

Darkseed

PC Talkie VO

Publiciste parti vous isoler dans une somptueuse maison afin de vous mettre à l'écriture, après la première nuit, vous vous réveillez, un embryon d'alien dans la tête et trois jours de sursis, l'aventure peut commencer... Vous allez devoir mener votre petite enquête sur cette civilisation Alien et inhospitalière qui est venue dans votre monde à travers un miroir avec des idées pas très catholiques, il faudra également pousser l'investigation dans leur univers, vous l'aurez compris, l'horreur vous attend...

Cyberdreams . 1992. Aventure. Recommandation AITP : A partir de 12 ans



Mike Dawson, directeur de l'une des plus grosses agences de publicité de San Francisco aspire au calme et à la tranquillité pour écrire des nouvelles.

C'est alors qu'il trouve une annonce pour une maison à vendre dans un bled paumé du nom de "Woodland Hills" pour un prix ridicule. Allant se faire une idée, de nuit, c'est avec plaisir qu'il constate que la maison en question est gigantesque et vraiment isolée, tout ce qu'il cherche. L'agence immobilière lui facilitant vraiment le travail et s'occupant même du déménagement, Mike a quelques doutes surtout que le mystère le plus total plane sur l'ancien propriétaire, mais bon, il saute le pas.

Il arriva au village de Woodland Hills en taxi et put s'apercevoir que ni le conducteur, ni les habitants ne semblaient amicaux et ravis de sa présence. Quelques centaines de mètres plus loin, il aperçut sa future demeure, entourée d'arbres lui conférant une totale intimité. Les déménageurs ne semblaient pas encore être arrivés mais cela n'empêcha pas Mike d'apprécier l'aspect neo-rustique de la maison et d'ouvrir la grande double porte qui menait au salon. Sa première impression fut confirmée, c'était vraiment l'affaire du siècle. Pendant qu'il explorait du regard l'architecture de son havre de paix, il perçut une sorte de sifflement timide sans en trouver l'origine, on aurait dit une sorte de plainte. La fatigue le gagnait, il avait les jambes ankylosées aussi il se mit à la recherche d'une chambre. Celle-ci trouvée, il s'effondra sans demander son reste sur le lit, une voix dans sa tête l'incitait au repos... Après un sommeil cauchemardesque où il se faisait greffer un embryon d'Alien dans le crâne, les maux de tête firent leur apparition, mais était-ce un rêve ?

(Cliquez pour agrandir)



Je me disais aussi, j'ai mal au crâne...

La notice est vraiment excellente, bourrée de détails techniques, de références ainsi qu'une bonne biographie de Giger, c'est très rare de trouver une doc aussi "utile". Vous avez trois jours pour mettre un terme à ce cauchemar si vous ne voulez pas que l'embryon prenne vie et se manifeste par votre bouche ce qui n'est pas vraiment une sympathique

(Cliquez pour agrandir)



La prison Alien

Quelques petites choses pas toujours très logiques également comme allez voir son voisin pour lui filer une bouteille de sky afin de récupérer le bâton qu'il lançait à son chien (relation entre les personnages vraiment limite cela dit en passant). Tout ça pour dire que vous ne devez pas vous arrêter aux "3 jours" fatidiques, DS dispose d'un niveau de difficulté classique lui garantissant une bonne durée de vie. La fin est bien réussie avec son lot de surprises ce qui est assez rare pour être souligné.

Entre Lucas & Sierra, Darkseed a réussi à se faire son trou en proposant une aventure différente, plus mûre et flirtant avec l'horreur, thème jamais abordé dès lors dans ce style de jeu point & click. Chose assez rare à l'époque, la petite société Cyberdreams a eu la bonne idée de passer par Ubi Soft pour nous permettre de découvrir leur bébé. Techniquement bluffant et avant-gardiste, DS doit beaucoup à Giger grâce à qui le jeu prend une tournure étrange et malsaine pour notre plus grand plaisir. Beau, angoissant, flippant et définitivement intéressant, Darkseed n'est peut-être pas le jeu du siècle à cause de son animation, de sa durée de vie et de sa difficulté inégale mais se place, sans problèmes, dans une catégorie de jeu d'aventure laissée vacante grâce à son ambiance de film dans ce trou paumé d'un village dont personne ne connaît le nom, à caser entre Hellraiser et Evil Dead...

Intérêt _____ 16/20

Version Mac

Cette version est Talkie VF uniquement pendant les dialogues par contre les documents ne sont pas traduits ce qui est fort dommage mais pas insurmontable. Enfin, la palette est utilisée différemment de la version PC pour tous les graphismes du Dark Side et le redimensionnement est moins bon que sur pc ce qui fait de cette version une alternative correcte.

Version Amiga & CD32

réjouissance. L'interface est très intuitive puisqu'ici il n'y ni verbes ni icônes, juste un pointeur qui peut prendre trois formes d'un simple clic, déplacements, regarder et utiliser. La bande-son a demandé un grand soin puisque l'aventure est divisée en deux mondes, le nôtre et celui des Aliens, les thèmes s'accordent donc en fonction de l'endroit visité et durant les animations/hallucinations où un bébé pourra se transformer en Alien par exemple, la musique s'accorde parfaitement avec un morceau mignon qui vire au gothique, du très bon travail. C'est graphiquement que Darkseed se distingue de la masse puisqu'il a été réalisé d'après les travaux de H.R. Giger, l'artiste talentueux à qui l'on doit, notamment, le design de la créature d'Alien, rien que ça ! Ainsi le "dark world" est tout bonnement magnifique, c'est réellement un lit d'aliens avec des décors flippants, plein de bave et de constructions futuristes, visqueuses et traumatisantes, un réel émerveillement que de pouvoir jouer dans des graphismes de cette qualité. Par ailleurs, suite à la demande de l'auteur lui-même, la résolution a été revue à la hausse pour permettre encore un meilleur rendu ; ainsi le jeu est en 640x350 ce qui permet une meilleure finesse de grain et, surtout, de par cette grande idée le jeu à moins accusé le poids des années que ses confrères sortis durant la même période mais en 320x200, c'est indéniable.

Le doublage est d'aussi bonne qualité, tout du moins le doublage original qui fait très "Hammer" dans son style ce qui ne sera pas pour déplaire aux cinéphiles des vieilles productions horribifiques, cinq personnes ou plus mais avec tous un timbre de voix très cohérent jouant sur les circonstances pour préserver ce climat malsain. A noter que sur PC, que ce soit la version disquette ou CD, le jeu est 100% talkie et tous les textes sont doublés (hormis les documents qui sont juste traduits en Français). Le doublage Français en revanche est un vrai sacrilège tant les voix choisies sont caricaturales et sans conviction, "ma tête semble sur le point d'exploser" est dit, par exemple, tel qu'on récite un texte alors qu'il y a là matière à y mettre de la passion et de la conviction, sans parler du voisin qui a pris la voix de la poupée des guignols de Raymon Bar, vraiment du foutage de gueule. Ce doublage est non seulement mauvais mais sa piètre qualité joue en défaveur de tout ce qui a été mis en oeuvre pour créer une "ambiance oppressante", une chose est sûre, si cela avait été le doublage original et que Giger l'avait entendu, le jeu ne serait jamais sorti...



Non content de pouvoir utiliser le travail de cette auteur inspiré, Cyberdreams a également insisté pour nous offrir une aventure interactive, avec des vrais acteurs ! Certes l'animation pêche par moments mais cette technique s'est répandue majoritairement vers 1994/1995 soit 3 ans plus tard, Darkseed a donc essuyé les plâtres et cet élément permet, également,

Sur Amiga le jeu est lent avec pas mal de temps de chargement, talkie uniquement pendant les dialogues. La palette est encore répartie différemment et le redimensionnement lui aussi est différent. La version CD32 sortie deux années après ne propose qu'une talkie intégrale en VO au détriment de la souris. Le jeu, même s'il diffère sur certains points, conserve son ambiance.



H.R. Giger

Né à Chur, en Suisse, en 1940, pendant son enfance il développa une étrange fascination pour tout ce qui était irréel et macabre. Le besoin de s'exprimer et de faire partager ses visions nées de son imagination le conduisirent tout naturellement vers les arts visuels. Les rêves de Giger et l'imagination brillante de génies du fantastique tels que Gustav Merink, Jean Cocteau, Alfred Kubin et H.P Lovecraft, se combinèrent pour former une source inépuisable où Giger allait puiser ses images saisissantes. Ses créations, du vaste canon de femmes exotiques aux paysages chaotiques et à ces créatures effrayantes, ont fasciné des millions de fans dans le monde entier.

Fourmillant de détails méticuleux, les oeuvres de Giger sont créées sur de grandes toiles , puis travaillées encore et encore par ce maître de l'aérographe. C'est le livre d'art très populaire de Giger, Necronomicon, qui attira l'attention du réalisateur Ridley Scott, lorsqu'il cherchait la créature qui allait apparaître dans son prochain film. Cette créature, bien sûr, fut le célèbre Alien, et les créations magistrales de Giger pour le film lui valurent un "Academy Award".

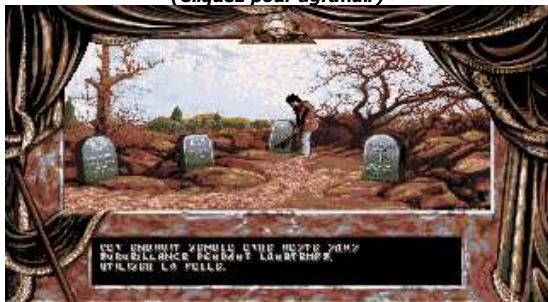
Les types biomécaniques fascinants de Giger, cette synthèse brillante de chair et d'acier, ne s'est pas exprimée seulement dans la peinture, mais il a aussi créé des sculptures, des meubles élégants, et des projets d'architecture et de décoration intérieure. Ses peintures ont été exposées dans les galeries et les musées du monde entier. H.R Giger a largement mérité la place qu'il tient aujourd'hui dans le monde de l'art international.

Parmi les oeuvres qui illustrent Darkseed, figurent "N.Y City III" (Work n°453), "Hommage a Bocklin" (1977) (work n°350) et "Li II" (1974) (Work n°251).

(Cliquez pour agrandir)

de mieux traverser les années, si vous ne connaissez pas DS vous pourriez être biaisé et croire qu'il est sorti à la même époque que Phantasmagoria. Il est seulement regrettable que la palette soit si réduite puisque nous n'avons que 16 couleurs à l'écran mais il faut le savoir je l'avoue, avant de l'apprendre j'aurais juré qu'il était en 256 couleurs comme Indy 4 sorti la même année, non, la palette 16 couleurs a été poussée dans ses derniers retranchements, ce qui laisse augurer de ce que ça aurait été avec 256 couleurs mais bon, ne nous faisons pas de mal...

(Cliquez pour agrandir)



Allons bon, rien ne vous arrête ?

Le scénario de départ, s'il est excellent, sera par moments vraiment linéaire en revanche. Que l'on soit bien d'accord, Darkseed est un jeu techniquement excellent, compte tenu de son année, mais si la durée de vie peut sembler courte, il va vous falloir des trésors de patience pour y parvenir. Je m'explique, à chaque jour ses intrigues et ses solutions, ce qui pourra être possible le second jour ne le sera pas forcément le troisième et ainsi de suite, ainsi, si vous allez à la prison alien le deuxième jour il n'y aura pas de problèmes par contre le troisième, vous vous ferez tuer.



Galerie d'images (cliquez pour agrandir) :



L'énigmatique "chose" du dark world qui vous distille des conseils

Darkseed 2

Devant le succès, en 1995 une suite fut mise sur pied. Malheureusement le jeu traîne en longueur avant de nous confronter, de nouveau, aux aliens. Il s'agit en fait plus d'une enquête ésotérique façon Gabriel Knight donc une alternative intéressante même si la magie du premier épisode semble quelque peu dissipée...

Talkie VOSTF

La version qui vous est proposée sur PC est une talkie VOSTF, c'est à dire voix originales sous-titrées en Français, inédite car réalisée par mes soins après un peu de bidouille pour les raisons évoquées. Pour les plus sceptiques d'entre vous et surtout pour les curieux, vous pourrez trouver la version Française intégrale chez LTF.

Blood

Langue	
Config PC	Installez le jeu à la racine de C:\
Config Amiga	Winuae config A500 fidel
Voir aussi	Phantasmagoria, Sanitarium, I Have No Mouth, and I Must Scream, Kronolog: The Nazi Paradox, Noir: A Shadowy Thriller
Mot de passe	www.aitp.fr.st
Téléchargements	12,4Mo
Solution	
Manuel	-



[Alone in the Past ?](#) est © Blood & Largo depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposés sont © de leurs auteurs respectifs.

