



Test de Until Dawn : The Inpatient

The Inpatient

A Blackwood, 60 ans avant les événements de **Until Dawn**, un patient amnésique se retrouve interné de force dans un hôpital par le docteur Bragg. Chaque jour, ce patient se voit dans l'obligation de suivre un étrange traitement à base de piqûres censées lui faire retrouver sa mémoire. Chaque jour, ce patient doit tuer le temps dans une chambre verrouillée avec son compagnon d'infortune Gordon. Chaque jour, les infirmiers lui apportent à manger et lui administrent les soins. Chaque jour se ressemble... jusqu'au jour où... un terrible incident se déclenche dans les couloirs de l'hôpital causant **la disparition de tout le personnel soignant**. Ce patient et son acolyte Gordon, vont alors se retrouver coincés dans leur chambre et voués à une mort certaine. Ce patient, c'est vous.

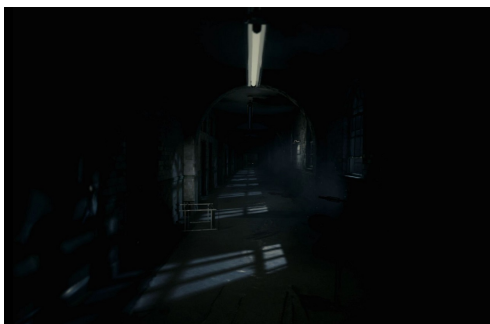
Ce jeu explore des événements relatés dans Until Dawn, vous en découvrirez donc plus sur le fonctionnement du Sanatorium ainsi que sur le sort des mineurs de Blackwood. Mais malheureusement **tout ce que vous apprendrez sera anecdotique** et ne bouleversera pas les connaissances acquises dans Until Dawn. Le scénario se contente d'être simple et basique sans jamais n'avoir quelque chose de spécial à apporter aux joueurs. Je sais bien qu'en 3h de durée de vie il ne fallait pas s'attendre à grand-chose, mais là, c'est une déception... et pourtant de pitch de base donnait envie.

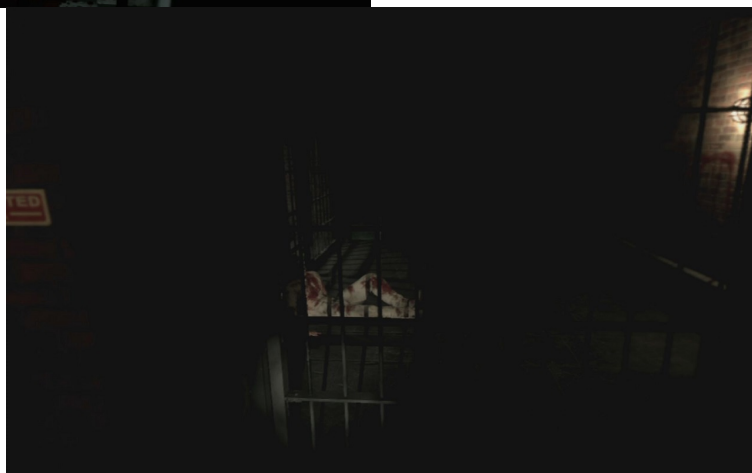
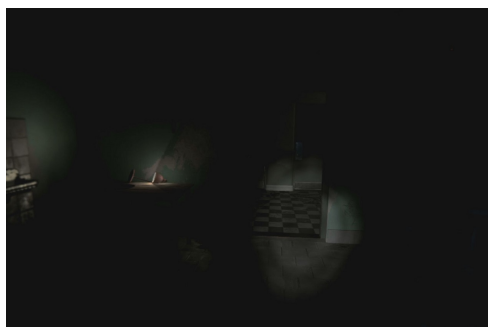




Le jeu se rattrape malgré tout dans son ambiance. Casque VR et Ps-Move en main, l'immersion est parfaite. **On se sent vraiment comme un patient interné de force**, d'autant que la première partie du jeu se déroule uniquement dans notre chambre d'hôpital en compagnie de Gordon. Chaque dialogue sera l'occasion de faire des choix, et pour renforcer l'immersion vous pouvez activer le micro, ainsi vous aurez la possibilité de prononcer à voix haute la réponse qui vous conviendra le mieux parmi les deux choix de réponses systématiquement proposés, ça fait son petit effet. Il faudra tout de même bien articuler pour que la reconnaissance vocale fonctionne correctement.

Comme dans Until Dawn, il existe des choix mineurs et des choix majeurs, ces derniers seront répertoriés dans ce que les développeurs appellent "les choix à effets papillons", c'est-à-dire qu'ils auront un impact direct sur les fins du jeu. Celles-ci sont d'ailleurs au nombre de 8 et se ressemblent presque toutes... car **tous les choix vont en fait avoir des conséquences relativement minimales** sur notre cheminement. La rejouabilité est donc relativement limitée, dommage.





Comme dans la majorité des histoires interactives, le gameplay est minimaliste, mais encore plus dans *The Inpatient*. À part vous diriger vers des objets en surbrillance pour déclencher des flashbacks et retrouver votre mémoire, vous pourrez durant la deuxième partie du jeu déambuler dans les couloirs du Sanatorium sans vraiment l'explorer librement. Si on oublie les graphismes un peu bancals et cet horrible filtre vert, ce n'est pas si mal. Les cadavres jonchent le sol et les murs sont bien crades, c'est ce qu'on aime. Votre personnage avancera par contre très lentement et ne devra jamais vraiment réaliser d'action importante dans cet asile, on se sent bien plus spectateur que véritable acteur.

Ces quelques déambulations seront l'occasion pour le soft d'abuser de nombreux scare jump qui, il faut le reconnaître, fonctionnent plutôt bien en VR. L'immersion de la réalité virtuelle sera d'ailleurs un argument suffisant pour les joueurs inexpérimentés afin de transformer cette courte aventure mollassonne en une expérience inoubliable. Mais si vous avez déjà l'habitude de la VR, ou si vous vous contentez de regarder l'écran de la télé pendant qu'un de vos amis joue, l'expérience sera tout d'un coup beaucoup moins intéressante. Au fond, on se dit quand même que **The Inpatient aurait pu être beaucoup mieux...**

Description du jeu par Kyoledemon

