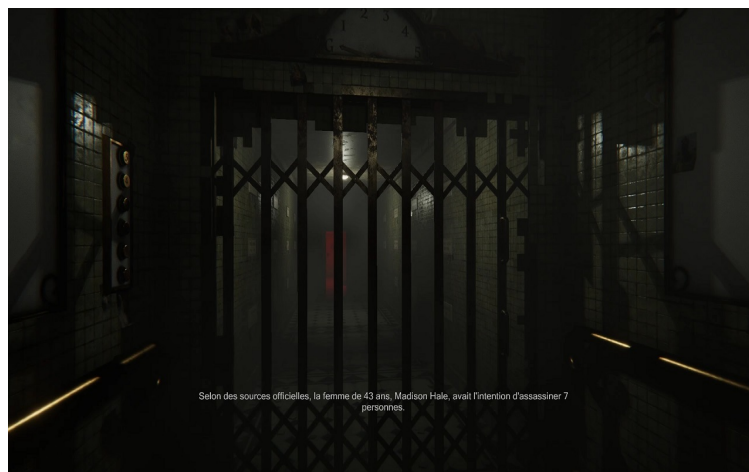




## Test de Madison

### Madison

Comme [Layers of Fear](#), [Infliction](#), [Visage](#) ou [Evil Inside](#), Madison fait partie de ces jeux très fortement inspirés de **PT**. D'ailleurs, Madison peut être considéré comme le petit frère de Visage tant il lui ressemble, à la seule différence que notre héros ne sera confronté directement à (presque) aucun monstre et qu'il est (quasiment) impossible de mourir. En effet, contrairement à Visage, Madison est bien un pur Ambient-Horror.



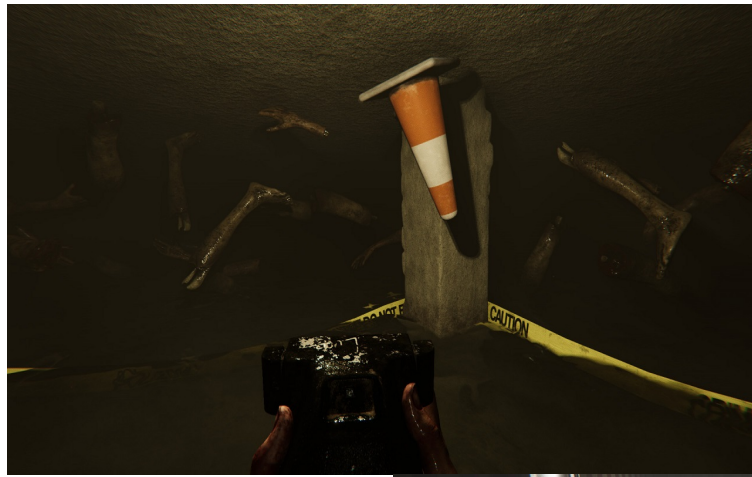


Le jeu commence sur les chapeaux de roue puisque notre personnage devient à peine contrôlable que notre père, de l'autre côté de la porte du salon, nous reproche d'avoir fait une chose horrible. Terrifié par la situation, notre héros amnésique et paniqué, Luca, va alors passer par les interstices de l'immense maison familiale pour se rendre dans la partie autrefois habitée par ses grands-parents. Mais sa fuite est de courte durée car il va rapidement se rendre compte **qu'une entité le pourchasse** et semble vouloir s'emparer de son corps.

Le scénario de Madison n'a rien à offrir de spectaculaire ni dans son déroulement ni dans sa construction. C'est une histoire classique, **vue et revue des milliers de fois**, qui a du mal à se révéler très intéressante même si elle n'est pas désagréable à suivre. Qu'importe, parfois ce genre de jeu délaisse son intrigue pour nous offrir un gameplay aux petits oignons, alors voyons si c'est le cas.

Durant les premières minutes, on remarque que le déplacement de Luca est particulier, la caméra bouge d'un côté et de l'autre quand on avance, signe que notre héros n'est pas dans son meilleur état de forme. Le deuxième aspect qui saute aux yeux est que l'introduction du jeu est très inspirée de Layers of Fear, on avance dans des couloirs qui modifient leurs géométries dès que l'on se retourne, parfois ce sont des portes qui se matérialisent toutes seules ou des objets qui apparaissent à des endroits dans lesquels il n'y avait rien. Le troisième point important est que **Luca est équipé d'un appareil photo aux propriétés magiques**, à l'instar de **Project Zero** il permettra de résoudre des énigmes et même, à la fin, dans une courte phase, de repousser une horrible créature. Le fait que l'appareil photo soit un polaroid est sans aucun doute aussi un clin d'oeil à Infliction.



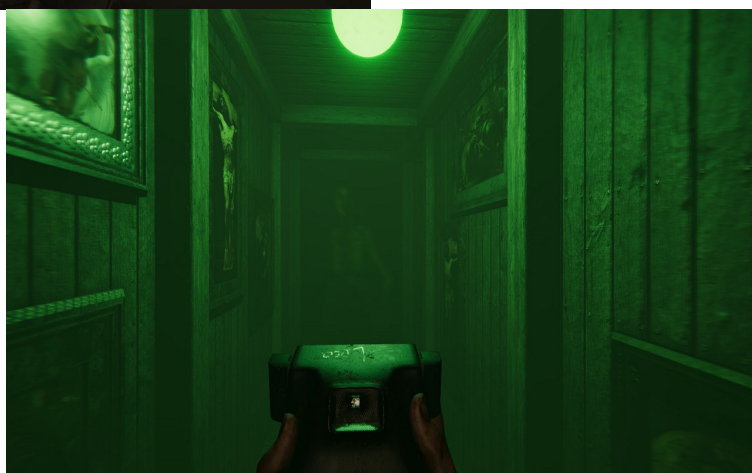


Comme dans tous les représentants de PT, **la maison sert de HUB central à l'aventure**. Cela signifie que son exploration se fera par phase, et chacune d'entre elle sera entrecoupé par la visite de lieux extérieurs à la demeure. Chaque endroits externes au HUB est l'occasion de nous plonger dans une atmosphère horrible différente (un parking souterrain, une cathédrale...) et d'en apprendre un peu plus sur une tueuse nommée Madison. Chaque retour dans la bâtisse offre la possibilité d'ouvrir de nouvelles pièces et de découvrir des pans de l'histoire de notre famille. La connexion scénaristique entre les deux récits devient alors de plus en plus logique au mesure de notre progression.

Comme il n'y a pas de combats, exceptées dans une courte séquence vers la fin de l'aventure, **les énigmes sont au cœur du jeu**. La plupart nécessitent l'utilisation d'objets, la lecture de documents ou l'utilisation du polaroid. Ce dernier peut ouvrir des portes, nous donner des indices, nous téléporter... le tout est de savoir quel élément prendre en photo pour que ses pouvoirs se matérialisent. Ce n'est pas toujours intuitif mais les indices visuels nous aident heureusement beaucoup, si des polaroids sont éparpillés au sol, c'est qu'il y a quelque chose à photographier dans le coin.

J'ai bien aimé les énigmes proposées par Madison, elles ne sont **ni trop compliquées, ni trop simples**, et demandent un minimum d'observation et de réflexion. Elles ne sont pas suffisamment ingénieuses pour que je les trouve brillantes, mais elles ne sont pas non plus inintéressantes. Je peste en revanche contre cet inventaire trop limité qui ne sert qu'à provoquer d'inutiles allers-retours vers notre coffre de rangement, un jeu comme ça n'en avait pas besoin car il n'y a ni armes, ni munitions ni soins à gérer.





Bon, et la peur dans tout ça ? Et bien Madison se veut être un jeu terrifiant mais comme on ne peut pas mourir, la tâche est bien difficile ! Il jouera d'abord avec nos nerfs grâce à sa bande son : grincement de portes, bruits d'objets qui se déplacent et qui se brisent... on aura droit à toute la panoplie du parfait jeu d'horreur... sauf que si ça marche un temps, on se rend vite compte que **ces bruits sont inscrits dans une boucle sonore** qui se répète sans cesse, alors autant vous dire que, rapidement, ces effets n'en ont plus aucun sur nous, ils finissent par devenir un fond sonore qu'on ignore. **Le jeu abuse aussi des screamers**, de mémoire je n'en avais jamais vu autant. Alors évidemment on sursaute sur le coup, mais franchement, plus on avance plus ça devient fatiguant et limite grotesque. Vers la fin, on se dit juste "oh, encore un ?". Et c'est franchement dommage, parce que les graphismes sont superbes, et l'atmosphère lugubre est extrêmement bien rendue dans certaines situations.

Madison est donc un petit ambient-horror qui ne brille ni par son scénario, ni par son gameplay, ni par son ambiance horrifique. **J'ai personnellement eu du mal à aller au bout de l'aventure tant tout était convenu**. Il n'est pas désagréable pour autant mais on est très loin d'une expérience marquante... sauf peut-être pour des joueurs vraiment occasionnels ?

*Description du jeu par Kyoledemon*

