

Orion Conspiracy



Test de la version : PC

Développeur : Divide by Zero

Année : 1995

Langue : Français sous-titré Français

Genre : Aventure

Similaire à : [Innocent Until Caught](#), [Darkseed](#), I Have no Mouth & I Must Scream, Dig, Star Trek 25th Anniversaire, Murders in Space, Beneath a Steel Sky

Classification Personnelle : A partir de 12 ans

Réalisation du test : 18 Août 2005

Avant Propos

Enquête sur la mort de votre fils qui se transforme en cauchemar avec la présence d'une entité extra-terrestre à bord d'une station. Des chercheurs qui sombrent dans la folie et s'entre-tuent, ne faites confiance à personne, bienvenue dans Orion Conspiracy.

Résumé



Devlin McCormack arrive dans la station Cerberus, à l'aspect tranquille pour l'enterrement de son fils, mort dans une manoeuvre à proximité d'un trou noir. Après la cérémonie, une lettre anonyme glissée sous la porte lui laisse entendre qu'il ne s'agirait pas d'un accident comme tout le monde semble le croire, à vous de mener l'enquête pour découvrir ce qui s'est réellement passé...

Test

Après un premier clin d'oeil aux créatures de **H.R. Giger** dans **Guilty** à travers la planète des colons, Divide by Zero revient avec un jeu à mi-chemin entre **Outland** (avec **Sean Connery**) et **Alien** qui est passé complètement inaperçu lors de sa sortie, l'occasion pour moi de vous faire découvrir un petit bijoux injustement oublié.

Après **Jack T. Ladd** (**Innocent Until Caught** & **Guilty**), Divide by Zero signe donc ici son troisième et dernier jeu d'aventure dans l'espace. Dès l'intro, on sent qu'il y a quelque chose de différent dans Orion Conspiracy, les dialogues et l'événement par lequel commence le jeu, un enterrement. Cette différence se fera d'avantage sentir durant le jeu : le public concerné. OC est un jeu pour adulte, l'aventure nous promet d'être riche et de se permettre pas mal de choses du coup et c'est tant mieux.



Une petite partie ?

On arrive donc sur une station apparemment tranquille, à première vue seulement. En réalité, les officiers et chercheurs ici réunis restent des êtres humains, enfin, la plupart. Ainsi le sexisme, le racisme et la xénophobie sont bien présents, tout le monde a ses petites histoires secrètes, grossesse, homosexualité... Vous allez rapidement les découvrir à mesure que vous interrogerez les occupants de la station. Certains seront plutôt amicaux avec vous, d'autres vous feront comprendre dès le départ que votre présence n'est nullement requise et ne comprendront pas que vous restiez après les obsèques. Deux sous-divisions s'opèrent dans la station, deux races d'individus, occidentaux et asiatiques en gros qui ont combattu l'un contre l'autre à la dernière guerre et qui doivent collaborer ensemble aujourd'hui, mais leur différend n'est pas sans faire un peu penser à celui des Israéliens et des Palestiniens, dès lors, difficile de maintenir un climat de confiance dans ces conditions...

Plus tard, vous apprendrez qu'une entité extra-terrestre a été introduite dans la station, une race qui se sert de nos corps comme d'hotes, clin d'oeil à peine déguisé à **l'invasion des profanateurs**. Après avoir identifié ce qui est réellement arrivé à votre fils, la parano va s'installer et chacun va réagir à sa façon, tâcher de quitter la station, céder à la panique ou encore décider de passer ses derniers moments avec l'âme soeur, autant de réactions paradoxales mais plausibles.

Le scénario est donc pour le moins riche et complexe et nous promet une belle aventure qui va commencer tout doucement pour virer dans le cauchemar. C'est toujours agréable et surprenant de trouver une trame aussi travaillée car force est de constater qu'on s'habitue à tout, surtout aux scénarios minimalistes de la majorité des jeux, passés, présents, futurs...

Pour faire évoluer le personnage dans la station, on dispose d'une interface point & click où le pointeur

prend le nom des formes qu'il croise sur l'écran, dès lors un clic permet soit d'observer la sélection, soit de faire apparaître un menu permettant de parler, regarder et utiliser en gros. L'interface des jeux précédents mais améliorée, le même moteur a été utilisé de toutes façons. On s'en rend compte de par la lenteur des déplacements, on peut accéder à un menu et paramétrer les réglages mais ça ne change pas grand-chose. Les dialogues peuvent être zappés avec le bouton droit qui ne trouve sa fonction que dans ce cas précis à vrai dire tellement l'interface nous a été simplifiée pour un meilleur confort. Les déplacements occupent une place importante puisque la station est immense et divisée en plusieurs étages chacun comportant plusieurs écrans, seulement voilà, rien ne permet de se rendre rapidement d'un endroit A à un endroit B comme le plan de **Croisière pour un Cadavre** par exemple, ainsi on s'aperçoit qu'on passe plus de temps à se déplacer qu'à jouer à proprement parler, c'est sans nul doute le gros défaut du jeu, un manque de finition.



Ben oui mais faut bien que je fasse mon boulot...

On est en 1995, le jeu aborde donc des graphismes en haute résolution en Vesa pour notre plus grand plaisir et dans l'ensemble, même si cela manque de couleurs et de détails, le rendu est satisfaisant et permet une bonne immersion dans le jeu. A ma grande surprise, compte tenu du choix de l'éditeur, Domark, et du succès du jeu outre Atlantique, il a tout de même bénéficié d'une localisation à travers un doublage Français. Je le dit et je le répète, c'est sans doute trop tard aujourd'hui et même à l'époque cela n'aurait peut-être servi à rien, mais il faut vraiment arrêter de nous proposer un doublage Français sans la possibilité d'avoir accès au doublage original pour permettre au joueur de se forger sa propre opinion, surtout que ce n'est pas un manque de place puisqu'on a un doublage Italien, aussi inutile qu'inintéressant pour nous. La

prestation de nos "acteurs" est proportionnelle à la notoriété de l'éditeur et à la conviction de la profession en cette année 95. Ainsi dès l'intro, à l'enterrement, on est affligé de voir des timbres de voix ne collant pas du tout aux personnages, des prestations sans conviction et sans passion pour un événement aussi important que l'enterrement du fils du personnage principal, à croire que personne parmi l'équipe n'a jamais participé à une pareille situation et ne savait comment retranscrire l'émotion avec justesse, c'est possible ? Dans un jeu moyen ou qui ne requiert pas des doubleurs de qualité, on peut parfois passer outre une prestation lamentable mais ici elle est inhérente à l'immersion du joueur dans le drame, la folie, le thriller et ce doublage pénalise tout simplement le confort, on n'arrive pas à entrer dans le jeu quand on entend des voix qui auraient plus leur place dans les Tiny Toons ou un Lucas, il n'y a rien de comique ici, il n'y a pas de quoi rire. Aussi, faute d'avoir accès au doublage original, je vous conseille de faire comme moi et de désactiver les voix.

Comme précédemment expliqué, l'aspect technique semble avoir été laissé à la traîne au détriment de la qualité de l'intrigue et des dialogues, parfois grossiers mais trouvant toujours leur justification. L'animation n'est pas des plus réussies, les écrans en manquent cruellement, tout comme de détails et certaines choses agacent parfois, comme le fait que les sauvegardes conservent les paramètres de la carte-son, ainsi une sauvegarde effectuée en désélectionnant les sons échantillonnés (le doublage) ne fonctionnera pas si vous les avez activés à nouveau, un cruel manque de finition donc même si, heureusement, la fin est relativement soignée et le jeu nous propose ici et là des animations de bonne qualité. OC prime le fond au détriment de la forme, seul un public adulte et connaisseur trouvera la force et la motivation nécessaire d'aller creuser mais pour ce public bien précis, la (bonne) surprise est au bout du chemin.

Conclusion


Après deux **Jack T. Ladd** on retrouve donc l'équipe de Divide by Zero dans un jeu à l'interface discutable et manquant de finition mais disposant d'un bon scénario et de dialogues rafraîchissants, leur marque de fabrique. Dès lors une question s'impose, désirez-vous continuer à jouer les héros à la mèche rebelle dans des aventures composées d'énigmes plus tordues les unes que les autres dans un monde magique, ou souhaitez-vous vous laisser tenter par un jeu qui témoigne de la volonté de proposer une intrigue de qualité aux joueurs ? Personnellement j'ai choisi mon camp et je vous conseille de le rejoindre, vous ne pourrez qu'être agréablement surpris par ce titre qui sort de nulle part mais qui tient ses promesses.





Arriver en navette

Blood

Pour	Contre
<ul style="list-style-type: none">ScénarioDialoguesPublic visé, nous, on n'y croyait plus...	<ul style="list-style-type: none">Moteur de leur premiers jeux trop peu modifié, poussifOn passe plus de temps dans les déplacements qu'à jouerDoublage Français honteux pour un jeu de cette qualité



Telechargement	
	Solution : 

Avis de recherche
La notice, la nouvelle et le jeu avec le doublage original.

[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.

