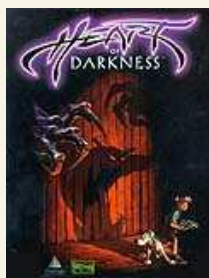


Heart of Darkness



Test de la version : PC

Autre supports : Playstation

Développeur : Amazing Studio

Année : 1998

Langue : Français

Genre : Plates-Formes

Similaire à : [Another World](#), [Flashback](#), [Prince of Persia](#), [Blackthorne](#), [Bermuda Syndrome](#), Oddworld, OnEscapee, Nosferatu, Hunter Hunted

Classification Personnelle : Tous Publics

Réalisation du test : 11 Août 2005

Avant Propos

Après avoir explosé à la face du monde avec **Another World**, Eric Chahi prit son temps, lentement mais sûrement, pour nous sortir son second jeu de plates-formes et le résultat fut à la hauteur de nos espérances, excellent.

Résumé



Alors que votre professeur de classe prend un malin plaisir à vous enfermer dans un placard noir lorsque vous n'êtes pas sage, vous réussissez à lui semer compagnie et pouvez enfin goûter aux joies des grandes vacances avec votre toutou, allongé dans le parc à contempler les nuages. Mais voilà, une éclipse solaire fait son apparition, et une fois partie, vous constatez que votre ouaf ouaf a été enlevé dans une autre dimension, il n'en faut pas plus pour que vous testiez votre machine spéciale bricolée avec trois allumettes, un morceau de coton et une couille de crapaud, vos calculs sont exacts et vous parvenez à rejoindre la dimension où se trouve votre chien...

Test

Si **Another World** s'inspirait un peu de **Prince of Persia** dans l'animation des personnages, c'était surtout l'utilisation de la 3D qui avait été mise en avant à l'époque. Avec **Heart of Darkness**, on a en quelque sorte la réponse d'Eric Chahi à **Flashback** (sur lequel il ne participa pas), autant dire qu'on va en prendre plein les mirettes.

HOD est un jeu grand public, les animations sont là pour nous en convaincre avec des musiques d'orchestre façon Disney, des personnages très manichéens, des dialogues et des relations entre les protagonistes dignes d'un **Star Wars**, heureusement, les animations restent anecdotiques.

Comme ses grands frères, HOD est donc un jeu par tableau, sans scrolling mais où le jeu se déroule sur plusieurs écrans, on commence tout gentiment par apprendre à manier son fusil laser, les sauts et la prise en main d'une manière générale, enfin les différents ennemis sont peu nombreux pour commencer, parfait pour se mettre dans le bain.

On peut trouver plusieurs similitudes avec **Another World**. Déjà le personnage principal est un rouquin ayant, malgré lui, bidouillé son ordinateur avec une faille permettant de basculer dans un monde alternatif, mince alors, pas moyen de taper un code sans bugs^^ En cours de jeu, il va acquérir un pouvoir lui permettant d'envoyer deux types de rayons aux ennemis, à la façon du vaisseau de **R-Type**, un soft et un plus méchant qui s'actionne en laissant le bouton enfoncé plus longtemps. Et enfin l'ami qui viendra nous filer un coup de main quand tout semble perdu. Ces petits clin d'oeils, volontaires ou non, sont autant de petits détails qui font plaisir aux fans.

Le jeu a demandé cinq ans de développement, il a donc dû être commencé en 1993 si je compte bien, ce qui explique sûrement la résolution assez pauvre pour 98, les décors sont en 512x384 et les sprites en 320x200 on retrouve donc la même démarche que sur **Blade Runner** (sorti l'année précédente) par exemple, à savoir de beaux graphismes mais une cohabitation basse et haute résolution assez étrange. Les musiques sont d'une bonne tenue et les bruitages également. Mais c'est au niveau de l'animation que le respect s'impose. Chaque écran fourmille de détails, chaque personnage dispose de plusieurs animations différentes découpées par un grand nombre d'images, le résultat est beau, fluide, sans saccades, parfait. La compatibilité avec les manettes a demandé le même soin, ainsi, avec un vulgaire pad sans marque, la reconnaissance est immédiate. Enfin, je ne peux que vous conseiller la version collector présentée dans



Le super pouvoir !

un petit livret de forme carrée comportant en bonus sur le cd, la notice au format PDF mais surtout un reportage video de cinq minutes incluant artworks, reportages et interview du staff, enjoy !

Vous l'aurez peut être remarqué mais la voix du "faire-valoir" du méchant, l'espèce de bestiole rose avec une trompe est celle de **Luc Hamet**, célèbre doubleur qui travaille depuis plusieurs années dans le milieu et dont, cette fois-ci, le timbre de voix est très similaire à celui qu'il avait utilisé pour **Roger Rabbit**. Il est également le doubleur officiel de **Michael J. Fox** depuis la trilogie **Retour vers le futur** et l'on peut enfin ajouter à son palmarès les interprétations de Ranma (**Ranma 1/2**), **Bugs Bunny (Tiny Toons)** ou encore **Jason Priestley (Beverly Hills)**.



Oups...

Les niveaux permettent des stratégies différentes, ainsi mon préféré reste le premier où chaque ombre est mortelle. Une branche d'arbre voit son ombre se refléter dans une colline par exemple, et cette ombre en question se transformera en monstre à votre passage, il faudra donc identifier la branche et l'exploser, un concept excellent. De même, vous trouverez des graines qui, une fois exposées aux gros pouvoirs, se transformeront en branches vous permettant d'atteindre des endroits jusqu'alors inaccessibles. Tout comme les ennemis noirs qui se fondent dans le décor et se distinguent souvent uniquement à leur yeux verts. Il y a une vraie intention d'apporter des innovations, détails, et d'une manière générale de proposer un jeu soigné, Heart of Darkness a demandé du temps pour sortir et ça se voit. On a

même droit à une fin nécessitant des lunettes 3D, bon, ça fait rire aujourd'hui mais c'était encore un élément novateur...

Conclusion

Eric Chahi assure sa position de dieu de l'animation en 2D avec ce titre et même si l'ambiance est tous publics cette fois-ci et que la durée de vie n'est pas très élevée, Heart of Darkness se révèle un excellent jeu pour tous les fans de bons jeux de plates-formes soignés. Un must.

Blood



Rien ne vaut le bon vieux laser des familles^^



Pour

- Animation parfaite
- Ombres, graines, plein de bonnes idées
- Difficulté bien dosée

Contre

- Faible résolution des sprites
- Trop gamin
- Trop court :(

