Test de Song of Horror

Song of Horror

Song of Horror fait parti de ces quelques survival-horror qui ont vu le jour en **format épisodique**, et les 5 chapitres qui composent le jeu (sorti respectivement entre Octobre 2019 et Mai 2020) nous plongent au cœur d'une aventure horrifique originale et réussie sur de nombreux points.

Tout commence lorsque Daniel Noyer, employé dans une maison d'édition, est missionné pour se rendre dans la demeure de Sebastian Husher, un écrivain à succès qui ne donne plus de nouvelles depuis plusieurs jours. Arrivé sur place, notre héros va se rendre compte que cette disparition a un lien avec **une vieille boite à musique** récupéré par Husher, celle-ci renfermerait en effet le son d'une mélodie maudite…

Durant les 5 épisodes, nous suivrons donc l'enquête de Daniel Noyer et de ses proches afin de retrouver la trace de Husher et de comprendre d'où provient la fameuse mélodie. Mais **la prospection et la chasse aux informations ne seront pas de tout repos car *La Présence* rôde**. Cet ennemi, tout droit venu des ténèbres, est particulièrement dangereux car il peut apparaitre n'importe quand et n'importe où pour tuer tous ceux qui se mettent en travers de son chemin.

A première vue, Song of Horror à tout l'air du survival-horror classique sorti des années 90' : vue à la troisième personne, caméra fixe, maniabilité lourde accentuant la vulnérabilité de notre personnage, ambiance pesante dans un huis clos, environnement favorisant les nombreux allers-retours, de nombreux objets à trouver, quelques énigmes à résoudre, des phases d'actions pas toujours évidentes… bref, pas de quoi surprendre les puristes. Et pourtant, plus on avance dans le jeu, plus on se rend compte que **Song of Horror ajoute à la recette quelques petites idées bien senties** qui font de lui un vrai jeu pas comme les autres.

- Tout d'abord, les 5 chapitres nous plongent à chaque fois dans un lieu différent. Chaque environnement est l'occasion de découvrir une nouvelle ambiance, un nouveau décor et de nouveaux personnages. C'est aussi à chaque fois le début d'une nouvelle phase d'exploration avec son lot de puzzle à résoudre et d'items à trouver. Et bien sûr, plus on se rapproche du dernier chapitre, plus *La Présence* devient imprévisible.

- Parlons-en de cette *Présence*… il s'agit du seul ennemi du jeu et elle peut prendre plusieurs formes pour tenter de nous tuer. Chacune de ses apparitions est totalement aléatoire et inattendue, pour lui faire face **il faudra accomplir le QTE rattaché à la forme qu'elle prendra**. Par exemple, si elle se matérialise sous l'aspect d'une brume noire et de mains démoniaques tentant de franchir une porte à proximité de votre personnage, vous devrez marteler la touche principale pour charger une barre d'énergie et appuyer sur une autre touche pour enfoncer la porte avec votre épaule, mais si *La Présence* décide d'apparaitre sous la forme de liquide noir recouvrant les murs, il faudra trouver une cachette et appuyer sur les deux gâchettes de la manette au rythme des battements de cœur de votre personnage pour espérer survivre. Si vous ratez un QTE, vous mourrez immédiatement !

- Une autre originalité du jeu réside dans le fait qu'à chaque début de chapitre on nous propose de choisir entre 3 ou 4 personnages. Chacun d'entre eux a des caractéristiques qui permettent de s'éclairer plus ou moins bien, de réaliser les QTE plus ou moins facilement ou d'attirer *La Présence* avec plus ou moins d'insistance. **Si jamais le personnage que l'on a choisi meurt, il faudra sélectionner un nouveau personnage pour poursuivre l'aventure** . Si tous nos personnages périssent, alors il faudra recommencer le chapitre du début, et il n'y a aucun moyen de contourner ce mécanisme car le jeu se sauvegarde automatiquement !

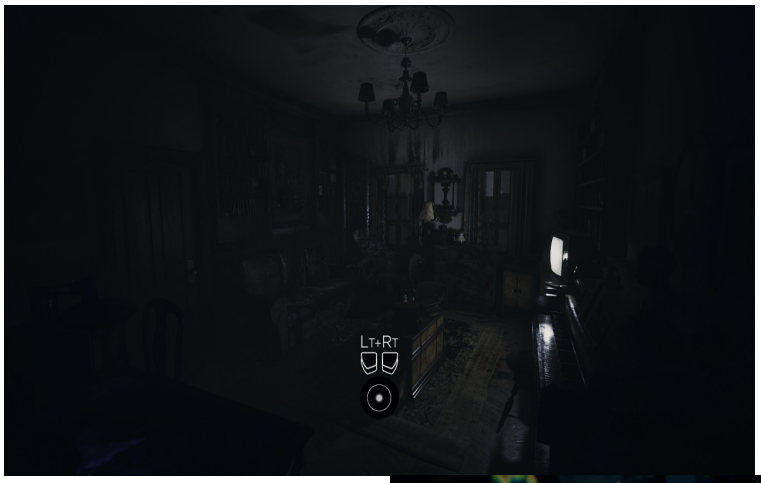
Je trouve cette idée terriblement géniale car le jeu ne cesse de jouer avec nous. Outre l'apparition de *La Présence*, **le soft nous tend des pièges**. Par exemple, lorsqu'on se retrouve en face d'une baignoire remplie d'un liquide opaque, on va nous demander si on doit plonger notre main dedans. Si l'on sélectionne "oui" et que l'ennemi s'y cachait, on meurt et on perd notre personnage à tout jamais sur la base d'un simple choix. Si l'on répond "non", on passe peut-être à côté d'un objet indispensable à notre progression. Chaque choix doit donc être réfléchi et effectué avec soin ! On est loin des premiers Resident Evil qui nous proposait aussi ce type de choix mais dont la réponse à sélectionner était systématiquement affirmative.

- Je finirai de parler des points marquants en évoquant le fait qu'on a **la possibilité d'écouter aux portes avant de les franchir**. Cette mécanique de jeu ajoute de la pression parce que chaque changement de pièce devient dangereux. Si l'on entend des grattements, c'est que *La Présence* est de l'autre côté de la porte, la franchir nous tuerait alors instantanément. Il faut donc bien veiller à prendre son temps et à tendre l'oreille pour survivre car une action précipitée peut nous couter un personnage.

J'ai personnellement adoré Song of Horror tant le jeu m'a mis la pression de par son ambiance parfaitement maîtrisée, **ses jump scare aléatoires bien placés** et par la menace de perdre mes personnages si facilement. J'ai aussi beaucoup aimé le fait de jouer 5 épisodes comme si je jouais à 5 petits survival différents, et même si les chapitres 3 et 5 sont un peu en deçà des autres, ils m'ont quand même bien accroché.

Je comprends tout de même les personnes qui ont trouvé ce jeu frustrant : ne pas pouvoir affronter

La Présence autrement qu'avec des QTE et parfois mourir bêtement peut être rageant, recommencer entière



Song of Horror reste malgré tout un survival vraiment maitrisé tant dans sa forme que dans son fond, et on sent que les développeurs sont de véritables fans du genre. **Je le recommande donc chaleureusement à tous les puristes** qui n'ont pas peur d'un peu de difficulté et qui savent résister à la pression !

Description du jeu par Kyoledemon

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