

Alone in the Dark

PC

Voici un jeu qui a son nom gravé dans la mémoire de biens des joueurs des vétérans Mais pas seulement. En effet, c'est une saga à succès dont le dernier volet "Alone in the Dark : The New Nightmare" date de 2001 et jouit d'une excellente réalisation. Chose rare parmi les exemples de vieux jeux qui tentent de faire un coming back presque toujours raté aussi bien pour les fans que pour les neophytes. Bref sachez que vous avez devant vous un jeu qui fut le pionnier du genre, et que l'on nommera au fil du temps le survival horror. Un thème qui se prête à merveille au style de gameplay..

Infogrames . 1992. Aventure.



Voici comment comment tout à commencé pour Carnby, ce detective sans avenir qui va se découvrir une spécialité pour les affaires paranormales. Désespéré, ce dernier va accepter la mission de rapporté un piano à un collectionneur. Une tâche d'apparence ridicule mais qui pourrait calmer son banquier, c'est pourquoi il ne peut pas faire la fine bouche. Il découvre alors que le propriétaire du piano s'est récemment suicidé dans d'étranges conditions. L'on raconte que ses serveurs le croyaient fou et qu'il parlait souvent seul la nuit. Certains iront jusqu'a l'accuser de pratiquer la sorcellerie et les dernières peintures qu'il a peint en disent long sur on esprit tourmenté. Pour notre héros ce n'est qu'un détail, il prend le premier taxi et s'en va pour Derceto, le nom de cette demeure, où il s' imagine entrer et sortir avec le piano. Seulement voila, l'esprit de la maison veille et il attend ce visiteur depuis bien longtemps pour mettre un terme a ses plans.



Ca a du bon d'être enfermé dans une vieille maison finalement :)

Arrivée au grenier, il est trop tard pour fuir, la maison vous a pris au piège et vous aller alors vivre un cauchemar éveillé. Vous commencez le jeu dans un environnement qui vous donne un sentiment d'immersion bien plus fort que ce qu'on avait pu ressentir auparavant. Les décors sont en 2d et en 256 couleurs qui permettent un rendu très fin alors que les personnages et certains objets sont modélisé en 3d, assez grossière certes mais avec toutes les libertés de mouvements que cela suppose. Pour évoluer parmi le décors, vous serez "filmé" par différentes caméras fixes placé dans la maison et qui vont du plan le plus large, au plus suggestif. Tout ca dans le but de rendre l'atmosphère stressante de la même manière qu'un film d'horreur ne vous montre que le minimum pour vous laisser imaginer le pire. L'avantage c'est qu'on a pas à subir ici les hurlements d'une jeune blondinette qui a eu la bonne idée de fêter ses 17 an dans la cave d'une maison abandonné avec 3 copines.



Quand je vous disais que vous etiez attendu !

Pas de grandes difficultés pour vos recherches car les objets 3d ressortent nettement du décors et si vous vous posez les bonnes questions, les solutions découleront naturellement. C'est donc un jeu très accessible à l'interface claire que vous prendrez en main et cela choque a tel point c'est simple à jouer. Le détail qui pose probleme finalement, ce sont les phases d'actions tels que les combats. A ce moment la il va falloir être patient, diriger le personnage s'avère un véritable défi car il répond assez mal aux ordres et trop tardivement, on se retrouve rapidement dos à l'ennemi sans pouvoir se retourner. Et quand on décide de frapper, il faut prévoir 5 bonnes secondes pour qu'il arme son coup. Assez gênant car certains combats sont inévitables et il va falloir s'entraîner au préalable. Pour le reste du jeu, on rencontre rarement ce problème puisqu'on peut prendre tout son temps. Cependant il faut avouer que sans action, le thème de la maison hanté fonctionnerait beaucoup moins bien et cela rythme le jeu avec les moments où la maison est trop calme.



C'est décidé, je me laisse pousser les moustaches ^^

C'est très judicieusement que l'équipe d'Infogrames s'est inspiré des oeuvres de H.P Lovecraft, un maitre



Certaines caméras n'ont pas été nettoyé depuis longtemps

Ici, on agit avec plus de calme parcequ'il faut être honnête ce n'est pas un jeu qui est effrayant, et la pauvreté de la 3d ne permet même pas de nous faire sursauter. Mais il faut aussi avouer qu'on se sent beaucoup plus en sécurité avec une Winchester à double canons sciés dans les mains. Vous devrez d'abord commencer par ouvrir les portes fermées et déceler les passages secrets pour redescendre enfin au rez de chaussée. Mais d'ici là vous comprendrez que l'histoire de la maison est d'une importance notable et qu'il ne sera pas chose aisée de se libérer. Je n'en dévoilerais pas plus car c'est la tout l'intérêt du jeu, découvrir des indices sur la malédiction de Derceto, sur ses anciens habitants et sur le rodeur qui guette le moindre de vos pas. Votre occupation principale sera de résoudre l'énigme de la maison et comme tout jeux d'aventures vous devrez vous creuser la tête du début à la fin pour progresser. Vous n'échapperez donc ni à l'inventaire, ici assez galère et limité à un certain nombre d'objets, ni à l'éventail d'action du héros, qui se limite à chercher, combattre, lancer, poser, utiliser.




Combat de sabre épique contre un pirate fantôme ...

incontesté de récits "au delà du fantastique", relatant des visions d'horreurs dont le culte de très anciennes divinités méconnues des hommes en est le thème rémanent. Sa vie et son passé sont d'ailleurs intimement liés à son travail et dans une mesure inquiétante qui accentue encore l'impact de ses écrits sur ses lecteurs. Mais revenons au jeu, ce n'est pas du tout une adaptation mais seulement une inspiration de l'univers Lovecraft qui est présente et même si c'est loin d'être aussi complexe que l'original, c'est un arrière goût très agréable et qui accompagne une enquête passionnante où on trouve des lieux inquiétants qui laissent suggérer certaines scènes mais sans aller plus loin hélas.



Attention derrière toi, c'est affreux !

Comme pour tous les premiers jeux qui exploitent la 3d, on est loin d'avoir quelque chose d'abouti, cependant pour une première expérience du genre, le résultat est vraiment réussi. Carnby, a été soigné et il dispose de nombreux mouvements même si est un peu trop lent à les réaliser, il n'y a rien d'insurmontable. Concernant les décors, on a vraiment l'impression de se retrouver dans une maison en ruine qui a eu un passé et où tout peut arriver à n'importe quel moment. C'est un détail important car ça va de paire avec les musiques qui s'accélèrent lorsqu'il y a un danger, ou tout simplement pour vous faire paniquer quand vous n'avez pas une bonne visibilité. C'est parfois plus désagréable que stressant mais l'ambiance en général est très bien rendue grâce à une bande son qui colle à la perfection. Et si la maniabilité souffre un tantinet lorsque l'action s'accélère, c'est pour laisser place à des animations détaillées et précises. Le tout est agrémenté de hurlements venus d'outre tombe, de vos bruits de pas sur le plancher qui grince, tout y est.

Intérêt _____ 18 

Ce qu'il y a à retenir sur ce jeu, c'est une enquête passionnante où on se prend facilement au jeu le tout lié à une ambiance qui fait mouche. On ne peut pas dire qu'il vieillisse sans rides, mais il s'en sort plutôt bien et sa durée de vie vous fera passer à coup sûr un bon petit moment. Il faut essayer de dépasser les quelques désagréments techniques car c'est un grand incontournable parmi les abandonware qui a remporté de nombreux titres tel que le Tilt d'or 92 pour ses animations, la récompense à l'ECS 92 du jeu de l'année sur PC et j'en passe. Je conclurais sur une citation bien connue des lecteurs assidus de Lovecraft. "N'est pas mort qui à jamais dort et au long des ères peut mourir même la mort".



Editeur	Infogrames
Développeur	Infogrames
Langue	
Config Atari	
Config Amiga	
Voir aussi	Ecstatica, Alone in the Dark 2
Mot de passe	www.aitp.fr.st
Téléchargements	5,3Mo
Solution	
Manuel	

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

