Test de The Beast Inside

The Beast Inside

The Beast Inside raconte l'histoire d'Adam et d'Emma Stevenson, un jeune couple qui décide de s'installer dans une maison isolée en pleine campagne. L'action se situe en pleine guerre froide et Adam est un agent américain chargé de décoder des messages cryptés russes, comme ce travail demande beaucoup de calme et de concentration, ce nouvel endroit de vie lui convient très bien. Bien sûr, même si son travail est très important, il doit aussi aider sa femme Emma à faire les travaux de la vieille bâtisse. Et, alors qu'il cherche un pot de peinture au grenier, il découvre par hasard un vieux journal du XIXème siècle, un certain Nicolas, qui vivait autrefois dans cet endroit, raconte son histoire… et il semblerait qu'elle soit pleine de mystère.

Le jeu nous fera alors vivre, à travers plusieurs chapitres, **la vie d'Adam dans le présent et la vie de Nicolas dans le passé**. Bien entendu, ces deux individus sont liés mais le scénario ne distille les informations qu'avec parcimonie pour ne vraiment se révéler que dans les dernières minutes. Incarner Adam sera l'occasion de mener une phase d'enquête digne d'un Ambient-Horror et incarner Nicolas nous plongera dans un vrai Survival-Horror qui combine jump scare et course-poursuite mortelle.

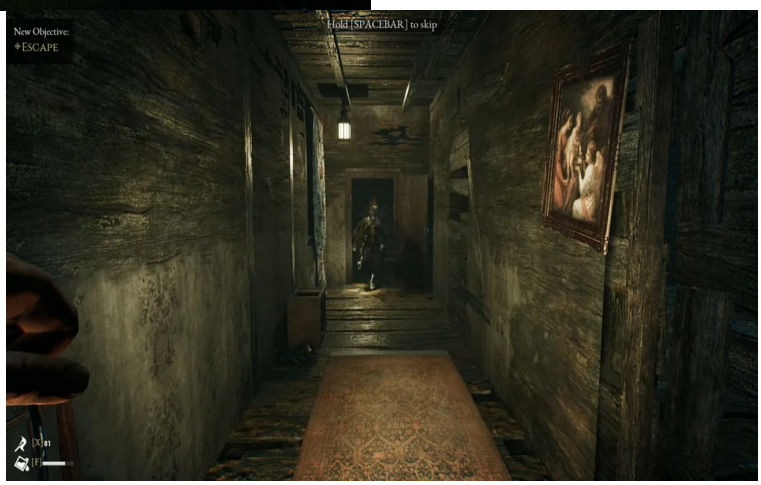
Les deux parties du jeux étant très différentes, commençons par parler de celle avec Adam :

Au départ, comme dans **Phantasmagoria**, le jeu tente de nous implanter un sentiment d'appartenance : il faut s'occuper des travaux de la maison et réaliser des tâches du quotidien. J'ai de suite été conquis par la découverte de cette maison en tout point identique au premier film The Conjuring. Explorer les alentours de la maison me bottait bien aussi et je pensais que le jeu nous donnerait une liberté totale pour cela. Malheureusement les choses se sont vite gâtées, premièrement **le jeu ne nous laisse jamais une once de liberté**, je m'en suis vite rendu compte quand les pièces de la bâtisse étaient fermées aléatoirement selon les chapitres, et ce jusqu'à la fin du jeu. Le sentiment d'appartenance était donc rapidement rompu. Deuxièmement lorsque j'ai voulu explorer les alentours de la maison avant que le jeu m'y autorise je me suis heurté à de nombreux murs invisibles (sérieusement, ça existe encore en 2019 ?).

Pas de liberté donc, mais pas vraiment d'horreur non plus. La partie avec Adam est uniquement centrée sur le scénario de la guerre froide et sur la résolution de diverses énigmes. Ce n'est pas un souci en soi, mais ces phases de gameplay s'avèrent malheureusement assez peu intéressantes. Le jeu a tellement décidé que tout serait linéaire que les endroits explorés autour de la maison le seront une seule et unique fois et lorsque le scénario l'aura décidé. On doit donc régulièrement se balader d'un point A à un point B en résolvant de petites énigmes à travers un level design peu inspiré.

Pour donner un peu d'originalité au jeu, **Adam aura aussi accès à une sorte de machine quantique** pour voir des évènements du passé proche. Encore une fois, si l'idée est bonne le jeu ne l'exploite pas correctement et nous guide de A à Z quant à l'utilisation de cet outil. Il suffira donc de le dégainer et de suivre le chemin désigné par la machine pour avancer dans le scénario. Parfois, pour voir un évènement du passé, il faudra aussi sortir l'outil quantique de notre poche et tirer littéralement sur des ondes qui brouillent les traces de passé… on se demande vraiment l'utilité de cet élément de gameplay.

Pour être honnête, plus les phases avec Adam avançaient, moins je les trouvais intéressantes. Heureusement que le scénario me tenait quand même en haleine car, comme dans Firewatch, il nous fait constamment douter sur ce qu'il se passe.



Parlons maintenant des phases avec Nicolas, car ce sont bien elles qui font de ce jeu un survival-horror :

Nicolas est amnésique et tente de retrouver la mémoire en explorant la maison dans laquelle il a vécu petit. Comme tout se passe de nuit, Nicolas est équipé d'allumettes et d'une lampe à huile pour s'éclairer. Si vous pouvez trouver des recharges d'allumettes et d'huile sachez qu'elles ne m'ont été d'aucun recours car la visibilité est suffisamment bonne pour s'épargner la gestion de la luminosité.

Comme Adam, Nicolas explorera la maison mais aussi les alentours. Et comme pour Adam, le jeu sera extrêmement linéaire. **Il suffira constamment de suivre le seul et unique chemin du soft**, à tel point que parfois, vous entrez dans une pièce, et celle-ci se verrouille automatiquement vous empêchant de faire demi-tour. L'intérêt est donc limité… mais, survival-horror oblige, Nicolas sera directement exposé aux

dangers, en effet, vers le milieu du jeu (seulement) des fantômes se matérialiseront pour tenter de lui ôter la vie.

Ces phases sont catastrophiques, **la plupart sont de simple course-poursuite totalement scriptées** qui s'apparente à du Die and Retry. Vous êtes par exemple dans une mine, un mineur mort-vivant vous courre après, vous décidez de prendre le tunnel de droite… et bien un autre mineur apparait et vous tue, il fallait en fait prendre le tunnel de gauche ! Ce n'est qu'au bout de plusieurs échecs que vous connaitrez l'unique et bon chemin qui vous mènera vers un endroit en sécurité. Il existe aussi quelque phase ou vous êtes dans un lieu dans lequel un ennemi rode, il faudra êtes discret et s'enfuir si le monstre vous repère. Ces phases classiques sont correctes mais si peu nombreuses qu'on peut les compter sur les doigts d'une main. Dans tout les cas, Nicolas ne pourra jamais se défendre, il ne pourra que courir !

Bref, on est loin de la maîtrise d'un **Amnesia** dont le soft s'inspire pourtant grandement, d'autant que les jumps scare sont utilisés à outrance et perdent de leur efficacité. Comme pour les phases avec Adam, le scénario et les petites énigmes sympa nous maintiennent tout de même suffisamment éveillé pour que l'on continue à jouer.

Avant de faire cette petite critique, j'ai lu beaucoup d'avis très positifs sur le jeu, il est donc possible que vous ne soyez absolument pas d'accord avec moi. Et à vrai dire, durant mes premières heures de jeu, quand j'ai vu que The Beast Inside était un mélange de Firewatch et d'Amnesia, j'ai tout de suite été emballé. **Ce n'est qu'au fur et à mesure que j'avançais dans le jeu que ma déception s'agrandissait.** Le point de non-retour a été le combat contre le premier boss avec Nicolas, j'ai trouvé ce passage vraiment trop ridicule. Le reste n'a fait que confirmer mon sentiment de déconvenue. Je dois reconnaître en revanche que le scénario et les énigmes tiennent la route.

Je conclurais donc en disant que ce jeu est un hybride entre Survival-Horror et Ambient-Horror et qu'il est tout de même atypique et original. Malheureusement **il a trop de défauts pour devenir un bon titre**. Je ne vous le recommande donc pas, même s'il y a bien pire sur le marché.

Description du jeu par Kyoledemon

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