

## I Have no Mouth and I Must Scream

**Test de la version :** PC

**Développeur :** Dreamers Guild

**Année :** 1995

**Langue :** Français sous-titré Français

**Genre :** Aventure

**Similaire à :** [Darkseed](#), [Sanitarium](#), Phantasmagoria, Max Payne, Noir, Kronolog

**Classification Personnelle :** A partir de 18 ans

**Réalisation du test :** 23 Août 2005

### Avant Propos

Imaginez un monde où l'homme a été asservi par la machine, un monde où il ne reste plus qu'un poignée d'êtres humains livrés aux tortures d'un ordinateur mégalo depuis un siècle. Ce monde existe, I Have no Mouth and I Must Scream.

### Résumé



Il y a un siècle, l'homme inventa AM, Allied Mastercomputer, un ordinateur surpuissant capable de calculer des milliards d'opérations en vue d'une utilisation militaire pour pallier à une éventuelle troisième guerre mondiale. Un beau jour, l'ordinateur prit conscience de son statut et de ses limites. Nous lui avions donné la vie, l'intelligence, le savoir, mais il était incapable de mener une existence similaire à la nôtre. Il décida donc le génocide de la race humaine... hormis cinq individus. Cinq âmes tourmentées qu'il conserve sous son emprise depuis 109 ans, les mettant en scène dans des milliers de petits jeux sadiques pour son amusement personnel. Mutilations physiques, cérébrales, rencontres avec des hologrammes surgis tout droit de leur passé, il prend soin de stopper toute expérience avant qu'ils n'atteignent la mort, les rendant par là-même immortels. Après 109 années de tortures, il les soumet à un nouveau petit jeu, chacun va devoir se replonger dans le passé avec la possibilité de pouvoir enfin goûter au repos éternel, mais AM tiendra t-il parole cette fois-ci ?

### Test

Adaptation de la nouvelle d'Harlan Ellison publiée en 1967, I Have no Mouth and I Must Scream est un jeu au scénario complexe et bien dérangeant où vous allez devoir incarner cinq personnages pour mener à bien l'aventure. Les versions Française et Allemande ont été amputées de l'un d'entre eux, Nimdok le Nazi mais voici pour les quatre autres :

Benny, ancien soldat qui porte les marques des expériences d'AM, il a un physique de singe, ne peut s'alimenter normalement et AM lui a coupé les tendons d'Achille, si bien qu'il tient à peine debout. Ellen, le seul personnage féminin, brillante informaticienne, elle cède à des crises de panique dès qu'elle aperçoit du jaune. Gorrister, routier, sa femme a rejoint l'autre monde et la culpabilité le ronge, cela fait 109 ans qu'il essaye de se suicider mais AM intervient toujours pour le garder en vie. Ted, ancien agent immobilier qui a abusé de la confiance des gens durant des années, la fortune lui a souri en même temps qu'il a fait le vide autour de lui, ces années de torture lui ont donné à réfléchir, aujourd'hui il cherche la confiance des autres, sujet à des crises de paranoïa aiguë, il est pourtant sûr qu'on cherche à lui nuire.



*Lequel de vous cinq veut jouer avec moi ?*



Voici donc un rapide portrait des protagonistes. Chacun va devoir affronter ses propres démons à travers des lieux très personnels, un ballon dirigeable, un bar routier, un village, des cavernes, un complexe informatique égyptien ou encore un château Transylvannien. Tous possèdent un lourd secret, tous pensent savoir ce qui les a traumatisés mais la rencontre avec les spectres du passé vont permettre de lever un voile, dès lors, il faudra faire le bon choix. Le bon choix justement n'est pas forcément le choix le plus logique, le plus cohérent, le plus politiquement correct, le bon choix est celui qui mènera à prendre une avance sur AM, à le prendre à son propre jeu puisque chaque lieu, chaque représentation n'est que la matérialisation holographique d'AM. L'eau, la nourriture, se nourrir, se déplacer, des choses aussi banales dans la vie

**Il va falloir trouver à manger...**

tas de paille, sera une victoire en soi.

Si vous parvenez à affronter votre passé et à prendre un avantage sur AM, vous aurez alors l'occasion de détruire AM. A tour de rôle vous vous retrouverez dans les circuits principaux de la machine et devrez, encore une fois, trouver le bon compromis entre les différentes personnalités d'AM, ID, Ego, Superego et les fantômes des êtres chers, avec un inventaire très particulier cette fois ci, il faudra trouver la bonne personne pour recevoir le bon objet.

Compte tenu de ce que vous ferez, avec qui et comment, vous aurez droit à deux conclusions différentes, aucune plus réjouissante l'une que l'autre mais l'on s'en doute un peu dès les premières minutes, la fin la plus pessimiste étant à mon sens la plus cohérente et, par ailleurs, la même que pour la nouvelle.

Le jeu adopte des graphismes réalisés en partenariat avec Ellison en Vesa 640x480 et le résultat est à la hauteur du scénario, excellent. Bien qu'il n'y ait pas de fil conducteur graphique entre les lieux, tous sont convenablement représentés avec des teintes assez sombres et leur lot de détails, à la manière de Darkseed, du même éditeur (Cyberdreams). L'interface est classique, point & click avec huit verbes et des cases pour les objets. Un doublage a été proposé chez nous, assez inégal je dois dire. Les personnages principaux ne posent pas vraiment de problème, c'est plus les figurants qui dénotent, je pense par exemple à la voix du garçon dans le cauchemar de Benny qui manque cruellement de conviction ainsi qu'à Glynis dans celui de Gorrister qui est tout simplement doublé par un homme avec un timbre de voix efféminé (Glynis est une femme). Le casting est réduit et l'on entend souvent les même voix, de plus, notre version est un peu édulcorée, ainsi que ce soit les voix ou les sous titres (similaires), on perd un peu par rapport à la version originale absolument sublime à tous les niveaux et qui a demandé un grand soin dans le choix de tous les acteurs. Enfin, j'ai connu VF bien pire, c'est surtout les musiques qui m'ont cruellement déçu au point de les couper durant le jeu. Elles sont en midi, peu d'instruments, beaucoup de sons aigus, au bout de quinze minutes c'est tout simplement insupportable, c'est le seul aspect du jeu qui semble avoir été traité à la légère.



**Un bar qui porte le nom de Gorrister**

Un petit mot sur Nimdok tout de même, c'est un ancien scientifique nazi qui faisait des expériences sur des enfants et des prisonniers pour le troisième reich. Le jeu fut interdit aux moins de dix huit ans, à juste titre, alors pourquoi avoir exigé cette amputation ? Cela est nuisible pour la durée de vie bien entendu puisque c'est un chapitre tout entier de l'aventure qui est absent.



**Rencontre familiale**

Scream nous narre donc les aventures d'une poignée de survivants livrés à un ordinateur mégalomane qui prend un malin plaisir à leur infliger des sévices depuis un siècle. On va vivre avec chacun d'eux une thérapie sauvage en se retrouvant dans des situations où leur faiblesse et leur défauts vont refaire surface. Des thèmes durs et difficiles tels que le viol, le suicide, le meurtre vont être abordés pour nous permettre de mieux les connaître et leur offrir un moyen de trouver enfin la paix. Cette profondeur et cette dimension sont loin d'être coutumières dans le jeu vidéo, offrir une dimension aussi riche dans ce type de supports reste anecdotique, même aujourd'hui et le public visé également. Nul doute qu'il faille, en plus d'un certain âge, une certaine expérience de la vie pour se retrouver touché par l'humanité des protagonistes face à leurs erreurs.

Certains personnages ne pourront faire une action aussi simple que grimper à une échelle ou traverser une pièce d'une certaine couleur car ils n'en ont pas la faculté tout simplement. C'est le seul jeu à ma connaissance où l'on se retrouve avec des personnages marqués, traumatisés, en un mot comme en cent, humains. Petite anecdote, c'est Harlan Ellison lui-même qui double AM dans la version originale. Le jeu n'est pas un abandonware, il est toujours vendu, exclusivement en Anglais, sur le site de l'auteur.

## **Conclusion**

Encore un jeu qui, de par son propos, a été zappé du grand public alors que c'est grâce à ce type de produits que le jeu vidéo peut espérer se tailler ses lettres de noblesse un beau jour. Heureusement, aujourd'hui une poignée de joueurs se réintéresse à ce bijou injustement abandonné. Un scénario torturé et dérangeant,

des personnages cohérents, complexes et crédibles ainsi qu'une intrigue qui pourra renvoyer le joueur à ses propres démons, voici ce qui se cache derrière ce titre bien compliqué. Après Darkseed, Cyberdreams assume sa volonté de travailler avec les plus grands pour nous proposer ce qu'il y a de mieux et c'est vraiment un pur plaisir que de découvrir un jeu aussi riche. Scream fait partie de ces jeux qu'on ne peut pas oublier, ce n'est pas une question de technique, juste la volonté de proposer un jeu d'une grande qualité pour une poignée de joueurs qui savent apprécier le travail bien fait.

**Blood**



*Nimdok en plein travail*

#### Pour

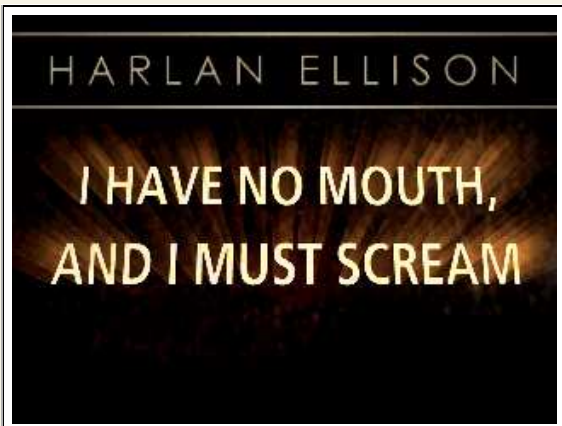
- 🔥 De la pure SF d'anticipation, le rêve
- 🔥 La qualité des graphismes
- 🔥 La profondeur des personnages

#### Contre

- 💧 Une musique atroce
- 💧 L'amputation de la version Française avec Nimdok
- 💧 Notre doublage inégal



#### Telechargement



**Solution :**

#### Hotline

Le jeu tourne au poil sous Win 9x, sous DOS en revanche, vous devrez juste taper la commande suivante : S VESA.

#### Nouvelle Originale d'Harlan Ellison [1967]

Elle se distingue nettement du jeu. A vrai dire, le gros du travail est une innovation de Dreamers Guild, le développeur. Ainsi, ici, il n'est pas fait mention des origines raciales des protagonistes, et leur statut social est différent. L'aventure est vue à travers les yeux de Ted. C'est en fait la transposition d'une phrase que Benny prononce devant l'arbre, histoire de partir à la recherche de boîtes de conserves.

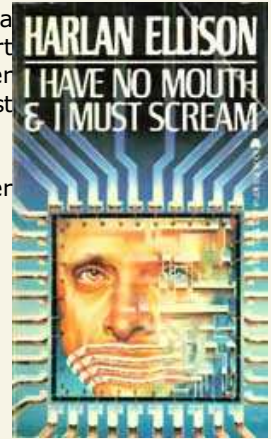
Le petit groupe part donc ensemble vers une destination inconnue, il s'agit d'un des petits jeux qu'ils ont rencontrés durant les 109 ans, le dernier jeu à vrai dire. AM a manipulé la perception d'Ellen et en a fait une nympho qui apprécie tout particulièrement la bestialité de Benny, qui ne parle pas comme il est indiqué dans le jeu, Benny a retrouvé la parole une fois aux cavernes. Ted est ici mieux développé et son caractère schizophrène et paranoïaque guide l'histoire, il porte des jugements sur tout le monde et craint tout le monde, il n'a confiance en personne, sauf peut-être Ellen même si cela le conduira à sa perte.

Leur progression dans un monde étrange et sans règles ou AM prend un malin plaisir à créer dragons et



climats incohérents est tout simplement révélatrice de sa toute puissance. La complémentarité de l'équipe durant cette mission est très bien rendue. J'ai découvert la nouvelle en second mais je vous la conseille vivement, cela permet d'apporter encore plus de profondeur et de crédibilité à l'histoire et d'une manière générale, il est toujours intéressant de remonter aux origines.

Disponible en Français dans le recueil de nouvelles Galaxie, numéro 45, Janvier 1968.



## Biographie d'Harlan Ellison



*Ellen est bien entourée*

Né le 27 mai 1934 à Cleveland (Ohio), Harlan Ellison est l'un des auteurs contemporains les plus célèbres dans le monde, avec à son actif 64 livres et 1700 nouvelles, scripts, essais et autres rapports. Son oeuvre a été traduite dans plus de 26 langues et il a contribué à de nombreuses productions télévisées, tel qu'"Alfred Hitchcock Présente", "Au-delà du Réel", "Star Trek", "L'âge de Cristal" "Babylon 5" et "La Cinquième Dimension". Réputé pour ses critiques acerbes de la société et des conventions, Harlan Ellison est surtout connu en France pour l'anthologie "dangereuses visions" qu'il composa en 1967, dans le but de lancer une nouvelle science-fiction. Cette anthologie, manifeste de la nouvelle vague, contemporaine du travail similaire dans la revue New worlds en Angleterre, contribuera à faire une place à une science-fiction plus expérimentale d'un point de vue littéraire. Cette recherche stylistique, Ellison

l'appliquera souvent dans ses textes, aux titres parfois étranges comme "Je n'ai pas de bouche et il faut que je crie" ou "Je vois un homme assis dans un fauteuil et le fauteuil lui mord la jambe".

## Liens

[Game Nostalgia](#)  
[Harlan Ellison](#)