

## Sanitarium



**Test de la version :** PC

**Développeur :** Dreamforge

**Année :** 1998

**Langue :** Français sous titrés Français

**Genre :** Aventure

**Similaire à :** [Darkseed](#), [I Have no Mouth and I Must Scream](#), Phantasmagoria, Max Payne, Veil of Darkness, Chronomaster

**Classification Personnelle :** A partir de 16 ans

**Réalisation du test :** 23 Août 2005

### Avant Propos

**Voyage au coeur de la folie, des cauchemars et de la culpabilité, Sanitarium est pour beaucoup le meilleur jeu d'aventure au monde. Usurpation ou réalité ? Une chose est sûre, voici un voyage qui va vous renvoyer à vos propres interrogations, bonne lecture.**

### Résumé



Amnésique, vous vous éveillez dans un hôpital psychiatrique avec des bandages sur le visage. Déterminé à comprendre qui vous êtes et ce que vous faites là, vous interrogez les patients que vous croisez. Un dieu Aztèque, un plant de citrouille ou encore une invasion insectoïde, tout ceci n'a pas de sens, ils sont tous fous... Et s'ils disaient vrai ? Après tout, vous êtes le seul individu qui dénote, peut être est-ce vous le fou ?

### Test

Tout commence donc dans un hôpital psychiatrique complètement délabré et ressemblant aux instituts du début du siècle dernier. Des patients mais pas de gardiens ni de docteurs, ces bandages sur votre visage et cet affreux mal de tête, au fur et à mesure de vos investigations, la mémoire va vous revenir sous forme de flashbacks. Mais aussitôt quitté l'hôpital vous vous retrouvez entouré d'enfants malformés dans un village sans adultes où la seule autorité semble un étrange individu que tous appellent "mère".

Des brides de souvenirs vont refaire surface, vous êtes Max, médecin qui travaillait sur une sorte de traitement mais pourquoi, pour qui ? Vous voici dans la peau d'une fillette de neuf ans sur une île ou avec un cirque et une créature rôdant autour de ladite île et laissant dans son sillage des cadavres.



*Les enfants jouent à cache-cache au cimetière*

Oui, la fille c'est votre soeur Sarah, morte à neuf ans de maladie. Elle va vous demander d'aller lui chercher quelque chose de son lit de mort mais vous n'y êtes pas parvenu et elle a poussé son dernier souffle en votre absence, vous voici dans la maison de votre enfance, remplie de fantômes dont ceux de vos parents, mais la maison semble se tordre de douleur, qu'est-ce que cela veut dire ?

En ouvrant les yeux, vous constatez que vous êtes dans un laboratoire avec des formules cryptées sur les tableaux et des cadavres jonchant le sol, probablement ceux résultant des expérimentations du docteur Morgan qui a testé sur eux le remède Hope ? Mais, alors que vous semblez comprendre que toutes ces histoires sont liées, vous êtes comme aspiré dans un autre univers, cela finira t-il un jour ?

Comme vous l'aurez compris, on est là en présence d'un scénario en béton armé qui va ballader Max d'un univers à l'autre, à première vue sans fil conducteur, mais à première vue seulement. A la manière d'un cauchemar, chaque univers est lié à quelque chose, un élément de la vie de Max, un souvenir, et ces manifestations similaires vont souvent se manifester sous une forme que vous n'auriez pas imaginée. Vous réussirez sans l'ombre d'un doute à en identifier certains avec plusieurs parties mais pas tous. Pour bien comprendre ce qui relie chaque histoire, il faut se livrer à des études et un exercice de psychologie pour relier chaque manifestation à un élément concret. Une grande capacité d'observation concernant les détails, aussi insignifiants soient-ils, permettra de capter l'essence de l'histoire et les clefs permettant de passer les énigmes.

Une partie du staff avait déjà travaillé sur **Veil of Darkness**, ainsi la représentation est similaire, une 3D isométrique où la progression du personnage se fait en laissant appuyé le clic droit de la souris. Un déplacement étrange à première vue mais qui se révèle rapidement très intuitif, on ne se cogne pas



*Le cirque abandonné*

contre les murs et le personnage avance, contrairement au point et click traditionnel où l'on se retrouve rarement à l'endroit souhaité d'un seul clic. L'utilisation des objets se fait par un clic sur le personnage pour afficher sous formes de bulles l'inventaire, un maximum de six objets environ, en sachant qu'à chaque nouveau chapitre, votre inventaire repart à zéro. Pour interagir avec le décor, un simple clic suffit pour examiner objets, lieux et individus, un second fait apparaître une main pour se saisir de quelque chose, discuter ou actionner un mécanisme. Lors des flashbacks, des animations en 3D font place à la technologie scanline, ainsi une ligne sur deux est noire mais le résultat est tout de même convainquant.

Graphiquement la résolution utilisée est en 640x480 plein écran avec des graphismes beaux, morbides, inquiétants, fourmillant de détails pour une immersion parfaite dans l'histoire. La musique est discrète, elle sert juste à instaurer un climat inquiétant. Le doublage est d'une qualité rarement atteinte en France avec, pour commencer, une équipe de 16 acteurs, ça aussi c'est assez rare pour être souligné. Que ce soit le doubleur de Max qui s'est parfaitement glissé derrière ses bandages ou tous les personnages étranges rencontrés au cours de l'aventure en passant par les enfants, c'est un véritable sans faute, conviction, motivation, immersion, ils crédibilisent les dialogues et ne dénotent absolument pas. Mention spéciale aux enfants justement, il est si dur de trouver de bons comédiens parmi eux pour les films, alors pour un jeu, c'est tout simplement inespéré que d'entendre des petites voix crédibles dans un jeu où ils ne sont pas le public visé qui plus est.



*La maison de Max*

L'aventure est parsemée de puzzles, du genre de ceux qu'on est habitué à trouver dans les aventures graphiques à la **Myst**. Originaux, novateurs et uniques, ils demandent généralement une bonne logique et un examen détaillé des lieux et des différents indices, aucun puzzle n'est insurmontable, ils sont là uniquement pour mettre nos méninges à rude épreuve et, hormis un ou deux où j'ai paniqué un peu vite, ils peuvent s'effectuer sans solution.



*C'est toujours déconcertant de se réveiller dans une morgue...*

Le jeu a bénéficié d'un soin à tous les niveaux, à commencer par le scénario, si riche qu'il permet une vision différente et approfondie à chaque nouvelle partie. La qualité des graphismes, la bande-son, les détails des écrans et l'animation, que ce soit dans les lieux visités ou sur les personnages, oiseaux, fumées, eaux, la perfection. Le menu est riche et varié alors que c'est une étape bien souvent bâclée, ici on peut paramétrer les sous-titres pendant les flashbacks ou les déplacements, ajuster la lumière, voir les films, et, durant nos ajustements dans ce menu, une paire d'yeux suivent notre pointeur du regard, témoignant du soin apporté à une étape du jeu où l'on ne reste généralement pas très longtemps. Tout a été géré, amélioré, pensé, développé de manière à atteindre la perfection suprême et force est de constater qu'ils y sont parvenus, Dreamforge nous a offert là la

concécration du jeu d'aventure, balançant tous les concepts, interfaces, idéaux reçus pour les reconstruire à leur manière et nous offrir un jeu profond et complexe qui parvient à dépasser son statut de divertissement ludique pour traverser l'écran et faire naître des questions et des réactions chez le joueur. On ne se débarrasse pas de Sanitarium en quittant le jeu, les thèmes abordés et les moments dramatiques qu'il amène ne nous laissent pas de marbre, pour peu qu'on ait un certains âge permettant d'être réceptif à son histoire torturée et anti conventionnel.

Un des rares jeux à ma connaissance pour un public adulte sans pour autant verser dans le raccolage sexe, violence, ici il n'est pas question de ça. Pas de sexe et pas de violence. Juste les différentes connections qui permettent à un individu de se construire, son passé, ses craintes, son désespoir, sa culpabilité, son enfance, ses peurs, un voyage dans les cauchemars de Max et sur la voie qui lui permettra de recouvrer la mémoire.

A noter qu'en France, le jeu fut rapidement retiré des ventes, on a tout compris...

## Conclusion

Sanitarium est un chef-d'oeuvre, la définition est simple, à un moment donné de l'évolution d'une forme artistique, le divertissement ludique ici, il arrive qu'un auteur de génie croise un graphiste de génie ainsi qu'un compositeur de génie et un programmeur de génie et qu'ils accouchent ensemble d'un jeu parfait, un seul. C'est ce qui est arrivé ici, des génies se sont croisés en 1997, ont accouché du plus grand jeu d'aventure au monde et ont ensuite continué leur chemin. Il nous reste à nous, joueurs, un bijou à tous les niveaux, un jeu qui a été fait dans l'optique de proposer un produit artistiquement et techniquement parfait pour un public adulte, montrer d'une manière catégorique que le jeu vidéo étant capable d'égaler, voire de surpasser l'industrie cinématographique et littéraire. Sanitarium n'a pas créé de vocations similaires et trop rares sont les jeux avec le même objectif, la même volonté de transcender le jeu vidéo. Alors oui, Sanitarium est le meilleur jeu d'aventure au monde mais également un jeu unique au monde, c'est l'histoire d'une poignée d'artistes qui ont créé un miracle qui ne s'est jamais reproduit.



*Vous aimez les clowns ?*

**Blood**



## Pour

- 🔴 Jamais on n'aurait pu espérer un meilleur scénario
- 🔴 L'interface a été entièrement pensée pour nous être agréable
- 🔴 La prestation du doublage est impensable

## Contre

- 🔵 Cinématiques en scanline
- 🔵 Un ou deux puzzles



## Telechargement



**Solution :**



## Analyse du Chapitre Deux - Les Innocents Abandonnés

Voici une analyse psychologique et personnelle du chapitre deux. Bien entendu, si vous n'avez jamais fini le jeu ou une seule fois seulement, je vous invite à stopper votre lecture, ce développement ne doit en aucun cas annihiler votre volonté de comprendre l'histoire ou d'analyser ce chapitre différemment.

Arrivé dans la profession comme une comète, le Dr. Morgan est un jeune médecin idéaliste bien décidé à bouleverser la médecine traditionnelle avec son traitement Hope. Rapidement, il va se constituer des cobayes dans l'hôpital psychiatrique où il travaille, des cobayes qui reconnaîtront en lui l'être suprême, convaincus qu'il se distingue de ses confrères par une dimension qu'ils ignorent et de peur d'être sélectionnés et emmenés dans son laboratoire et ils l'appelleront "mère". Max est indissociable de "mère", il en fait partie puisqu'il travaille pour le Dr. Morgan. Au cours de ses expériences, le Dr. Morgan comprendra que la vieille chair ne peut lui permettre de mener à bien ses expériences et se débarrassera



de tous les adultes en les confinant dans l'école du village. Les enfants constituent de meilleurs cobayes, à la manière des foetus et il leur injecte le sérum provoquant des lésions physiques sur leurs visages. La mort de Carole/Sarah aura poussé mère/Max à se lancer dans l'expérimentation/les études de médecine, c'est l'élément déclencheur. Max répète une scène du passé et le grenier se transforme en plant de citrouilles mais des obstacles/cartons sont là pour l'empêcher de trouver la poupée. "Citrouille" comme le surnom de Sarah donné par son père bien entendu...



*L'univers de Grimwall et des manipulations génétiques*

## Doubleur

### Jean-Philippe Puymartin

A la Comédie-Française de 1981 à 1984, il est le doubleur de Kenneth Brannagh, Tom Hanks, Kevin Kline, Tim Robbins et Quentin Tarantino.

Voici les deux seuls rôles que j'ai pu trouver concernant ses doublages de jeux vidéo, il y en a sûrement fait d'autres mais impossible d'avoir les informations, n'hésitez pas si vous pouvez m'aider :

Sanitarium [1998] : Max

King's Quest 8 [1998] : Connor

[Alone in the Past ?](#) Copyright 2002 Blood et Largo. Tous droits réservés, reproduction totale ou partielle interdite sans autorisation. Les jeux cités sont copyright de leurs propriétaires.

