce à des documents écrits, des enregistrements audio, des photographies… et autant dire qu'il est riche, complexe, touchant, effrayant… exceptionnel. **Les rebondissements sont magistraux, et de nombreuses scènes poignantes viendront agrémenter cette macabre histoire de science-fiction.** Rares sont les jeux matures et intelligents à ce point. Alors certes, quelques scènes sont moins inspirées mais elles s'intègrent astucieusement au matériau de base.

Ce petit bijou scénaristique à de nombreux autres atouts. A commencer par son excellente ambiance. Vous évoluerez tantôt en intérieur, tantôt en extérieur grâce à votre combinaison de plongée. Les bases sous-marines abandonnées que vous aurez l'occasion de visiter révéleront un climat vraiment malsain. Il faut dire que cette mystérieuse matière biomécanique, se répandant partout comme un cancer, y joue pour beaucoup. En revanche, lors de vos traversées aquatiques, l'univers sera plus contemplatif, du moins lors de vos premières heures de jeu…
Il est clair que l'atmosphère générale est inspirée de « Rapture », la ville de la série Bioshock. Mais il ne faut pas s'arrêter à l'emballage, vous auriez tort, le complexe de SOMA a une identité propre. Et puis il faut bien avoir à l'esprit que ce survival-horror est une porte d'entrée dans un monde vidéoludique qui se veut réaliste. Lorsque vous prendrez un ascenseur pour descendre au plus profond de l'océan, vous allez réellement passer 5 minutes de jeu assis sur une chaise pendant la déscente, évidemment tout est prévu pour que vous ne vous ennuyez pas. Dans tous vos périples, l'immersion sera totale.

En parlant de périples, SOMA alterne, avec un subtil équilibre, les phases de recherche avec les phases d'actions. Durant ces premières, vous aurez à résoudre des énigmes – parfois un peu simplistes – et à rechercher des objets clefs. Ils sont peu nombreux et ne nécessite pas de gestion d'inventaire, le jeu s'en passe très bien. **Ponctuellement, durant vos errances labyrinthiques, des monstres envahiront les lieux.** Et là, comme dans Amnesia, l'infiltration et la fuite seront votre seule issue ! Vous devrez alors vous accroupir pour ne pas faire de bruit, ou lancer des objets qui trainent par terre pour détourner l'attention de votre ennemi. Les créatures rencontrées tout le long de l'aventure sont bien différentes et demanderont des astuces particulières pour les passer aisément. Par exemple, l'une d'elles ne vous attaquera pas si vous ne la regardez pas.

Si vous faites trop de bruit et que votre course effrénée ne permet pas de semer le monstre, celui-ci vous attrapera et vous frappera, ce qui n'aura qu'un maigre impact sur votre aventure parce que vous vous relèverez comme si de rien était. Par contre, si cela se renouvelle deux ou trois fois, c'est le game over. Croyez-moi, ces phases sont véritablement stressantes ! Les designs des ennemis sont une vraie réussite, s'ajoute à ça le fait que votre vision se trouble lorsque l'un d'eux est trop proche de vous.



Mais là où le jeu fait très fort, c'est dans le travail apporté aux sons et aux bruitages. Tout est calibré à merveille, tout est absolument parfait ! Je ne pourrai pas en dire autant des graphismes qui sont loin d'être extraordinaire pour un jeu de 2015, bien qu'ils restent corrects. Autre bémol, l'optimisation du jeu sur pc : lors des sauvegardes automatiques, le jeu se figera durant quelques secondes.

Malgré tout, SOMA est une œuvre puissante. **C'est le genre de jeu qui marque, qui s'infiltre dans**

nos pensées même lorsque la console ou le pc sont éteints. C’est un survival-horror qu’il faut absolument faire. Et même si ce n’est pas le jeu le plus effrayant du monde, ses qualités font de lui une expérience vraiment déroutante. Merci Frictional Game !

Description du jeu par Kyoledemon

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