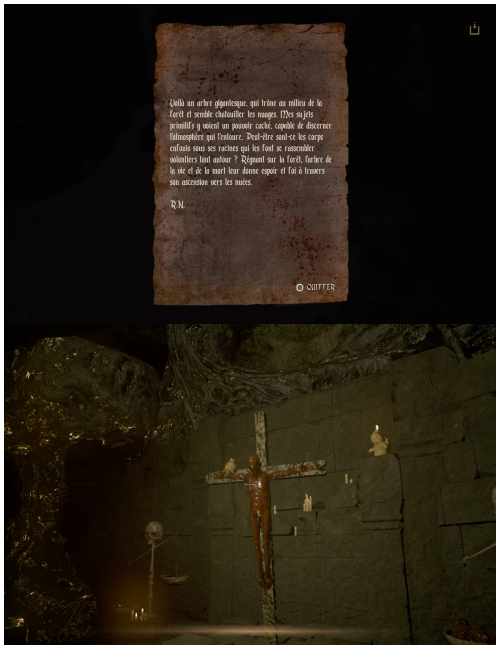
Test de Agony

Agony

Avant sa sortie, les développeurs d'Agony avaient fait une belle promesse aux joueurs : celle de pouvoir arpenter **les enfers les plus terrifiants et les plus malsains de toute l'histoire du jeu-vidéo**. Et franchement, lorsque les premières vidéos et les premières images ont été diffusées par le studio, la hype monta d'un cran chez tous les fans de survival-horror. Tout avait l'air terriblement parfait dans ce jeu ! Alors, maintenant qu'il est sorti, que vaut-il vraiment... ?

Et bien pour commencer, Agony ne **s'embarrasse pas avec le scénario**. On y incarne une âme tourmentée jetée dans les tréfonds des enfers. Pour avoir une chance de s'y extraire, il nous faut alors trouver celle qu'on appelle la déesse rouge. Et voilà, c'est à peu près tout du début à la fin. Comme le jeu est avare en dialogue et en contextualisation, il nous est donc très difficile d'attacher une quelconque importance à l'histoire. Seulement de trop nombreux documents papier (dans les enfers, vraiment ?) nous en apprendront plus sur les lieux visités et sur cette déesse que nous cherchons… et comme on se détache très vite du scénario, ils ne sont pas du tout passionnants à lire !



Vous l’aurez compris, Agony mise tout sur son univers et son gameplay :

- Parlons d’abord du son univers. Les enfers sont divisés en plusieurs chapitres, eux-mêmes divisés en plusieurs niveaux. Chaque niveau nous permet de visiter librement une partie du purgatoire. Ces zones sont souvent tellement labyrinthiques qu’on a tendance à s’y perdre, d’autant qu’aucun plan n’est disponible… et c’est bien normal dans un tel lieu ! Pour nous pousser à l’exploration et à l’appropriation de ces lieux, les développeurs ont ajouté de nombreux passages secrets et pièces secrètes. Plus on passe de temps dans un labyrinthe, plus on le connait dans les moindres détails. Mais, pour ceux qui ne visent que la progression dans l’aventure et le passage au prochain niveau, **un traceur est cependant disponible**, il indique alors pendant quelques secondes le bon chemin à suivre.

J’aime le fait d’évoluer dans un univers si imposant et si déroutant qu’on en perd notre chemin et nos moyens. Mais faut-il que ce monde-là soit prenant et intéressant… et malheureusement ce n’est pas du tout le cas dans Agony ! Le monde malsain qui nous avait été promis n’est qu’une **succession de cliché plus risible les uns que les autres**. On y croise des statues de femmes nues, des bébés à tête de monstres pendus, des corps ouverts en plusieurs morceaux, des fœtus encore reliés à leur cordon ombilical, des crucifiés… bref tout la panoplie du jeu malsain pour les nuls a été utilisés. Ce trop-plein de monstruosité ne provoque qu’une chose chez le joueur : la lassitude. Pas une fois je n’ai été mal à l’aise, pas une fois je ne me suis senti choqué… certains éléments en deviennent même risibles, je pense notamment au monstre qui construit un mur sous nos yeux en empilant des pierres et des cadavres de nourrissons… ridicule !

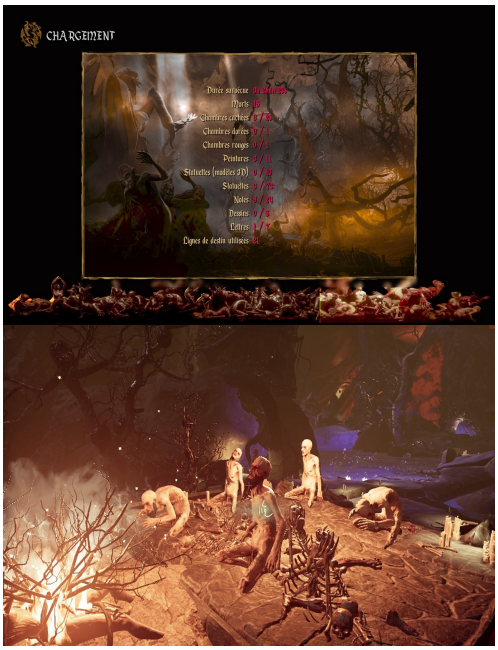
Comme vous pouvez le constater sur les images jointes à ce test, les niveaux visités sont tout de même très beaux… mais plus on les parcours, plus ils perdent leur charme.

- Penchons-nous maintenant sur le gameplay d'Agony. Je suis très tenté par l'idée de faire un mauvais jeu de mots, mais je me contenterai de dire qu'il est, là aussi, complètement raté. Durant nos pérégrinations de nombreuses créatures tenteront de nous barrer le chemin. Comme dans **Amnesia** ou **Outlast**, il faudra être discret lorsque l'une d'entre elles rôde dans les parages, car elles nous tuent en un coup. Pour cela il faudra s'accroupir et retenir sa respiration afin d'avancer furtivement. Si sur le papier cet élément de gameplay est efficace, en jeu il est très pénible car les créatures ont une IA imprévisible, même en étant appliqué **vous mourrez régulièrement**. Et si vous essayez de fuir alors qu'elles vous courent après, un petit objet de décors ne manquera pas de complètement vous bloquer… ces problèmes de collisions sont vraiment frustrants.

Mais la mort n'est qu'une étape de parcours, lorsque notre corps est réduit en lambeau le jeu nous propose d'incarner l'âme de notre personnage. Nous avons alors quelques secondes pour nous réincarner dans le

corps d'un humain à la tête découverte. Cette information est importante, car tous les humains que nous croisons dans les enfers ont un sac sur la tête, il faudra bien penser à leur retirer pour qu'ils servent de checkpoint. Là encore, les problèmes de collisions ne manqueront pas de bloquer notre âme dans les murs, nous empêchant ainsi de nous réincarner et provoquant fatalement un game over définitif.

Pour pimenter notre aventure, le jeu inclus aussi **quelques petites énigmes répétitives et sans grand intérêt**, des réponses multiples mais inintéressantes lors des quelques dialogues avec d'autres personnages, un système d'amélioration de compétence anecdotique, des collectées inutiles… on sent bien que tout cela a été implémenté "à la va-vite" pour bien faire, mais ça ne prend pas.



Agony est plein de bonnes intentions mais cumule les défauts frustrants. Au final, **on se retrouve avec un**

jeu qui ne fait ni peur, ni ne donne envie de voir la fin. On se lasse extrêmement rapidement dans cet univers tantôt risible, tantôt frustrant. Quand on sait que le jeu cumule sept fins différentes, on se demande vraiment qui sera prêt à jouer autant de fois à cet opus dénué d'intérêt. Pour les joueurs qui sont à la recherche de sensation forte et de jeu-vidéo malsain, allez donc jouer à **Saya No Uta**… vous allez voir qu'un simple visual novel vous chamboulera bien plus qu'un jeu comme Agony. Et pour ceux qui veulent avoir une autre vision des enfers, foncez sur l'action-horror **Dante's Inferno**.

Note : Certaines scènes du jeu ont été censurées. Lorsqu'il nous est permis d'incarner le corps d'un démon, des cinématiques sexuellement très explicites comme le viol d'une succube auraient dû être présentes. Cette censure est regrettable mais ce genre de scène n'aurait rien changé à ma critique finale.

Description du jeu par Kyoledemon

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