



Test de Shivers

Shivers

Cap ou pas Cap de passer une nuit dans *Le Musée de l'Étrange et de l'Inhabituel* ? Cap... évidemment ! Poussé par vos amis, vous êtes prêt à relever le défi. Et tant pis si le propriétaire a mystérieusement disparu, tant pis si des personnes ont été retrouvées mortes, et encore tant pis si le lieu est fermé au public depuis plusieurs années. Après tout, ce n'est qu'un simple musée... non ?

De toute façon, il est trop tard pour réfléchir, vos amis viennent de fermer la grille derrière vous, et ils partent en éclatant de rire. Vous ne le savez pas encore, mais vous allez passer une nuit cauchemardesque... ! A peine entré dans le musée, vous vous faites attaquer par une créature qui vous vole une partie de votre barre de vie.

Vous apprendrez vite que cette créature est un ixupi, et qu'il en existe dix comme elle. Votre objectif, en plus de survivre, sera donc de récupérer des urnes éparpillées dans le musée, et d'enfermer les ixupi à l'intérieur. La tâche sera complexe, car pour compléter une urne il faut trouver le pot, puis le couvercle. Il faudra aussi débusquer les ixupi. Chacun d'entre eux maîtrise un élément. Celui qui manie l'eau se trouve peut-être près d'un lac ou d'une fontaine ? Celui qui manie l'électricité est peut-être près d'une lampe... à moins qu'il soit dans la centrale électrique ?

La difficulté ne s'arrête pas là, puisque vous ne pourrez transporter qu'un pot ou un couvercle à la fois. Autrement dit, vous avez intérêt à noter sur une feuille de papier l'emplacement de tous les bouts d'urnes que vous avez trouvé car il faudra faire de nombreux aller-retour pour reconstituer ces objets en fonction des ixupi que vous voulez capturer. Oh, et bien sûr, à chaque partie l'emplacement des bouts d'urnes et des créatures est modifié !





Pour arriver à votre fin, il faudra donc explorer tout le musée. Ce n'est pas simple car beaucoup de salles sont cachées. Pour y accéder, il faudra résoudre moult énigmes. Après tout, Shivers est avant tout un jeu de réflexion. Elles sont divisées en plusieurs catégories : Celles qu'on peut résoudre sur place, il faudra un peu de patience pour arriver à reconstituer une mélodie qu'on entend par exemple. Celles qui nécessitent des indices, il faudra trouver le prospectus du musée avant de pouvoir résoudre l'énigme des crânes de couleurs. Et enfin, celles qui sont trop compliquées. C'est le cas lorsque Shivers propose un jeu dans un jeu. Ainsi, résoudre un solitaire ou un puzzle n'a rien de drôle ni d'intéressant. Mais si vous aimez mettre à mal **vosre logique et vosre esprit de réflexion**, vous y trouverez votre compte. Bien que j'adore ce genre de jeu, je dois tout de même avouer avoir regardé la solution plus d'une fois... !

Ce qui fait la force de Shivers, c'est aussi son ambiance si particulière. Le musée, organisé sur plusieurs étages, est découpé en différents thèmes. Vous découvrirez des salles dédiées à l'Égypte antique, au mythe de l'Atlantide, aux créatures étranges... et il vous sera possible de cliquer sur des boutons rouges situés sous les oeuvres pour qu'une voix off s'enclenche et vous raconte tout ce que vous devez savoir à propos de l'objet en question, exactement comme si vous aviez un audio guide. Vous pourrez aussi lire les plaques d'informations sous chaque élément du musée. Bien entendu, chaque salle à sa propre ambiance. **Toujours étrange, souvent lugubre**, c'est un délice d'évoluer dans un environnement comme celui-ci. Cerise sur le gâteau, le jeu n'est pas linéaire. L'ordre des salles découvertes et l'ordre des énigmes résolues ne dépendent donc que de vous.





Si le gameplay a vieilli (il faut se déplacer de tableau en tableau avec un curseur), les graphismes sont encore corrects et ne gênent aucunement la progression. Les musiques d'ambiance sont de bonnes factures, et les voix-off françaises sont réussies. En bref, malgré une difficulté parfois poussive et énervante, **je vous recommande véritablement Shivers** pour toutes ses excellentes idées et son ambiance magistrale.

Description du jeu par Kyoledemon

Copyright © 2003-2025 survivals-horrors.com, tous droits réservés
Conception [David Barreto](#)