

Alone in the Dark - The New Nightmare



Test de la version : Playstation

Autres Supports : Dreamcast, PC, Playstation 2

Développeur : Darkworks

Editeur : Infogrames

Année : 2001

Langue : Français

Genre : Survival Horror

Jeux similaires : [Alone in the Dark - Obscure](#) - [Resident Evil 2](#) - [Resident Evil 4](#) - [Resident Evil Code Veronica](#) - [Silent Hill](#) - [Silent Hill 2](#)

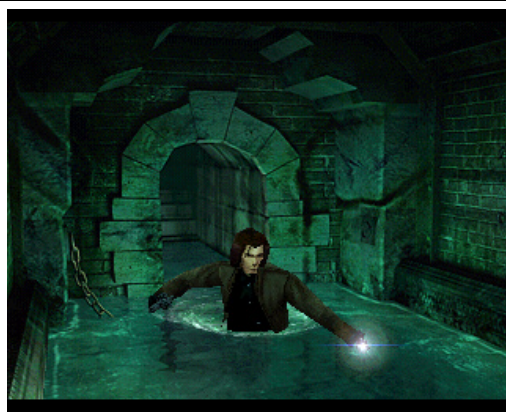
Classification Personnelle : A partir de 12 ans



Alone in the Dark est de retour pour son neuvième anniversaire et va nous proposer une plongée au milieu d'une île isolée et mal famée. Une poule nous accompagnera également pour empêcher un savant fou de créer un vortex vers un autre monde grâce à la magie indienne, et oui, New Nightmare, c'est ça aussi.

Charles Fiske, un ami proche du détective Edward Carnby, a été retrouvé mort sur Shadow Island. Carnby apprend qu'il était à la recherche de trois tablettes indienne. Désirant en apprendre d'avantage sur la mort de son ami, le détective décide de se rendre sur l'île, accompagné d'Aline Cedrac, spécialiste dans les langues indiennes. Durant le trajet, leur avion est percuté par une créature et ils doivent sauter en plein vol. Alors qu'Edward atterri dans une forêt, Aline se retrouve sur le toit d'un manoir.

Neuf ans après le premier volet, Infogrames exhuma la licence qui créa le Survival Horror, Alone in the Dark. Les deux précédents suites ayant laissé un goût plutôt mitigé, on attendait vraiment plus rien de cette série et l'annonce d'un nouvel opus pouvait laisser craindre le pire, surtout qu'elle fut confiée à un tout jeune studio, Darkworks. Dès l'intro, on nous annonce que l'action prend place en 2001, l'année de la sortie du jeu alors que les épisodes précédents se passaient dans les années 20 et 30. De même, sorti de Carnby, on ne retrouvera aucun personnage des précédents volets, un choix qui ne se justifiait pas à mon sens mais bon, voyons voir ce que cela apporte que de placer ces nouvelles aventures de nos jours.

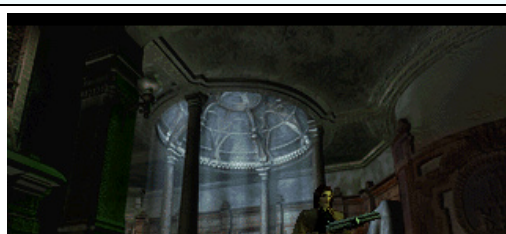
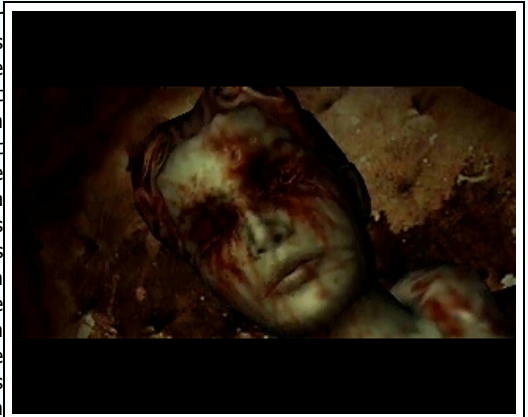


A la manière du premier Alone, l'aventure

peut être vécue dans la peau de Carnby ou dans celle d'Aline, une fonction plus proche de **Resident Evil 2** que du premier Alone dans sa mise en place puisque les dialogues entre les deux protagonistes et les lieux visités changeront, une manière de proposer une durée de vie relative. Fraîchement débarqué en pleine forêt sans une once de lumière, un petit tour des commandes et de l'inventaire permet de dresser une liste de ce qui nous permettra de survivre face à cet environnement hostile. Une lampe à piles illimitées, une arme à feu et un plan. Du tout bon en somme mais en creusant un peu, on s'aperçoit rapidement que l'option Freelook permettant d'orienter les angles de vue de la torche ne fonctionne pas très bien, en théorie, une simple pression de L1 ou des champignons de la

Dual Shock permet une rotation simple et intuitive, dans les faits, ce n'est pas trop ça et Carby à tendance à bouger en même temps que la lampe, tant pis, de toute façon, cette option était plus un gadget qu'autre chose, un gadget sympa mais bon.

La carte aussi réagit bizarrement. Parfois on est matérialisé par un triangle rouge indiquant également notre orientation, parfois non. Le plan est vital pour les lieux visités mais les portes ne sont pas toutes affichées lorsqu'il s'agit du plan d'un précédent lieu visité, ça va vite devenir problématique dans le manoir. En revanche, la prise en main est excellente, Carnby réponds vite et bien, il peut verrouiller les cibles et l'on trouvera rapidement de nouvelles armes, plus puissantes même si un canon à plasma, ça fait pas très "Alone in the Dark" et je ne parle même pas des armes que l'on trouvera vers la fin, très efficace mais pas très crédible dans ce type de jeu. Les sauvegardes se font pas un système d'amulettes en nombre limitées, à peine une vingtaine pour tout le jeu, elles enregistrent la partie à l'endroit où l'on s'en sert et non au moment où l'on s'en ai servi, ainsi, une fois le jeu restauré, il sera nécessaire de ré-accomplir les actions précédemment réalisées à l'écran où vous avez sauvegardé, un système stupide et énervant.



Intéressons-nous maintenant à ce que l'on a sous les yeux et les oreilles. Dès l'atterrissage, il y a une chose qui choc, la représentation. Mais que c'est beau ! Sombre, détaillé, parfaitement modélisé, c'est franchement somptueux, la forêt est magnifique, les effets de lumière savent mettre en valeur les recoins où il fait bon mettre son nez pour dénicher quelques items, les voûtes, le style architectural, on avait encore jamais vu ça sur PSX et on le reverra pas de sitôt puisque AITD4 est le dernier Survival Horror sorti sur PSX à ma connaissance. Tout



d'abord Alone dans le silence, une musique angoissante fait son apparition à mesure que l'on se rapproche du manoir, le stress nous envahit, des spectres apparaissent, on se retourne pour faire un massacre, plus personne. On peut courir, bien entendu, mais la bande son ne nous y encourage pas et c'est d'une démarche hésitante que l'on progresse, la torche à la main, le doigt sur la gâchette quand tout à coup, une créature nous tombe dessus, venu de nul part, la pétoche ! Etant donné que

l'on est le plus souvent seul dans le noir, la moindre apparition qui vient troubler ce calme apparent met nos nerfs à rude épreuve, au niveau de l'ambiance et de l'immersion, c'est donc un sans faute. Tout à fait dans la continuité de **Nocturne** qui reste une référence en terme d'ambiance.

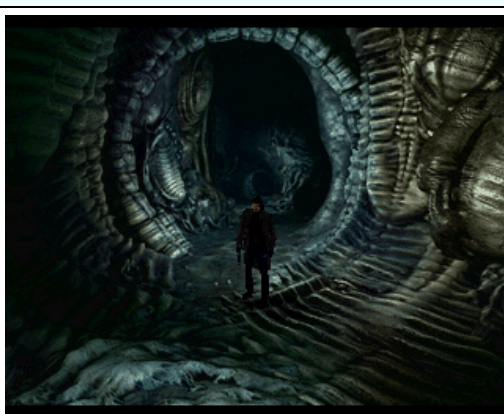
Les choses se gâtent cependant une fois arrivé au manoir. De nombreux puzzles simplistes nous seront proposés, de nombreux combats, sympathiques devront être menés mais le problème réside au niveau des portes. En effet, un nombre incroyable de portes seront condamnées ou verrouillées. Des portes qu'il faudra ouvrir avec des clefs bien entendues sauf que lorsqu'on trouve une clef, le manque d'indications nous oblige parfois à courir dans tout le manoir pour les essayer et ce n'est pas "première étage, Est" qui nous aidera. Sans compter le problème au niveau du plan si bien que les portes fermées ne sont pas toujours matérialisées. Beaucoup de portes resteront fermées jusqu'à notre départ, probablement celles qu'utilisera le second personnage lors de l'aventure alternative mais ça laisse un sentiment mitigé au final.



Les gros bouquins inintéressants des précédents volets sont toujours présents, écrits dans un Français maladroite avec des tournures de phrase vilaines et n'apportant pas grand chose à l'intrigue la plupart du temps, le ponpon sera atteints lorsque vous tomberez sur un paver de 49 pages dont la lecture sera totalement facultative, on envie de dire, pourquoi tant de sadisme ? C'est surtout la fin du manoir qui m'a irrité mais jugez plutôt, vous devez retrouver quatre livres dans une immense bibliothèque en cliquant sans arrêt pour les dénicher dans les rayonnages (le clic frénétique est un sport fréquent dans le reste du jeu, permettant de dénicher les items cachés dans le noir par ailleurs), mais ce n'est pas tout, chaque livre doit être poussé dans un certain ordre, mais ce n'est pas tout, un boss vous attaque pendant ce temps, mais ce n'est pas tout, vous devez mettre une statuette dans une niche ou Carnby prétends "la niche est pleine", il faut donc

comprendre qu'il raconte n'importe quoi, mais ce n'est pas tout, après avoir activé le mécanisme, vous devrez replacer quatre date de naissances sous des tableaux, comme si on avait noter ça. Non, là franchement, c'est plus du sadisme mais de la haine !

Une chose dérange également dans le manoir, ou deux plus exactement, deux choses qu'on avait entre aperçu sans trop y prêter attention jusque là, les dialogues tout d'abord. Creux, insipides, caricaturaux et franchement lourd, il s'agit plut d'une sorte de joute verbale orgueilleuse, Aline passant sans arrêt ses nerfs sur nous, le prototype de la femelle frustrée, pleurnicharde et inutile puisqu'hormis le coup de l'incantation, sa participation à la résolution de l'intrigue reste très passive, à noter qu'on ne peut sauter les dialogues d'un seul coup. Le scénario également, une famille démoniaque voulant créer un vortex vers l'autre monde grâce à une vieille incantation indienne, pitié, digne des pires téléfilms, le script tiendrait sur un élastique de tong, tout à fait dans la ligné des épisodes précédents cela dit mais en 2001, on aurait espéré une histoire un peu moins New Age, je suis plus partisan du labo secret faisait des expériences génétiques que de la famille d'illuminés qui font venir des créatures d'un autre monde via de la magie indienne, non, là franchement, ça fait vraiment trop pitié.




La troisième et dernière partie du jeu est une succession de lignes toute tracées, de combats, avec même un trip Giger sur la fin, sublime mais en totale incohérence avec le reste du jeu et du scénario, comme si Darkworks avait voulu placer du Giger pour rendre hommage à l'artiste sans tenir compte du jeu, ça aurait été un jeu de tennis, ça aurait été pareil, curieuse idée mais comme le résultat est magnifique, je ne vais pas m'attarder d'avantage sur ce point. Il n'empêche que la troisième partie manque de rythme, il n'y a pas grand chose à faire, suivre des tunnels, dézinguer des bestioles, sans parler que les munitions et soins pullulent, comme durant le jeu en fait car AITD4 n'est pas un jeu difficile, voilà, c'est dit.

Pas de niveau de difficulté, la dose de munitions et de soins, j'ai fini le jeu sans mourir une seule fois, je suis bon, je le sais (oui oui...) mais là quand même, j'ai des doutes. La fin, bon, elle va pas chercher midi à 14 heures, dommage que ça tombe dans un

trip mystico n'importe nawak car durant le combat final, j'ai beaucoup rit alors que c'était clairement pas le but affiché mais j'étais obligé, vous comprendrez mieux si vous arrivez au bout, ce qui est à la porté de tous, surtout que la durée de vie est assez ridicule, deux fois moins qu'un Resident Evil. Au fait, pour les plus attentifs d'entre

que la durée de vie est assez réduite, deux fois moins qu'un Resident Evil. Au fait, pour les plus attentifs d'entre vous, les tablettes vont disparaître du scénario, désolé. Le second personnage permet de doubler cette durée de vie mais franchement, faut en vouloir, surtout que la partie avec Aline se résume à un jeu de cache cache avec la lampe et intégrant cette fois-ci, une vraie carence en armes et munitions, on passe ainsi son temps à fuir mais on est bien loin d'un **Clock Tower**, qui plus est, j'ai rencontré deux bugs m'empêchant d'accéder à l'intégralité du manoir avec Aline, cela vient peut être de l'émulation cependant même si avec Carnby, je n'ai pas rencontré un seul bug. Après le générique de fin, nous n'aurons pas le traditionnel dessin de félicitation, juste un vieux rock bien pourri à la place, aucune sauvegarde ne nous sera proposée pour recommencer l'aventure avec un nouveau mode, de nouvelles armes ou des nouvelles fringues, rien, que dalle, nada !

EN CONCLUSION

Pour :	+ Ambiance + Graphismes + Jouabilité
Contre :	- Scénario - Dialogues - Le manoir
Intérêt Général :	15/ 20
<p>Alone in the Dark porte bien son nom puisque la plupart du temps, vous serez tout seul dans le noir, tout seul dans des endroits magnifiques avec suffisamment d'armes et de munitions pour voir venir mais aussi, le sentiment que rien ne peut se passer, qu'il n'y a personne, à tort bien entendu. Techniquement bluffant et jouissant d'une jouabilité exemplaire, AITD4 souffre, paradoxalement, de gros défauts à côté. Un scénario et des dialogues risibles, une série de détails mal pensées comme cette fichue carte et le manoir qui reste, dans sa globalité, une étape dont je ne garde pas un bon souvenir.</p> <p>On retrouve ici un jeu plus commerciale, plus racoleur mais également un pur jeu d'ambiance qui fout autant les jetons qu'un Silent Hill, bon, peut être pas autant quand même mais bien plus que la saga de Capcom, j'ai sursauté plusieurs fois, en me récupérant une araignée sur l'épaule par exemple, ou ces spectres qui apparaissent le temps d'un éclair, l'ambiance est quelque chose de tellement dur à mettre en place que l'on ne peut condamner totalement le jeu. Je pense cependant qu'il faille encore attendre avant de parler de renouveau de la licence car, certes, par rapport aux deux précédents volets, c'est le jour et la nuit (c'était pas dur) mais par rapport au premier, je reste dubitatif. Il ne faut pas jeter le bébé avec l'eau du bain, je n'attendais pas grand chose de cette suite et je suis donc relativement satisfait puisqu'on a là un bon jeu à ambiance, un bon jeu pop corn qui mérite qu'on se penche sur son cas.</p>	
	
Blood, le 21 septembre 2007	