

# Quand le vide devient un terrain de jeu

Et si l'horreur ne venait pas d'un monstre... mais du vide lui-même ?

Imagine tu marches, et d'un coup, tu te retrouves dans un endroit vide. Des murs jaunes, une lumière agressive, un silence presque bruyant. Pas de fenêtres. Pas de sortie. Juste des couloirs qui se répètent à l'infini.

## **Bienvenue dans Escape the Backrooms.**

Dans ce jeu, le joueur n'est pas un héros, mais une présence fragile perdue dans un monde sans logique. Inspiré d'un mythe internet devenu viral, le jeu nous plonge dans un labyrinthe infini de pièces jaunâtres, éclairées par des néons bourdonnants. Rien ne semble vivant et pourtant, tout paraît menaçant.

Dès les premières minutes, une sensation étrange s'installe: celle d'être observé, même seul. Le jeu ne cherche pas à effrayer de manière classique, mais à installer un malaise profond, presque existentiel. Ce qui fait peur, ce n'est pas ce qu'on voit, c'est ce qu'on ne voit pas. Ce vide constant, ces espaces sans logique... On dirait presque un rêve bizarre dont on n'arrive pas à sortir.

Après avoir passé le premier niveau, on peut se retrouver dans divers niveaux aussi effrayants les uns que les autres, par exemple des garages souterrains plongés dans le noir avec seule notre lampe pour nous éclairer et la peur qu'un monstre apparaisse, parce que oui malgré le vide qui remplit le jeu, il y a un monstre à chaque niveau.



Ce qui fonctionne particulièrement bien, c'est l'implication du joueur. On ne nous guide pas, on nous abandonne. Et c'est à nous de donner du sens à ce que l'on vit.

Cette liberté peut être troublante, mais elle rend l'expérience unique. Chacun de vous vivra le jeu différemment : certains chercheront à comprendre, d'autres simplement à survivre.

On peut voir dans *Escape the Backrooms* une métaphore de notre époque. Ce monde infini, sans sortie évidente, rappelle une forme de perte de repères dans la société contemporaine. Le joueur est confronté à un espace absurde, où les règles semblent inexistantes.

Cela peut faire écho à certaines œuvres artistiques ou philosophiques qui interrogent l'absurde et l'isolement. Le jeu devient alors plus qu'un divertissement.

Cependant, le jeu pourrait aussi en frustrer quelques-uns d'entre vous par son manque d'indications, sa répétitivité ou encore ses mécaniques parfois limitées et de ce fait vous décourager. Tout le monde ne sera pas sensible à cette forme d'horreur lente et atmosphérique.



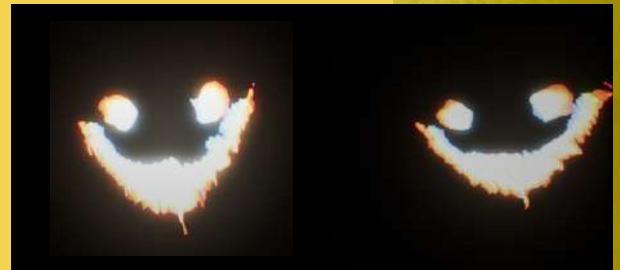
## Mon avis :

*Escape the Backrooms* m'a vraiment fait réfléchir. C'est un monde sans logique, sans fin, sans repères... Ça ressemble un peu à notre réalité parfois. On avance, sans toujours comprendre. On cherche du sens. Une direction. Le jeu ne donne aucune réponse et c'est peut-être ça, le plus déroutant. Ce jeu, je ne l'ai pas juste "testé". Je l'ai vécu. Et honnêtement, je ne m'attendais pas à ressentir ça. Le truc le plus perturbant ? C'est de ne jamais savoir si on avance. Je me suis retrouvée à tourner en rond, à douter de tout :

"Est-ce que je suis déjà passée ici ?"

"Est-ce qu'il y a vraiment une sortie ?"

Et c'est là que le jeu devient intéressant. Parce qu'au final, ce n'est pas juste un jeu. C'est une expérience. Tu ressens la perte de repères, la solitude, presque une forme d'angoisse existentielle. Personnellement, j'ai trouvé que le jeu provoque une angoisse différente de celle des jeux d'horreur traditionnels.



Ici, pas de narration claire, pas de repères. On avance sans comprendre, et c'est précisément cette absence de sens qui crée une tension constante. On ne sait jamais si l'on progresse ou si l'on tourne en rond. Je pense qu'*Escape the Backrooms* n'est pas un jeu pour tout le monde. Mais pour ceux qui acceptent de lâcher prise, il offre une expérience rare, celle de se confronter au vide, à l'inconnu, et à soi-même. Plus qu'un jeu d'horreur, c'est une exploration du malaise contemporain, où l'absence devient une forme d'expression artistique.