Test de Maid of Sker

Maid of Sker

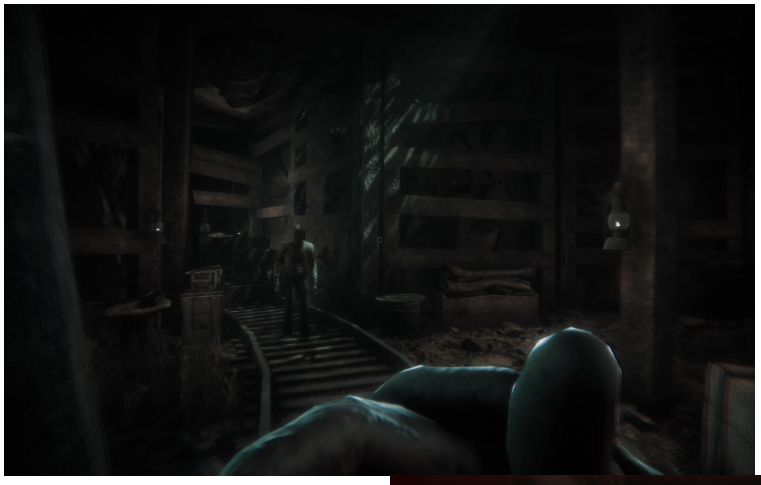
Au Pays de Galles, en 1898, le Sker Hotel, immense bâtisse isolée, est en proie à des phénomènes bien étranges : **la famille propriétaire, le personnel et les clients semblent possédés** et se meuvent à travers les couloirs tels des créatures rugissantes et aveugles. Seule Elisabeth, la fille du patron, cachée dans le grenier, semble ne pas avoir été atteinte par ce mal. Elle attend votre venue, car il n'y a que vous, Thomas Evans, son petit ami, qui puissiez la sauver.

Le scénario se dévoilera à vous au fur et à mesure de vos interactions avec Elisabeth, des documents que vous aurez ramassés et des extraits audios que vous aurez écoutés à travers les phonographes de l'hôtel. Ne vous attendez cependant pas à une histoire extraordinaire, Maid of Sker n'a pas grand-chose à raconter, mais **ce récit simpliste qui a pour thème "le chant maudit" fait le travail** et suffit à créer un univers à la fois un brin poétique et pas mal horrifique !

Le Sker Hotel (et ses alentours, un peu) sera votre terrain de jeu. Vous visiterez chaque recoin du bâtiment -> les chambres, la buanderie, les sous-sols, les appartements privés des propriétaires… le tout dans une ambiance fin XIXème siècle bien rendu. Evidemment, comme dans tout survival-horror qui se respecte, **il vous faudra trouver des objets clefs** pour déverrouiller des portes et résoudre de petites énigmes. Les allers-retours sont de mises et vous finirez par connaitre ce lieu comme votre poche !

L'exploration n'est pas de tout repos car de nombreux ennemis rôdent. Ceux-ci ont la particularité d'être totalement aveugles, en revanche ils se précipiteront vers vous en cas de raffut et vous tabasseront à coup de poing jusqu'à descendre votre barre de vie à zéro sauf si vous courez pour les semer. Le mieux est donc, vous l'aurez deviné, de ne pas faire de bruit. Pour cela, rien de plus simple, il faudra marcher accroupi et **appuyer sur la touche pour retenir votre respiration** lorsque vous serez trop proche des monstres. A ce moment, le personnage mettra les deux mains sur sa bouche mais ne pourra plus interagir avec son environnement, et plus vous maintiendrez votre respiration, plus l'expiration sera forte au moment de relâcher la touche, veillez donc à être seul au moment d'expirer. Évidemment la mise en apnée n'est pas illimitée et Thomas expirera de lui-même au bout d'un certain temps. Parfois il faudra aussi vous retenir de respirer lorsque vous passez dans un couloir poussiéreux ou dans une pièce enfumée car cela vous fait toussoter.

Ce système de roi du silence est une bonne idée, malheureusement **l'IA des ennemis est si peu poussée qu'ils auront beaucoup de peine à vous repérer**. J'ai fait tout le jeu en les frôlant dans les couloirs et sans retenir ma respiration, ils ne m'ont quasiment jamais entendu ! Les rares fois où j'ai pris des coups, il m'a suffi de courir et de me réfugier dans une pièce de sauvegarde car ils ne peuvent pas rentrer et se bloquent sur le pas de la porte. Attention quand même, si vous vous faites toucher, les soins sont rares. Au cours du jeu, vous trouverez tout de même un moyen de vous défendre, mais je ne l'ai personnellement jamais utilisé tant les ennemis ne m'ont pas posé de problème.



Maid of Sker est un survival hyper classique, tant dans sa forme que dans son fond, mais le package est vraiment plus que correct et le jeu a des atouts. Je pense notamment à sa direction artistique bien sentie et ce filtre à la fois sombre et vieillot qui rend l'atmosphère de cet hôtel vraiment étrange, je pense aussi à sa bande originale et **cette musique gaélique qui nous transporte comme si on était dans un songe**, enfin je pense aux bruitages flippants qui nous met constamment en alerte (fichu plancher qui craque !). Puis j'ai aimé toutes ces références à Resident Evil, mention spéciale au clone de Monsieur X.

Alors certes, ce jeu ne révolutionnera pas le genre, il ne le sublimera pas non plus, mais **c'est un produit qui remplit convenablement son rôle** et qui comblera facilement les joueurs occasionnels. Sa faible durée de vie, comptez 5h maximum, devient même un atout puisqu'il vous fera passer une bonne soirée sans vous lasser… je parie même que vous sursauterez deux ou trois fois !

Description du jeu par Kyoledemon

Copyright © 2003-2026 survivals-horrors.com, tous droits rés
Conception David Barreto