

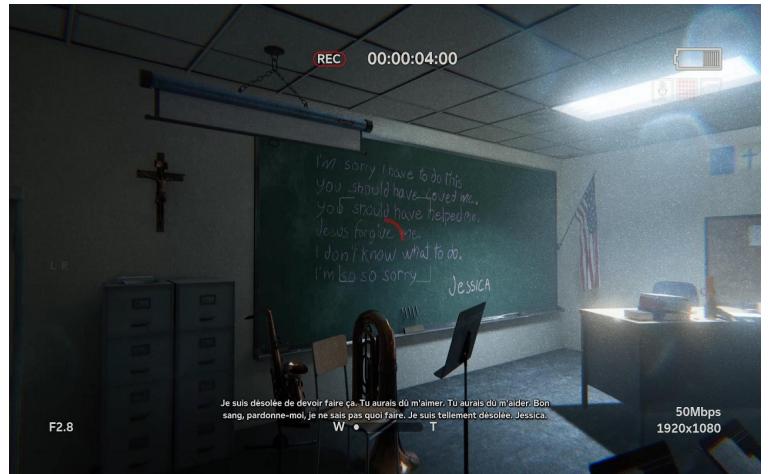


Test de Outlast II

Outlast II

Le premier **Outlast** a connu un véritable succès critique dans le monde du survival-horror. Si j'ai toujours trouvé que cet engouement était surfait, j'ai cependant su reconnaître et apprécier les nombreuses qualités qui lui étaient attribuées. Lorsque Outlast 2 a pointé le bout de son nez, c'est donc avec plaisir que je me suis plongé dans l'aventure, et très franchement, il m'a bien plus emballé que le premier. Je vous dis tout de suite pourquoi !

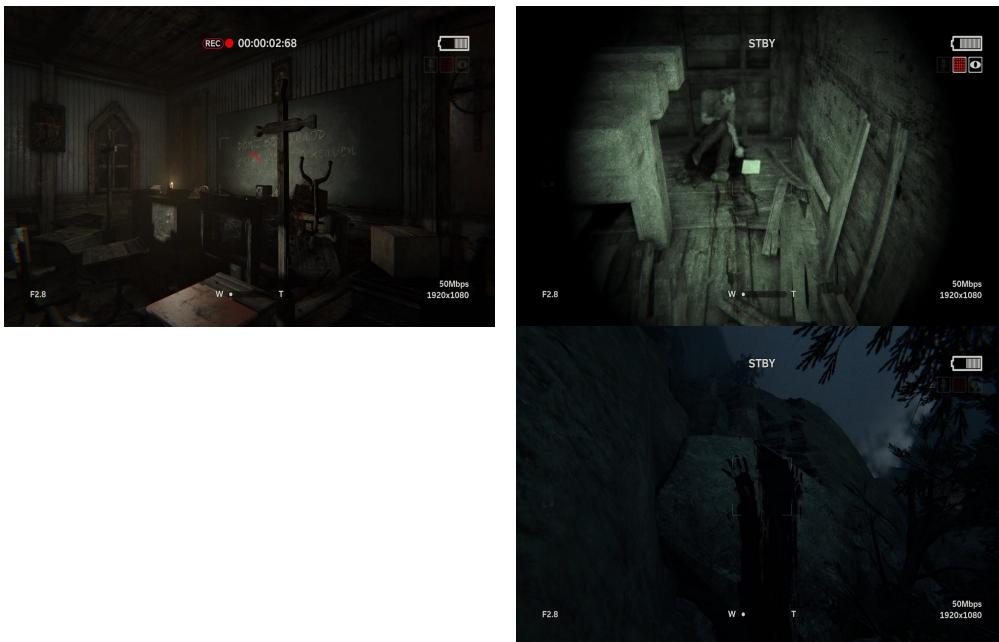




Les bases du scénario sont déjà plus intéressantes que son prédecesseur. L'histoire commence dans un hélicoptère et nous suivons l'aventure de deux journalistes, Blake Langermann et sa femme Lynn. Le couple se rend en Arizona pour élucider une étrange affaire : une femme enceinte à l'identité inconnue a été retrouvée morte sur une route, le corps rempli de mercure. Alors que Blake tient sa caméra pendant que sa compagne commence à énumérer son sujet, le pilote de l'hélicoptère perd le contrôle de l'appareil et celui-ci se crash dans les montagnes. Blake, à moitié sonné, reprend ses esprits, alors que **sa femme se fait capturer par les membres d'une secte chrétienne**, leur objectif est de tuer l'enfant qu'elle attend. Un autre groupe d'extrémistes religieux, "les hérétiques", veulent aussi kidnapper Lynn, mais leur but est de la laisser accoucher pour récupérer l'enfant. Si ces deux clans s'affrontent, ils ont aussi des points communs : ils ne veulent pas laisser partir Lynn, et veulent la mort de Blake. Le héros, quant à lui, va devoir explorer le village qui abrite les deux groupes, tenter de survivre, et récupérer sa femme pour partir loin de cette folie.

Vous l'aurez compris, **la religion dans le scénario est omniprésente**. Des crucifix sont implantés dans les moindres recoins du village, des notes louant la gloire à Dieu jonchent régulièrement le sol et un évangile jusque-là inconnu semble faire foi parmi la majorité des fidèles. Le périple fou de Blake ne s'arrête cependant pas à ce village chrétien, car régulièrement, des visions vont plonger son corps et son esprit dans une école catholique étonnamment vide, mais qui recèle bien des secrets.

Cette histoire prometteuse restera malheureusement assez simpliste jusqu'à la fin, et la partie qui unit le monde du village au monde de l'école est si faiblement liée qu'on est en droit de se demander si les développeurs n'ont pas implanté cette histoire d'établissement scolaire pour rallonger le jeu. D'autant que les passages dans l'école sont beaucoup trop nombreux pour être stressant et intéressant sur le long terme. Malgré tout, ces deux aventures parallèles sont quand même prenantes et notre âme de joueur aura à cœur de percer les mystères qu'elles enfouissent.



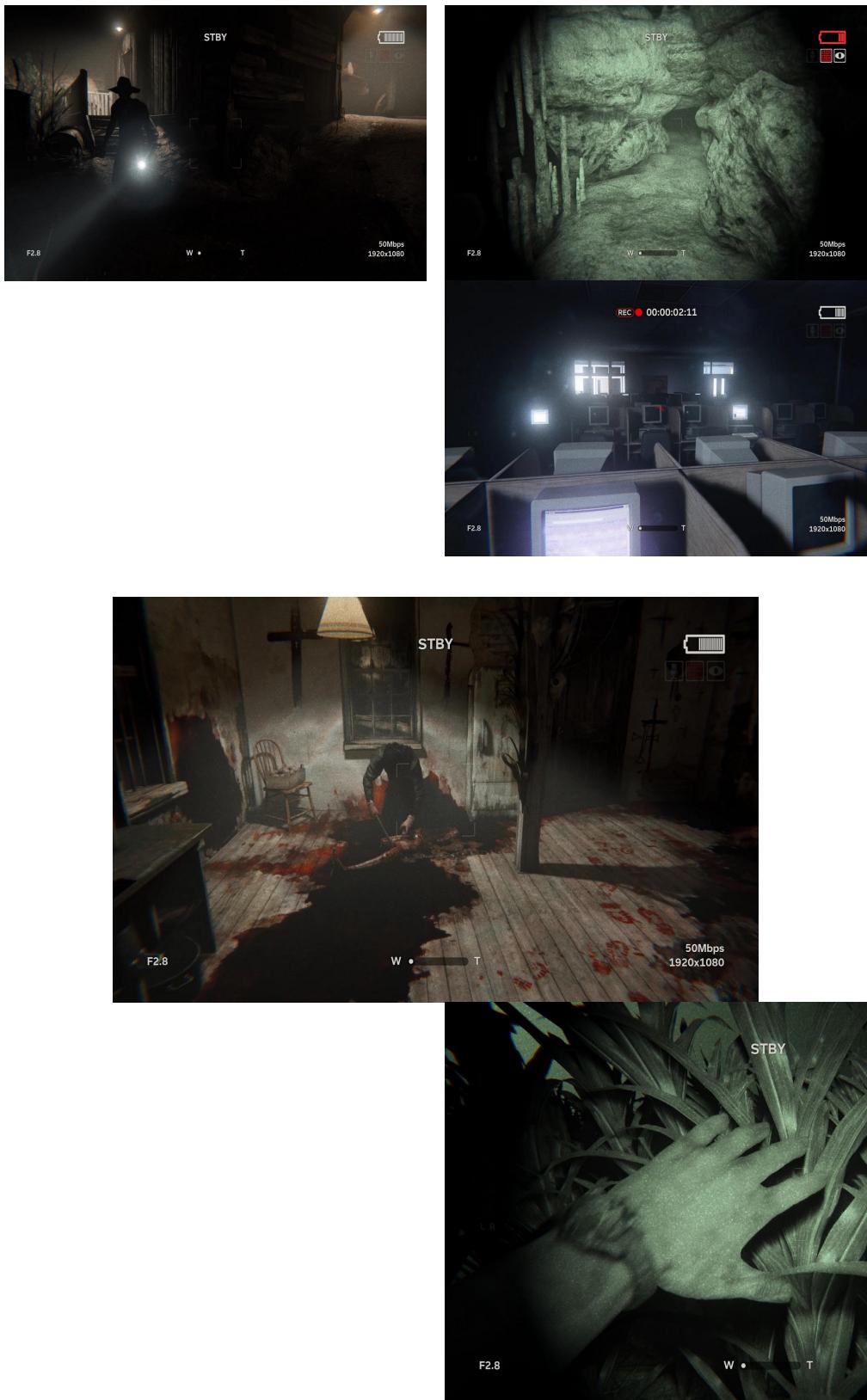


Mais là où *Outlast 2* excelle, c'est dans son ambiance. Comme pour le premier épisode, Blake pourra activer sa caméra pour filmer certains passages de son aventure. Ces passages sont visionables autant de fois que nécessaire, et seront agrémentés des commentaires du héros. De plus, **l'utilisation de la caméra est indispensable pour avancer dans les recoins les plus sombres, car elle dispose d'un mode vision nocturne**. Le fait de switcher du mode normal à la night vision est toujours aussi bien rendu, par contre les piles se déchargent toujours aussi vite. Il faudra donc fouiller les alentours pour ne jamais manquer de quoi recharger notre indispensable outil. La caméra dispose également d'un micro qui amplifie les sons et qui nous permet d'écouter à travers les murs... c'est idéal pour savoir si un ennemi est dans le coin !

A propos d'ennemi, vous avez saisi, ce sont des villageois, fanatiques religieux, qui vous pourchasseront à l'intérieur de leur village. Etant totalement désarmé, vous devrez avancer à pas feutrés et vous cacher quand cela sera nécessaire pour ne pas vous faire remarquer. Se mettre dans une armoire, se planquer dans l'eau ou glisser sous un lit deviendra très vite une habitude. Toutefois, si vous vous faites repérer, il faudra alors courir. L'agilité du héros est un atout, car celui-ci pourra sauter de petits obstacles comme les palissades ou se glisser entre deux murs étroits qui font guise de raccourci. Evidemment, parfois le level design ne vous laissera pas le choix de cachette, notamment quand vous serez à proximité d'un champ de maïs... votre seule solution sera de courir dans la plantation, puis de vous baisser pour qu'aucun villageois ne puisse vous voir... ambiance garantie !

Parfois, certaines courses-poursuites seront entièrement scriptées, vous devrez alors obligatoirement sprinter et passer par des lieux très précis pour semer vos assaillants. Si jamais vous ne prenez pas le bon chemin, c'est le game over garanti, car 3 coups encaissés sont suffisant pour seller votre sort. Ces passages frisent parfois la frustration du die-and-retry, d'autant qu'ils sont nombreux. Mais leur présence ajoute un effet régulier de stress et d'oppression à l'aventure. En fait, ***Outlast 2* est plus anxiogène que son prédecesseur** alors que ce dernier se passait en huis clos dans un asile, ce tour de force est un véritable point positif ! Rares sont les moments calmes, alors ceux-ci se savourent...

Pour éviter l'effet répétitif que pouvait avoir *Outlast 1*, cette suite varie régulièrement les scènes de gameplay. L'alternance village-école dont j'ai déjà parlé offre au début quelques bons moments, mais d'autres passages bien pensés accrocheront le joueur, comme la scène de la forêt ou celle du radeau par exemple.



En plus d'être extrêmement oppressant et pas mal varié, le jeu mise aussi sur son hyper-violence déjà un peu présente dans le premier opus. Ici, elle est démultipliée de manière à dégouter le joueur le plus possible. Malheureusement, cette violence si présente a tendance à se banaliser au fil des heures. Je ne compte même plus le nombre de cadavres qu'on croise et le nombre d'effluves de sang qui nous gicle sur le corps. Tout cela est cependant assumé par les développeurs qui nous avertissent de la présence de ces atrocités par une phrase qui s'affiche dès le début du jeu.

Bien sûr, les splendides graphismes et les merveilleux bruitages du jeu finissent par nous immerger totalement dans ce monde fou et malsain, car de ce côté-là, c'est un sans-faute de la part des développeurs. Les doublages français sont également très honnêtes.

Au final, ce nouvel épisode d'Outlast est une réussite. Si certains passages peuvent s'avérer trop long ou trop

frustrant, si le scénario se révèle plus basique qu'il en a l'air et si les screamers sont encore trop nombreux, **le travail apporté à ce jeu est à saluer tant l'ambiance "village fou à l'écart du monde" est bien rendu.** Cette atmosphère parlera d'autant plus aux fans de vieux films d'horreur dont le soft s'inspire tout du long - je pense aux "Démons du maïs" par exemple. Bref... vivement Outlast 3 !

Description du jeu par Kyoledemon

Copyright © 2003-2026 survivals-horrors.com, tous droits réservés
Conception [David Barreto](#)