

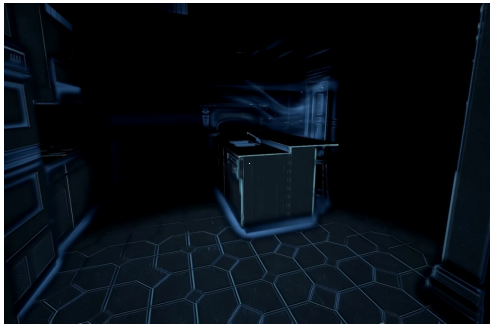


## Test de Perception

### Perception

Dans Perception, vous suivrez l'histoire de Cassie, une femme aveugle qui ne cesse de faire un étrange rêve : elle y voit un manoir, une corde, un ticket, une pomme et une hache... bien décidée à résoudre ses étranges visions, elle se rend donc dans le fameux manoir de ses songes pour y mener son enquête. Pour pallier à sa non-voyance, Cassie est équipée de ses fidèles alliés, à savoir sa canne et son téléphone portable.

Perception se joue tout en vue subjective, nous pourrions donc visiter le manoir à travers les yeux de Cassie, ou plutôt à travers son ouïe. En effet, pour se repérer dans l'espace, il faudra régulièrement appuyer sur la touche de la manette qui permet de frapper la canne de l'héroïne contre le sol. Ainsi, **grâce aux ondes sonores, les objets présents dans la pièce se matérialiseront pendant quelques fractions de seconde**, ce qui est suffisant pour pouvoir se mouvoir à travers les éléments du décor. Cependant l'utilisation de la canne est superflue lorsque d'autres sons retentissent dans les pièces, comme celui du vent qui passe à travers les fenêtres ou celui d'un juke-box allumé à pleine puissance.





Où suis-je ?



Maintenant que j'ai fini de faire les courses pour des fantômes, je peux retourner fouiner.

Bien sûr, on pourrait se dire qu'il suffit de matraquer constamment sa canne contre le sol pour toujours savoir ce qui nous entoure. Mais cela est impossible, car une mystérieuse entité rode. Elle s'appelle "la présence" et elle est attiré par le son... **si jamais elle vous attrape, c'est le game-over immédiat** et vous n'aurez plus qu'à charger votre partie. En fait, la présence n'est pas vraiment gênante, car même si elle s'approche de vous, vous aurez la possibilité de vous cacher dans des coffres ou sous des lits pour lui échapper. Elle est simplement là pour que vous évitiez de spammer votre canne d'aveugle contre le sol... et bien sûr, elle est essentielle au scénario.

Parlons justement du scénario. Lors de l'exploration du manoir, vous découvrirez l'histoire de 4 familles, toutes sont d'anciennes propriétaires de la bâtisse... et toutes ont connu un destin tragique. Chaque petite tranche de vie se découvre à travers de longues lignes de textes (après tout, Perception est avant tout une histoire interactive). Ainsi, des voix-off se déclencheront lors de votre progression, mais vous pourrez aussi voir leurs fantômes parler, et vous pourrez trouver des documents écrits ou audio qui racontent leur vie. Bien sûr, comme vous êtes aveugles, vous êtes dans l'incapacité de lire quoi que ce soit tant que ce n'est pas écrit en braille... mais votre téléphone portable est doté d'une application (Delphi) qui, lorsque vous prenez du texte en photo, le lit à haute voix ! Grâce à la technologie vous ne serez donc jamais perdu. Vous pourrez même au long de l'aventure prendre des photos de votre environnement et contacter une personne qui vous décrira de vive voix ce qu'il voit sur la photo... autant vous dire que le pauvre homme va parfois se faire beaucoup de souci pour vous ! Parfois, lorsque vous trouverez des objets, vous pourrez aussi déclencher les souvenirs de ses propriétaires. **C'est donc grâce à de longs monologues que vous reconstituerez les quatre histoires du jeu**, mais c'est seulement dans les dernières minutes du jeu que vous comprendrez ce qui les relie. C'est aussi dans les dernières minutes que vous comprendrez qui est la présence et ce qu'elle vous veut.



Commencer avec le prototype un de motricité autonome.



Remettre   
Redéclencher le souvenir 

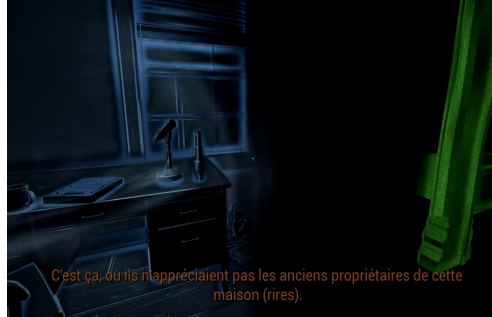


Durant vos pérégrinations dans le manoir, vous verrez que celui-ci s'alterne, se déforme et fait bouger ses pièces pour être en accord avec les histoires des familles qui vous seront contées. Ces changements dynamisent l'aventure et me font beaucoup penser à [Layers of Fear](#). De temps à autre il faudra même trouver des clefs et des codes pour progresser dans votre exploration. Mais le jeu est tout de même très dirigiste car l'exploration est énormément guidée, ne comptez pas ouvrir des portes au hasard, vous n'ouvrirez que celles que le jeu considère comme utiles ! Vous pourrez également utiliser votre 6eme sens, dans ce cas les objectifs seront afficher en surbrillance même à travers les murs... ainsi vous saurez exactement où vous rendre.

Un petit mot sur les graphismes et le son du jeu pour finir. **L'écholocalisation est superbement rendue** et le filtre bleu nous plonge vraiment dans une ambiance que je pourrai qualifier d'onirique, même si elle serait plutôt cauchemardesque vu la tournure des évènements. Le filtre se change en orangé et en rouge lorsque la créature n'est pas loin, c'est une idée toute simple mais qui marche terriblement bien. Les bruitages sont aussi excellents, les différents sons émis par la canne qu'on répercute sur le sol nous indique clairement dans quel type d'endroit on se trouve, de plus les doubleurs font un très bon boulot, c'est donc un sans-faute de ce côté-là.



Ça m'a fait douter de mes propres conseils.



C'est ça, ou ils n'appréciaient pas les anciens propriétaires de cette maison (rires).



Pourquoi ? Pourquoi cette foutue maison lui a fait ça ?



Enfin, même si Perception est un peu répétitif, son scénario accrocheur, son originalité, son ambiance et sa petite durée de vie en font **une expérience tout à fait prenante**. De plus, si le jeu boxe dans la catégorie des histoires interactives, il apporte quand même quelques phases de dangers qui font monter la tension chez le joueur... même si au final, avoir un game-over relève presque de l'exploit. Et tant que j'y suis, si certains veulent jouer à un vrai jeu d'horreur pensé pour les aveugles, je ne peux que vous recommander l'indie horror [Blindside](#).

*Description du jeu par Kyoledemon*

