



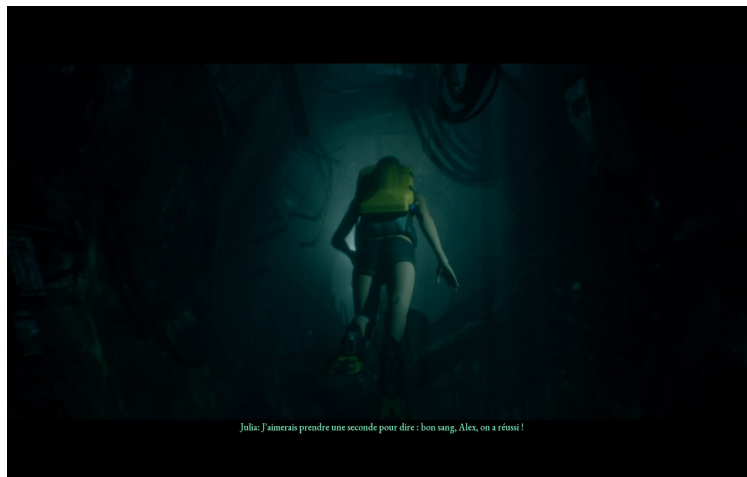
## Test de The Dark Pictures : Man of Medan

### The Dark Pictures : Man of Medan

Man of Medan est un jeu d'horreur dit "narratif", c'est-à-dire que **vous allez vivre une histoire interactive** dans laquelle le gameplay est épuré au maximum. Vos actions se résumeront alors à suivre d'un œil attentif les nombreuses cinématiques du jeu, avancer lentement dans les décors, trouver quelques objets, répondre aux QTE qui s'enclencheront par surprise et enfin effectuer des choix d'action et de dialogue qui modifieront plus ou moins la trame scénaristique. Selon le cheminement que vous aurez suivi, vous aurez accès à des fins différentes... mais il n'en existe qu'une bonne !

Notons que les développeurs de Man of Medan ne sont pas novices en la matière puisqu'ils se sont déjà illustrés avec un autre jeu d'horreur narratif, l'excellent [Until Dawn](#). Mais ont-ils réussi à faire encore mieux que ce dernier ? Et bien... voyons ça ensemble !



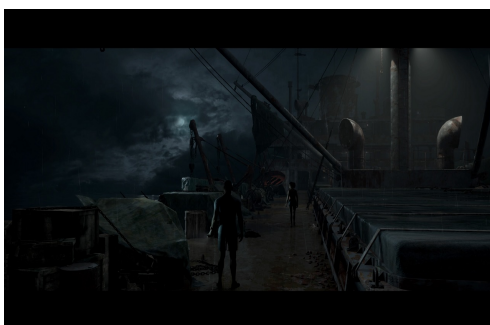


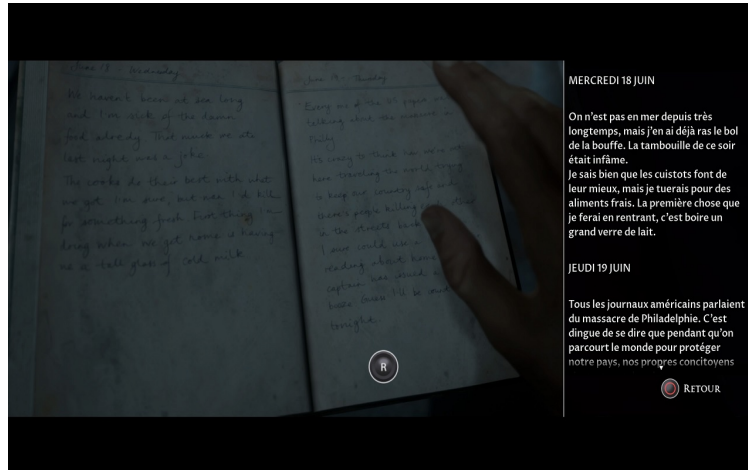
Pour arriver à faire un bon jeu d'horreur narratif, il faut suivre une recette bien précise :

- Il faut d'abord un bon scénario. Celui de Man of Medan est très simpliste et le restera jusqu'à la fin. Sans trop en dévoiler, vous suivrez les aventures de 5 jeunes adultes (Brad, Alex, Conrad, Julia, Fliss) qui vont se retrouver à explorer **un immense navire abandonné jonché de cadavres de soldats**. Alors autant être franc, on ne dépasse pas le niveau d'une histoire de série B, mais j'avoue volontiers que la trame fonctionne tout à fait correctement et que les événements et les rebondissements restent logiques du début à la fin.

- Il faut ensuite une bonne mise en scène. Le jeu s'en sort là aussi très bien. Il nous permet d'incarner tour à tour les 5 personnages du jeu, et chacun d'entre eux se retrouve dans des situations variées et prenantes. Les cinématiques s'alternent parfaitement avec les phases de gameplay et les QTE apparaissent parfois sans qu'on ne s'y attende, ce qui nous oblige à être vigilant même dans des phases qui semblent paisibles.

- L'ambiance est aussi primordiale, et ce navire militaire abandonné se prête très bien à une atmosphère horrifique. Malheureusement **le jeu compte surtout sur ses nombreux jumpscare pour nous faire peur**, et s'ils marchent bien les premières fois, ils deviennent vite redondants arrivé au milieu de l'aventure. C'est dommage d'autant que l'exploration du navire est intéressante et les angles de caméras, les dialogues et les documents à récupérer nous aident à nous plonger facilement dans l'ambiance du jeu.





MERCREDI 18 JUIN

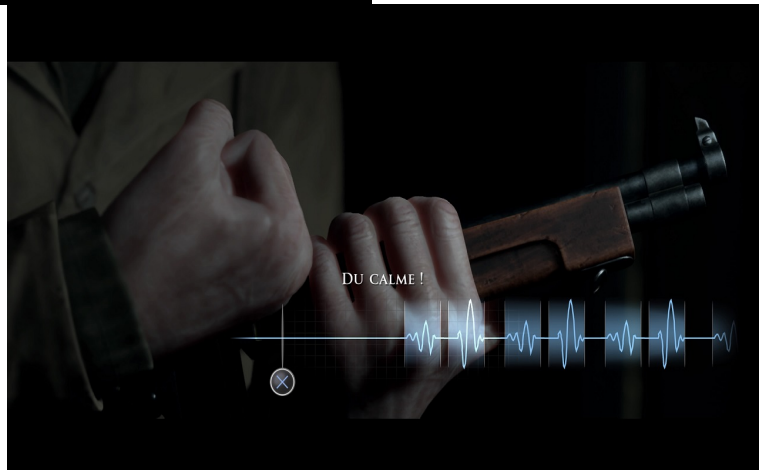
On n'est pas en mer depuis très longtemps, mais j'en ai déjà ras le bol de la bouffe. La tambouille de ce soir était infâme.

Je sais bien que les cuisinots font de leur mieux, mais je tuerais pour des aliments frais. La première chose que je ferai en rentrant, c'est boire un grand verre de lait.

JEUDI 19 JUIN

Tous les journaux américains parlaient du massacre de Philadelphie. C'est dingue de se dire que pendant qu'on parcourt le monde pour protéger notre pays, nos propres concitoyens

RETOUR

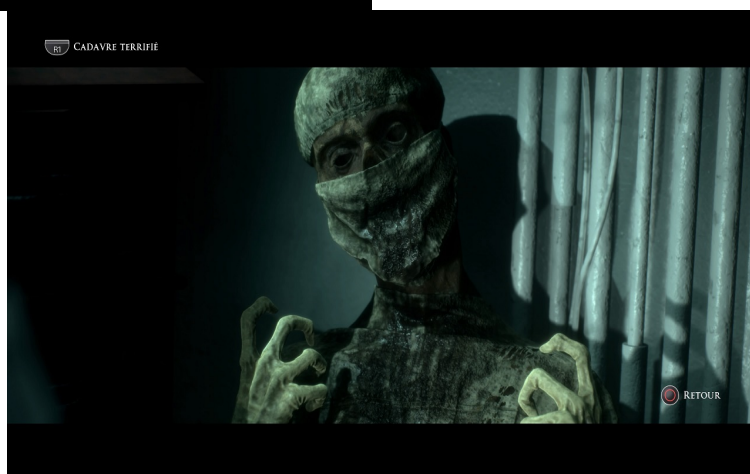
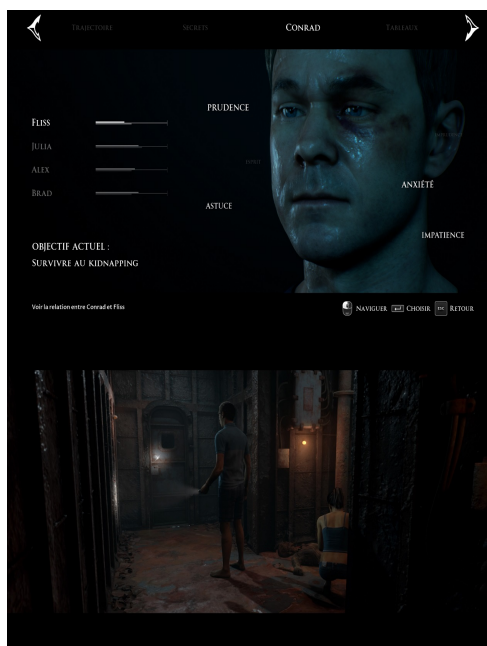
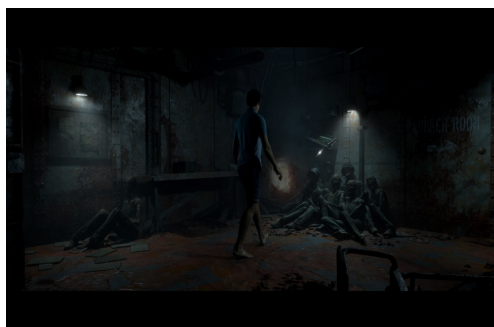


- Pour sublimer un jeu narratif, il faut aussi que les choix du joueur impactent réellement sur l'aventure. Pour le coup, Man of Medan fait bien son travail, beaucoup plus que dans Until Dawn d'ailleurs. Ainsi, lors des dialogues, selon vos réponses, vous augmenterez ou diminuerez les barres d'affinités avec les autres personnages, ce qui provoquera des changements mineurs dans votre périple. En revanche, vos actions impacteront grandement le cheminement des personnages. **Man of Medan devient alors un jeu qui se recommence 3 ou 4 fois sans qu'il ne soit rébarbatif**, et c'est bien le minimum de "run" qu'il faudra pour obtenir la meilleure fin, c'est-à-dire celle où les cinq personnages arrivent à se réunir et à survivre tous ensemble.

- Enfin, exactement comme le faisait Until Dawn, le jeu propose de petites idées très sympathiques comme la possibilité de trouver des cadres photos qui permettent d'avoir des visions sur des événements à venir, où le fait que le scénario principal soit parfois mis en pause par le narrateur de l'histoire qui n'hésitera pas à commenter votre cheminement. Cerise sur le gâteau, le soft est jouable à plusieurs, en local ou en ligne, chaque joueur contrôlant ainsi un ou plusieurs personnages. Tous ces concepts rendent l'expérience vraiment bonne !

Alors évidemment, même si nous avons affaire à un bon jeu d'horreur narratif, **il est loin d'être parfait**. Les expressions faciales des protagonistes ne sont pas toujours très réussies. Ces mêmes personnages sont lourds à contrôler, ils se déplacent lentement et sont souvent bloqués par des murs invisibles. Le jeu a tendance à saccader lors de certaines phases stressantes ou horribles. Les personnages ne sont pas très développés et ne sont donc pas hyper attachants, ce qui s'explique par la petite durée de vie du jeu qui est de 4-5h. Ne vous attendez pas non plus à des choix et des cheminements immenses comme ils peuvent l'être

dans le jeu narratif « Detroit Become a Human ».



Au final, si vous voulez passer une petite soirée d'horreur en jouant à un jeu dont vous êtes le héros, **Man of Medan est une option de choix**, que ce soit seul ou à plusieurs. S'il est un peu moins bon que Until Dawn dans son ambiance et sa narration, il le surpasse dans la possibilité de ses embranchements, et c'est ce qui fait tout l'intérêt d'un jeu du genre ! Pour améliorer encore plus l'expérience attendez qu'il fasse nuit, préparez l'apéro ou les pizzas, lancez le jeu... et régaliez-vous... dans tous les sens du terme !

*Description du jeu par Kyoledemon*

