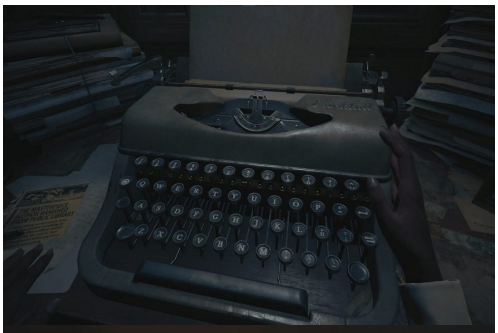
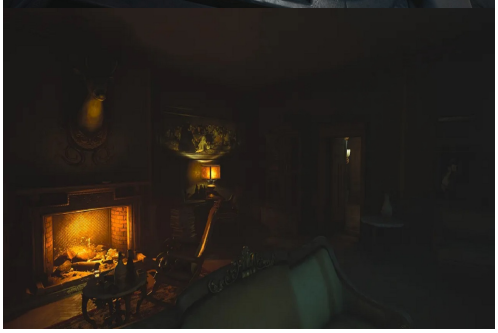
Test de Layers of Fear

Layers of Fear

Layers of Fear est une sorte de compilation incluant : le remake du premier jeu, le remake de son DLC, le remake du deuxième jeu et ajoute à tout cela de nouveaux chapitres qui ont pour objectifs de lier toutes ces histoires. **Layers of Fear de 2023 rend donc caduque les autres jeux de la saga** et se présente comme la seule et unique version à faire pour avoir le scénario ultime imaginé par les développeurs.





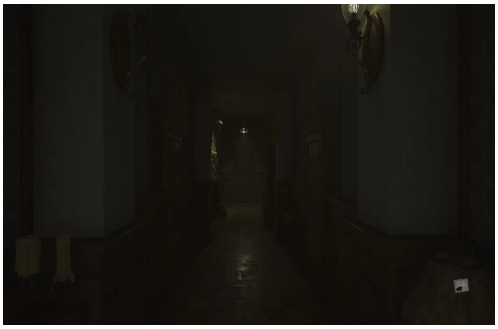
Le jeu débute avec **une histoire inédite : celle de l'auteure**. Il s'agit d'une femme ayant gagné un concours lui donnant le droit de passer quelques jours dans un phare lugubre afin d'y écrire une histoire d'horreur. Mais au lieu d'être directement inspirée par le lieu, l'auteure se sent plutôt nerveuse, et la pression des organisateurs qui l'appellent pour savoir si elle a commencé à écrire, alors qu'elle vient à peine d'arriver, ne l'aide pas beaucoup. Ce chapitre est découpé en plusieurs parties qui viendront s'intercaler de manière logique à travers les autres scénarios de l'aventure, il apporte le liant à tous les récits.

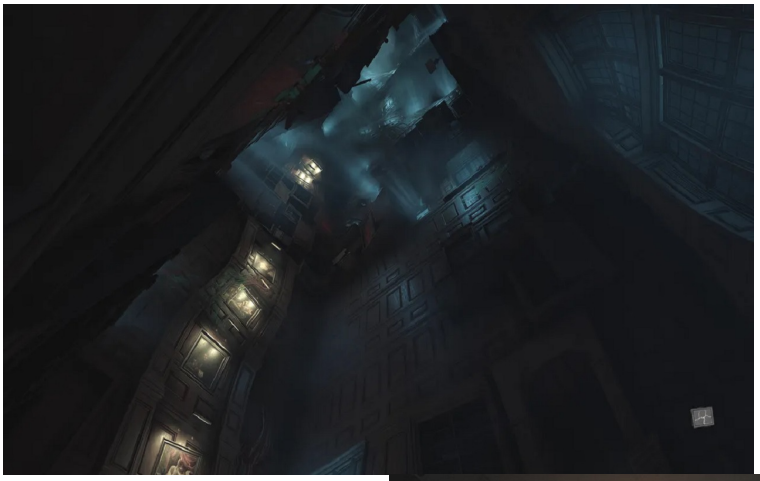
Après avoir introduit le personnage de l'auteure, le jeu continue ensuite avec **l'histoire du peintre**. Dans ce segment nous aurons donc l'occasion de jouer au remake du premier Layers of Fear. On y incarne un artiste fou dans sa quête de création de la peinture de sa vie. Par rapport au jeu original de 2016, on peut dire que les choses ont bien changé ! Les décors ont été repensés et sont encore plus magnifiques, le scénario a été légèrement remodelé et de nouveaux scripts font aussi leurs apparitions. Qu'il est dommage par contre que certains effets visuels du jeu original aient été retirés…

Une fois le remake du premier jeu terminé, nous pourrons jouer à un autre remake qui est **l'histoire de la fille du peintre** qu'on a pu découvrir à l'époque dans le DLC Layers of Fear : Inheritance. On revivra la déscente aux enfers de son père peintre et de sa mère musicienne à travers les yeux de son enfance. Sa version de 2023 est autant réussie dans sa forme que dans son fond.

L'histoire de la famille continue ensuite avec **un chapitre inédit dédié à la musicienne**. Il nous raconte la vie de la femme du peintre après son accident. Avoir son point de vue et la voir sombrer dans la folie permet de nous faire comprendre certaines actions du peintre à son égard, cela complexifie leurs relations et rajoute du drame à une histoire déjà bien glauque.

Pour terminer, le remake de Layers of Fear 2 est mis à l'honneur avec **l'histoire de l'interprète** dans laquelle acteur de cinéma devra tourner le dernier chef d'oeuvre d'un réalisateur torturé. Comme le jeu est plus récent, les changements sautent moins aux yeux mais replonger dans ce navire et découvrir ou redécouvrir tous les effets visuels qui lui sont associés est toujours un plaisir.





Si Layers of Fear est avant tout un exercice scénaristique et visuel, le gameplay a lui aussi été amélioré pour l'occasion. Des phases de course poursuite face à une entité monstrueuse ont été incluses dans tous les chapitres, alors qu'à la base ces phases n'existaient que dans le deuxième opus. Mais ce n'est pas tout, vos personnages disposeront tous d'**une lampe qui leur permettra de figer un ennemi** durant un court laps de temps pour mieux lui échapper. Cette mécanique ajoute quelques passages de tension qui maintiendront les joueurs sur leurs gardes.

Ces lampes serviront également à la **résolution d'énigmes**, il faudra les pointer sur le décor pour obtenir un objet, ou faire bouger des mannequins. C'est une nouveauté bienvenue qui a le mérite de varier un peu les puzzles. Pour le reste, le gameplay est en tout point similaire aux opus précédents.

Avoir autant de matières compilées dans un seul jeu nous permet d'avoir une œuvre puissante, ultra glauque, hyper mystérieuse et sacrément longue. Ce Layers of Fear est bien le **magnum opus** de la Bloober Team !

Description du jeu par Kyoledemon

Copyright © 2003-2025 survivals-horrors.com, tous droits rés
Conception David Barreto