

Silent Hill



Test de la version : Playstation

Editeur : Konami

Année : 1999

Langue : Anglais Sous Titr? Fran?ais

Genre : Survival Horror

Jeux similaires : [Alone in the Dark](#) - [The New Nightmare](#) - [Kabus 22](#) - [Resident Evil](#) - [Resident Evil 2](#) - [Resident Evil 3](#) - [Silent Hill 2](#)

Classification Personnelle : A partir de 16 ans



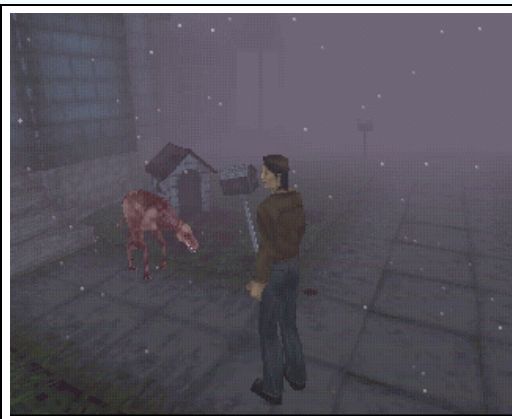
Il est parti en vacances avec sa fille mais va rapidement passer ses journées à courir seul dans les rues de Silent Hill avec comme accessoires de plage, une lampe et un marteau. Comme quoi, renseignez-vous avant d'aller passer vos vacances n'importe où.

Après la mort de sa femme, Harry Mason décida de partir en vacances avec sa fille Cheryl à Silent Hill, petite bourgade ne vivant que sur le tourisme. Ce qu'il ignorait en revanche c'est que la ville n'avait pas oubliée un drame affreux s'étant produit il y a sept ans. Roulant tranquillement sur une petite route de montagne, Harry fut bientôt dépassé par une moto qu'il aperçu sur le bas côté, un peu plus loin, perplexe mais continuant à rouler, ces feux se reflétèrent bientôt sur une silhouette au milieu de la chaussée, Harry donna un coup de volant avant de se cracher.

Sorti indemne de l'accident, il semblait manquer quelque chose pour autant, Cheryl. Regardant autour de lui, il crû la distinguer dans le brouillard et la suit jusqu'à une impasse plongée dans le noir avec une marre de sang à ces pieds et des monstres sortis de nulle part qui le plaquèrent à terre, il perdit connaissance.

Le succès de Resident Evil créa des vocations et comme avec Capcom, bien que n'ayant pas le "profil" à faire du survival horror, Konami s'y est quand même collé en 1999 pour notre plus grand plaisir, Silent Hill n'était donc pas un jeu attendu. Cela dit, face à Capcom, il y eu beaucoup d'appelés, peu d'élus, il fallait donc se démarquer clairement de Resident Evil, ce que Konami a taché de faire.

Après le réveil d'Harry, il fera sa première rencontre en la personne de Cybil Bennet, agent de police de la ville voisine qui va lui remettre une arme et l'aider à retrouver sa fille. Silent Hill est une ville très grande lorsqu'on se déplace à pieds, une ville avec des endroits clefs où l'on pourra faire des rencontres, trouver des objets, des raccourcis entre les immeubles et des routes détruites, toutes les routes permettant de quitter la ville à vrai dire, lui conférant un sentiment d'isolement le plus total. Sentiment renforcé par le fait que la ville soit plongée en plein brouillard et que l'on ne voit pas à cinq mètres, ça et le peu de monde que l'on va rencontrer durant le jeu, du moins, les personnes avec qui l'on peut parler car Silent Hill n'est pas si désert que ça, si on compte le nombre de monstres qui hantent les rues et qui n'auront de cesse de ralentir notre progression pour nous grignoter le visage ou les mollets.



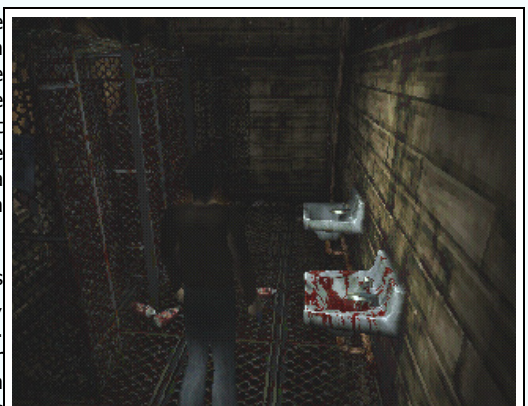
La moyenne d'âge des protagonistes est plus vieille que dans la saga de Capcom, Silent Hill touche également un public plus mature au travers du thème principal du jeu, que je ne peux pas dévoiler cependant. Le fait que l'on incarne un simple père de famille, veuf, recherchant sa fille rend l'histoire plus crédible, pas de complot gouvernemental, tout ici prend une dimension plus humaine, plus réaliste, plus proche de nous.

Les instants clefs sous soulignés par des cinématiques qui comptent parmi ce qu'on fait de mieux sur Playstation à la manière du travail réalisé pour **Resident Evil 3** mais surtout, celui de l'éditeur Square sur **Final Fantasy VIII** et **Parasite Eve 2**. Les visages et mouvements sont expressifs et le doublage renforce la crédibilité, surtout qu'il n'a pas été localisé, c'est donc de l'Anglais sous titré en Français, comme dans RE. Une fois arrivée à l'école, une particularité va faire son apparition, l'alteration. A la manière de **Zelda** sur Snes ou **Soul**

Reaver, on passera souvent entre deux monde, le notre et un autre en parallèle, lugubre, malsain et cauchemardesque avec du sang sur les murs, des esprits frappeurs pour jouer avec nos nerfs, des bruits de verre cassé alors qu'il n'y a personne, autant d'éléments qui stressent le joueur, surtout si on joue seul, la nuit et dans le noir.

Une ambiance clairement réussie grâce à la gestion de la bande son, que ce soit les bruitages ou les musiques. Dans la ville, on progresse souvent dans le silence, un silence interrompu lorsque notre radio de poche grésille, signalant l'arrivée imminente d'une créature. Les thèmes ne sont pas rythmés, il s'agit bien souvent de musique d'atmosphère pour mieux nous préparer à entendre une femme pleurer dans les toilettes de l'école alors qu'il n'y a pas âme qui vive, une véritable ambiance sonore comme il en existe peu.

Pour tacher de retrouver Cheryl, il va falloir arpenter la ville dans tous les sens ainsi que des bâtiments comme l'école ou l'hôpital, les égouts également mais aussi la fête foraine et le phare. Autant d'endroits qui ont tous en commun de se montrer particulièrement inquiétants et empreints d'une histoire. En extérieur, il fait nuit, soit il y a du brouillard, ce qui peut pas

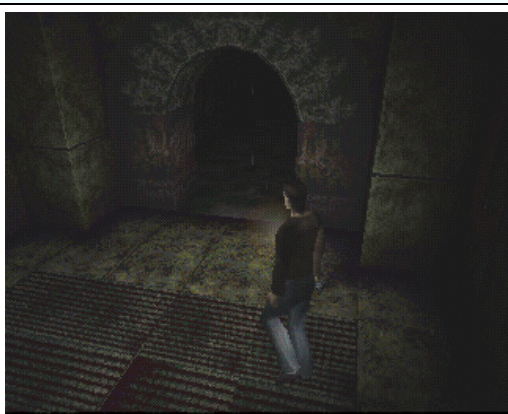


extérieur, il fait soit nuit, soit il y a du brouillard, on ne peut pas prévoir les rencontres et la tension ne retombe pas. Dans les bâtiments qui sont plongés dans la pénombre, votre meilleure amie est la lampe de poche. D'une portée de deux mètres environ, vous n'aurez jamais une vue d'ensemble, vous ne serez jamais à l'abris de vous retourner et de tomber nez à nez avec une créature quelconque, sans parler des spectres qui sont transparents et que vous ne verrez la plupart du temps que lorsqu'ils seront déjà sur vous.



Le moteur utilisé est de qualité, le jeu est fluide mais souffre de son âge puisque malgré un rendu irréprochable des intérieurs et des vidéos, le brouillard donne un rendu très pixelisé aujourd'hui. Afin d'offrir un véritable "style cinématographique" au jeu, il fut décidé d'opter pour des angles de vue façon cinéma, rien d'étonnant à ne pas toujours voir son perso selon le même angle, parfois du dessus, parfois au niveau des pieds, parfois de profil, il y a toujours une raison à cela, si on passe à côté d'un grillage qui comporte une ouverture, la vue basculera de profil afin de souligner ce passage au joueur et nous éviter de tourner en rond. La possibilité de personnaliser l'angle de caméra a été pensée également pour avoir un aperçu général de ce qui nous entoure.

Si l'accent a été clairement mis sur l'ambiance, Silent Hill n'en est pas moins un survival horror et donc, on va devoir répondre à ces agresseurs même si, je le vous dis tout de suite, il n'est matériellement pas possible d'affronter toutes les créatures que l'on sera amené à rencontrer, dans les rues tout du moins où l'on doit slalomer la plupart du temps si on ne veut pas se retrouver à cours de munitions. Il s'agit sans nul doute d'un parti pris renforçant le stress du joueur et le poussant à fuir le danger la plupart du temps. Très peu d'armes sont disponibles durant le jeu, un flingue, une carabine et une arme blanche, au choix, voilà le tiercé gagnant. Il n'y a pas de système permettant de verrouiller la cible (sauf une fois le jeu fini), ainsi, chaque coup porté ne sera pas forcément très efficace. Il y a clairement un gros problème de fun durant les combats, répétitifs et lassants, surtout qu'il y a très peu de types d'ennemis, mais surtout, ils ne sont pas très bien modélisés, pas très stylés et à la limite du ridicule. Ne parlons même pas des boss qui ne nécessiteront aucune technique particulière. Il n'y a donc pas de réel difficulté dans le jeu au travers des combats surtout que les items de santé pullulent, tout comme les points de sauvegardes.



Une carte permet de s'orienter dans la ville, carte très précise qu'il faudra récupérer à chaque nouveau lieu visité pour s'orienter. Enfin, à la manière d'Alone in the Dark, on porte tout sur soit, pas de coffres magiques inter-connectés sur des kilomètres. Des énigmes sont dissimulées durant le jeu, énigmes faisant plus appel à la chance qu'à la logique comme celle du piano ou l'addition des signes astrologiques vers la fin, inégales et pas très intéressantes.

Coup de chapeau pour la fin du jeu, soignée et alternative, plusieurs conclusions pour plusieurs interprétations différentes. Une sauvegarde après le générique permettra de recommencer le jeu avec de nouveaux items, un cheat mode et de chercher à avoir une nouvelle chute. La durée de vie est sensiblement la même que pour le premier Resident Evil, soit, une quinzaine d'heures le premier coup.

A noter que la version Européenne est censurée, dans l'école, on affronte plus des enfants zombis mais des monstres à la place. Cela ne nuit pas à l'immersion pour autant donc, regrettable, oui, indispensable, non.

EN CONCLUSION

Pour :

- + Réalisation
- + Ambiance
- + Scénario et dialogues

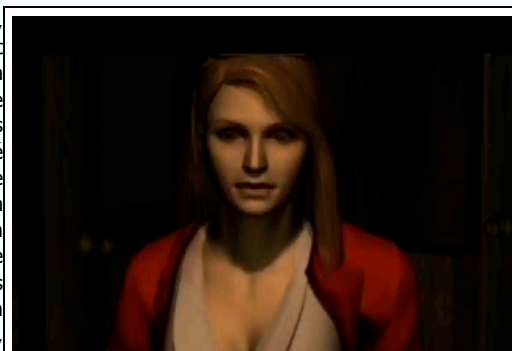
Contre :

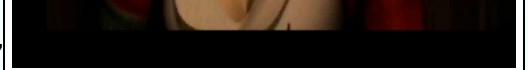
- Gestion de la caméra
- Trop d'ennemis
- Certaines énigmes

Intérêt Général :

18/ 20

Plutôt que d'affronter Capcom sur son terrain de prédilection, Konami a pris le pari de chercher ce qu'il manquait à Resident Evil et d'en faire un jeu. L'histoire simple d'un père cherchant sa fille dans une bourgade déserte et sombrant malgré lui dans le passé de Silent Hill. Son ambiance, son thème principal, ces lieux, sont autans de points conférant au jeu une personnalité propre. SH est également servi par une trame sans fausse note ainsi que des dialogues de qualité, à des années lumières de la concurrence, même aujourd'hui. Un hommage enfin à un certain cinéma d'auteur, je pense aux films de Lucio Fulci par exemple avec son brouillard omniprésent et ces angles de caméras ingénieux. Avec ce titre, Konami a délaissé l'action le temps d'un jeu d'atmosphère qui devint le plus sérieux concurrent de RE,





Analyse

Concernant la fin du jeu, Good ou Good +, voilà ce que je pense avoir compris, si vous avez une autre théorie, n'hésitez pas à m'en faire part. Enfin, si vous n'avez jamais fini le jeu, je vous conseille de ne pas lire ce qui suit, ça vous gâcherait la surprise et du coup, il n'y aurait plus grand intérêt à finir le jeu qui repose justement sur ces révélations.

Je pense que Silent Hill tel qu'on la visite, avec ces fins de routes détruites est la projection d'Alessa Gillepsie qui, suite à ces brûlures dans l'incendie, sept ans plutôt, est dans le coma. La réalité alternative est aussi sa projection, je pense qu'elle n'a pas quitté le coma depuis ces sept ans, ce qui expliquerait pourquoi on trouve des monstres puisqu'à 14 ans, on croit plus aux monstres normalement. De plus, le fait que les boss soient en fait les animaux avec lesquels on s'amuse lorsqu'on est enfant ne me semble pas anodin, que ce soit des verres de terres ou des insectes. Enfin, c'est une école primaire dans laquelle on évolue et le jeu est parsemé de dessins d'enfants, les fameux indices. Alessa nous laisse des indices pour venir la sauver de sa mère, fanatique religieuse qui a kidnappée Cheryl pour un sacrifice visant à faire sortir sa fille du coma, guérir ces lésions, ou faire sortir le monstre qui serait en elle ? Au choix.



Dahlia semble envier sa fille, elle pense peut être qu'elle a eu une révélation cosmique ou biblique du fait de ces sept années de coma ? Cybil doit être une vraie flic, sa possession semble l'oeuvre de Dahlia qui comprenait pourquoi sa fille nous faisait venir à elle. Quand on y réfléchit Dahlia ne fait que nous éloigner de Cheryl en nous envoyant perdre notre temps au phare pendant qu'elle s'en prend à Cybil alors qu'Alessa nous remet sur la bonne voie en créant le personnage de Lisa, qui devait être son infirmière privée avant qu'elle ne tombe dans le coma.

Le rôle de Michael là dedans ? A part venir bousiller l'incantation de Dahlia sur la fin, je ne vois pas trop, pourquoi n'est-il pas parti ? Pour ça ? On aurait pas pu s'en charger puisque, après tout, c'est nous qui avons trouvé l'item magique dans la moto ? Où sont passés les autres habitants autrement et, existent ils ? Là, ça concerne plus Silent Hill donc je pense qu'on aura plus d'éléments dans les suites.

Pour ce qui est du thème principal, je pencherais pour la souffrance, celle d'Alessa qui vit depuis sept ans dans un semi-coma où elle émerge de temps en temps, juste assez pour que la douleur de sa peau brûlée lui revienne en mémoire.

Un petit mot sur la scène finale, Alessa nous tend Cheryl au stade de bébé, je pense que c'est une façon de nous remercier de notre intervention, ainsi, Cheryl n'aura plus le deuil de sa mère en tête et on devra se recoltiner les couches et les biberons, à y réfléchir, est-ce vraiment un cadeau ?

Liens

[Welcome to Silent Hill](#)
[Silent Hill France](#)
[Silent Hill](#)