

Doctor Hauzer



Test de la version : 3DO

Développeur : Riverhill

Editeur : Matsushita Electric Industrial

Année : 1994

Langue : Japonais

Genre : Survival Horror

Jeux similaires : [Alone in the Dark](#) - Ecstatica - Overblood - [Resident Evil](#)

Classification Personnelle : Tous publics



Moi qui pensais tout connaître sur les origines de Resident Evil, et voilà que je tombe sur un jeu sorti exclusivement au Japon sur 3DO, Doctor Hauzer. Pompage sans vergogne d'Alone in the Dark et source d'inspiration incontestable de Resident Evil, c'est le chaînon manquant, la cause de tout, mais c'est surtout une bonne grosse daube capable de vous occuper un après-midi d'averse, pas plus.

C'est en fouinant, comme d'hab, que je suis tombé sur ce jeu développé en 1994 sur 3DO, Doctor Hauzer. Le studio responsable de ce titre, **Riverhill**, avait, en outre, travaillé sur les portages PC Engine et Sharp X68000 de **Prince of Persia** avant, selon toute vraisemblance, de lorgner plus qu'un peu vers le **Alone in the Dark** de **Frederick Raynal** et d'en sortir un clone pour et uniquement le marché japonais au travers cette console morte née que fut la 3DO. Mais Doctor Hauzer, malgré son titre ridicule et le fait d'être sorti dans un quasi-anonymat semble pourtant avoir été remarqué par les petits gars de chez Capcom puisque à y regarder de plus près, les points communs entre des jeux titres sont trop nombreux pour être uniquement le fruit du hasard et après tout, **Shinji Mikami**, l'auteur de **Resident Evil**, a toujours nié s'être inspiré d'Alone, on a la réponse.



Parlons un peu du jeu, alors, comme expliqué, c'est tout en japonais et sans voix donc pour ce que j'en ai compris, on doit fouiller un vieux manoir à la recherche du Docteur Hauzer, un archéologue ayant pété un câble suite à l'un de ces voyages. La représentation est similaire à Alone sauf que l'on a deux modes de représentation en plus, assez inutiles au final. La vue à la première personne et la vue aérienne. Le jeu en lui-même rame déjà comme pas permis, si en plus on passe à la première personne, c'est un coup à faire sauter le capot de cette pauvre 3DO ou de faire éjecter tous les lecteurs de votre PC, soyons indulgent et privilégions donc la représentation par défaut, à la troisième personne.

Notre personnage, dont je ne connais pas le nom, peut faire les mouvements de base et sauter aussi, un mouvement effectué avec classe où l'on a l'impression que notre héros est pris de

flatulences incontrôlables. L'inventaire permet d'accueillir toute une série d'objets que l'on devra se traîner jusqu'à la fin du jeu sans jamais les avoir utilisés ainsi que des gros pavés qui recèlent des indices, mais tout en japonais. On peut également trouver une carte qui ne servira à rien elle non plus puisque notre position n'y est pas indiquée, un peu comme dans **Alone in the Dark 3**. Ah oui, il y a un dernier mouvement qui servira une seule fois dans le jeu pour éviter une fléchette, c'est la possibilité d'incliner sa tête, trop top.

Il n'y a pas d'énigmes à proprement parlé dans le jeu, juste des portes à ouvrir et des dizaines de bibliothèques à fouiller. Les objets ne sont pas matérialisés donc en fouillant un lit au carré, à première vue sans malice, vous pourrez néanmoins dégouter un livre gros comme un bottin, si je vous le dis. Il n'y a pas non plus de PNJ dans Hauzer, deux cadavres super mal modélisés et c'est tout, personne avec qui interagir, pas d'ennemis, pas de fin alternative et pas de sauvegarde permettant de se refaire le jeu avec des variantes.

Le moteur utilisé ici est donc un gros pompage de celui d'Alone, en moins bien. En fait c'est simple, il rame à mort, tout est lent, poussif et buggé, ainsi, après un saut, il faut relâcher le bouton avant de faire une autre action comme se tourner. Si vous êtes trop prêt d'un meuble ou d'une table, vous l'embarquez avec vous puisque la fonction pousser s'active par défaut. A l'inverse, une fois encore, une option sera mal intégrée au programme, il s'agit de la fonction "tirer" qui ne servira qu'une seule fois. Le graphisme n'est pas trop vilain compte tenu de l'année et de la console mais c'est vraiment le minimum syndical, un type de porte, un type de mur, un type de meuble et un type de bibliothèque, tout ça multiplié des dizaines de fois pour remplir le manoir. Dès lors, un sentiment de déjà vu s'installe chez le joueur qui a l'impression de tourner en rond ou pire, qui le poussera à stopper là sa curiosité après être tombé pour la troisième fois dans une pièce au look similaire aux deux pièces déjà visitées. Pas de voix, des bruitages tout juste correct et une seule musique durant le jeu, pas génial et qui tourne en boucle me poussant à vous conseiller de couper le son tout simplement. Vers la fin du jeu, justement, vous aurez quelques nouveaux thèmes parmi lesquels... de la techno, c'est évident !



On ne peut pas parler de difficulté dans Hauzer puisqu'il n'y a pas de combats et que le boss de fin s'éjecte en un clin d'oeil. Trois bonnes heures à tout casser seront nécessaires pour finir le jeu si vous êtes curieux mais le fait qu'il soit en japonais n'est pas pénalisant puisque plusieurs menus d'action sont en anglais et que la somme de

choses à effectuées est assez évidente. Le truc est de bien déterminer ce qui ne faut pas faire, mais on s'en rend compte assez vite puisque le moindre faux pas est sanctionné par la mort pur et simple. Heureusement, on peut enregistrer sa partie quand bon nous semble.

EN CONCLUSION

Pour :	+ Une curiosité historique
Contre :	- Tout le reste
Intérêt Général :	11/ 20



Pompage sans vergogne et sans ambition d'Alone in the Dark, Doctor Hauzer est un jeu creux, sans originalité et sans talent qui ne parvient sûrement pas à détrôner notre petit jeu d'action/aventure bien de chez nous, sorti pourtant deux ans auparavant. En revanche, c'est d'avantage lui qui inspirera Capcom, il n'y a pas photo, les petites séquences lorsqu'on monte les marches et qu'on descend les échelles, la pierre géante à éviter en se cachant dans un renforcement, l'item caché dans l'horloge, autant de détails bienvenus mais qui ne permettent pas à Hauzer de postuler au rang de bon jeu. Il manque un background, il manque un moteur un peu moins pourri, il manque beaucoup trop de choses et même pour son époque, comparé à Alone, c'était déjà une bonne grosse bousasse alors aujourd'hui, ce n'est même pas la peine. Juste une curiosité à faire partager pour ensuite revenir aux vrais survival horror de ces dernières années.

Blood, le 24 avril 2008