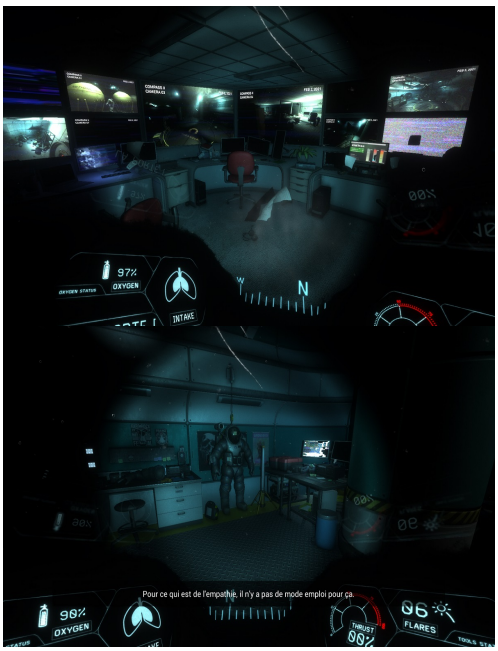
Test de Narcosis

Narcosis

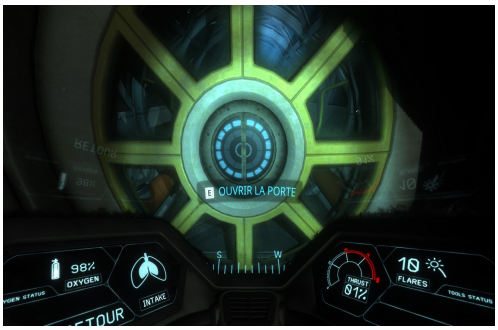
Travailler pour une compagnie minière en eaux profondes, c'est original comme métier, non ? Enfermé dans un scaphandre de plus de 500kg – une telle armature est indispensable pour survivre à la pression – vous êtes chargé d'extraire du méthane avec 19 de vos collègues. Malheureusement, une lame de fond va venir perturber votre quotidien et va tout dévaster sur son passage. Les bases sous-marines sont inondées, vos collègues sont injoignables, et vous… vous êtes seul et perdu dans les abysses. En proie aux **éléments naturels et à vos propres peurs**, vous allez essayer de survivre en retrouvant la surface.

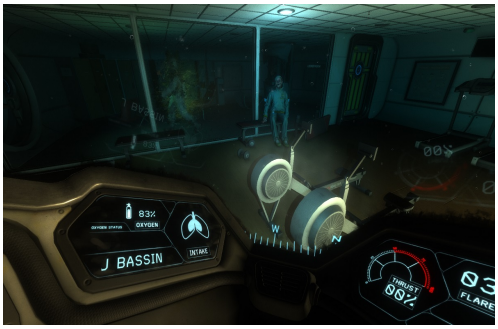
Des survival-horror sous-marins, il n'y en a pas beaucoup. On aurait donc tendance à comparer Narcosis avec le grand et l'excellent **SOMA**. Et, s'il est indéniable qu'il s'en inspire, Narcosis a tout de même sa propre personnalité. Allez, voyons tout cela en détail !



Dans Narcosis, le scénario se dévoilera lentement. D’abord avec les pensées du héros, puis par de mystérieux dialogues se déroulant dans ses mêmes pensées. A travers ces voix-off, vous en apprendrez plus sur sa vie et sur ses ressentis face à une telle situation. Le ton de voix et le doublage de ces voix sont très juste, ce qui facilite grandement l'immersion du joueur dans l'histoire. Alors certes, celle-ci n'est pas extraodrinaire, mais elle aura le mérite de vous tenir en haleine jusqu’à la fin, avec un dénouement final honnête et appréciable.

Le gameplay est lui aussi relativement limité. Coincé dans votre cercueil en mouvement (aka le scaphandre), vous ne pourrez ni courir, ni vous accroupir, ni sauter. En fait, vous n’avez que 3 actions possibles : donner un coup de couteau pour vous défendre contre des ennemis marins (poulpe, crabe-arraignée et autres poissons agressifs), lancer des fusées pour vous éclairer dans les abysses (utile, d'autant que votre torche n'est pas très efficace) et utiliser votre propulseur pour atteindre un peu de hauteur -idéal lorsque vous devez gravir des petits rebords- ou faire un bond par-dessus des crevasses. Avec cette idée de propulseur, **Narcosis comporte quelques petites phases de plateforme**, elles viennent pimenter un peu le gameplay sans jamais le rendre frustrant. Mais la majorité du temps, que vous soyez dans des bases ou en extérieur, vous suivrez un chemin quasi prédéfini.





Pour pimenter votre périple en eaux profondes, vous devrez trouver des cartes d'accès ou résoudre quelques petites énigmes indispensables à votre progression. Vous devrez parfois combattre, ou bien fuir des ennemis invincibles. Et puis, d'autres fois, sans crier gare, des phases d'hallucinations (en est-ce vraiment… ?) horrifiques viendront perturber votre aventure. Dans ces cas **les environnements se déforment, et des scaphandres fantômes viendront hanter votre route…** Ces phases, inspirées directement de la série Silent-Hill, seront parfois ponctuées de screamer bien placés et efficaces. Si en plus vous avez la possibilité de jouer en VR, alors soyez certain que les battements de votre cœur s'accélèreront !

Pour survivre, il sera bien entendu indispensable de fouiller les environnements à la recherche de **bouteille d'oxygène** . Car dans narcosis, l'oxygène descend rapidement, et encore plus à la vue d'évènements horrifiques. Vous devrez donc constamment avoir un œil sur votre jauge d'O2. Ce procédé me fait penser à **Ju-On**, dans lequel il fallait absolument trouver des piles pour alimenter sa lampe torche et ainsi éviter le game over. Si cette idée aurait pu rendre le jeu stressant, vous vous rendrez compte assez vite que les bouteilles d'O2 sont légions, et que mourrir d'asphyxie est tout simplement impossible.

Si Narcosis emprunte beaucoup d'idées à des jeux déjà existants, il a lui-même les siennes. Dans le menu du jeu, accessible à tout moment, vous pourrez voir le visage des 20 membres de l'équipage. A chaque fois que vous trouverez l'un d'entre eux mort, le visage se grisera. Ainsi, à la fin de l'aventure, vous pourrez savoir s'il y a eu des survivants, et surtout vous, le joueur, pourrez connaitre l'identité de l'homme que vous incarnez !

Parlons rapidement des graphismes, des musiques et du level design. Les trois éléments sont tout à fait corrects mais ne laisseront pas vraiment de trace dans votre esprit. Il y a quand même de beaux décors et des sons bien stressants mais cela ne suffit pas à être inoubliable.

Finalement Narcosis est un bon survival-horror. Si j'ai aimé parcourir les tréfonds des océans, le jeu me marquera moins que SOMA qui se joue dans un registre similaire. **Je le conseille malgré tout** à tous les

curieux qui y trouveront, je pense, leur compte !

Description du jeu par Kyoledemon

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