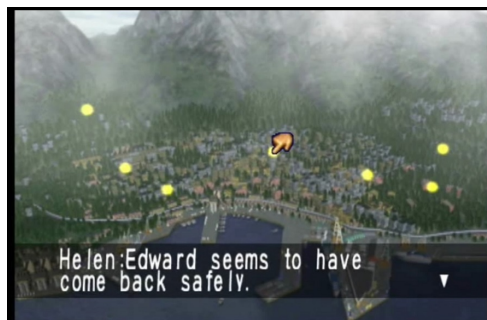




## Test de Clock Tower 2

### Clock Tower 2

Après un **premier opus** excellentissime qui a marqué l'histoire du survival-horror, le studio d'Human Entertainment nous gratifie d'une suite attendue au tournant. Tout le monde le sait, il est difficile de faire mieux quand le premier coup d'essai s'est révélé être un coup de maître. Le challenge était donc ardu et pourtant il a été relevé : je l'affirme donc, oui ce Clock Tower 2 surpasse son prédécesseur, il est même le plus abouti de la série et à titre personnel c'est un des meilleurs survival qui ait été créé jusqu'à aujourd'hui. En voici les multiples raisons.





L'histoire s'inscrit directement dans la continuité de "Clock Tower : The First Fear", nous retrouvons donc un rescapé du tueur au ciseau, Jennifer, et un petit nouveau dont nous n'avons jamais entendu parler, Edward. Après la tuerie du manoir Barrows, Jennifer a été accueillie par Helen, une professeur assistante en psychologie criminelle, tandis que Edward a été placé dans "L'orphelinat Granite". **Alors que les deux survivants pensaient être enfin tranquille, Scissorman frappe de nouveau bien décidé à finir ce qu'il avait commencé.** Sauf que cette fois ci, Jennifer et Edward sont entourés par Helen, un policier et un journaliste qui sont, eux aussi, bien motivés à découvrir qui se cache derrière ce tueur aliéné.

Clock Tower 2 se découpe en 2 phases distinctes, celle d'enquête et celle dite "survival". La première se déroule dans plusieurs parties de la ville accessible depuis une carte, le but sera d'interroger toutes les personnes pouvant faire avancer de près ou de loin l'affaire Scissorman. Les dialogues seront primordiaux puisque selon vos choix de discours et l'ordre des gens interrogés, les personnages jouables et les lieux visités changeront. Ce qui aura évidemment aussi une répercussion sur la fin du jeu puisqu'il en existe 20 différentes. La plupart sont similaires, seules quelques unes sont en fait vraiment distinctes. Il faudra quand même mener l'enquête correctement pour accéder au meilleur dénouement.





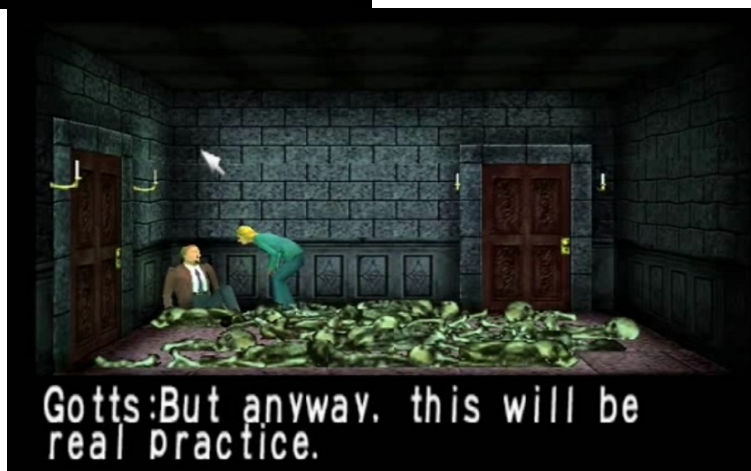
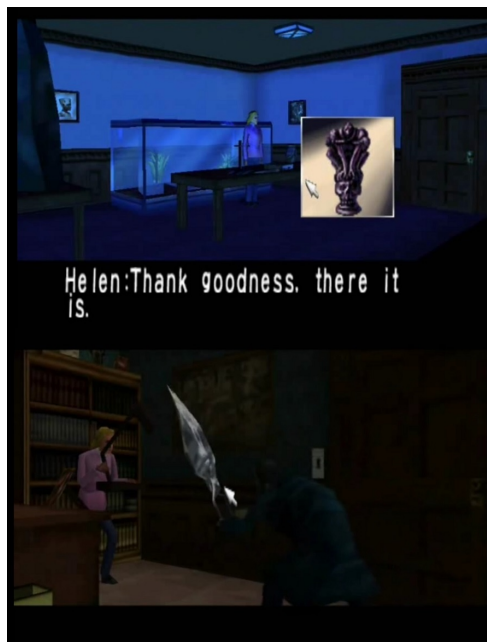
La partie survie nous plonge en plein cœur du gameplay. Le jeu est composé de trois chapitres dans lesquels il faudra systématiquement s'échapper du lieu dans lequel on est enfermé. Il faudra pour cela trouver des objets et résoudre des énigmes tout en fuyant notre assaillant prêt à tout pour enfoncer ses longues cisailles dans nos boyaux. Rappelons que le principe d'un escape-game comme Clock Tower est que le tueur est justement... intuible ! Ne reste donc que la possibilité de fuir et de se cacher dès qu'on tombe sur lui, à moins évidemment de réussir à incarner le policier armé d'un 6 coups dont chaque balle met immédiatement en déroute Scissorman pour quelques précieuses minutes, un luxe ! Car il faut dire que notre tueur prend son rôle très au sérieux, il peut apparaître n'importe où et n'importe quand. **Une petite musique prévient de son arrivé imminente lorsqu'il rode dans les couloirs, pour autant il pourra surgir d'un casier ou d'une armoire si on a le malheur de les fouiller, et je vous promets qu'on sursaute très facilement**, surtout que toutes ses apparitions sont aléatoires. Lors d'une nouvelle partie il se peut que l'armoire qui l'abritait soit vide. En fait on se surprend à avoir peur dès que l'on clique sur un lieu de fouille !

Notons que ce Clock Tower est un des rares jeux du type qui équilibre à la perfection les arrivés du tueur : ni trop, ni pas assez. Et quand il est à nos trousses, plusieurs moyens sont disponibles pour survivre. La plupart du temps il faudra se cacher, dans une armoire ou dans un ascenseur par exemple, mais attention, utiliser trop régulièrement le même lieu de cache se révèle néfaste, Scissorman n'hésitant pas à couper l'électricité pour arrêter l'ascenseur ou à enfoncer ses lames à travers les armoires. Autre solution, trouver un objet contondant, mais ils ne s'utilisent qu'une fois tel l'extincteur ou le tisonnier. Nous avons donc un panel suffisamment varié de solutions pour tenter de survivre à ce cauchemar.

Petit bémol cela dit, lors des moments de calmes et donc de recherche d'objets, le curseur (car oui c'est un

click and point, comme son grand frère) doit être placé méticuleusement sur les objets pour les récupérer. **Il faudra donc bien balayer chaque élément du décors sous peine de manquer une clé posé sur un bureau par exemple.** Et comme pour avoir la bonne fin il faut utiliser un objet du chapitre 1 dans le chapitre 3, il n'y a pas intérêt à le rater !

D'ailleurs avoir la meilleure fin du jeu est presque impossible sans indice, pour cela les développeurs ont introduit un mode "pamphlet" accessible depuis le menu du jeu. Pour débloquent les indices un par un il va falloir fouiller des endroits bien précis tout le long du jeu. On se met alors à cliquer sur tous les éléments du décors pour révéler de probables indices, et qui dit cliquer partout dit plus de possibilité de voir débouler scissorman, c'est un concept tellement fourbe... mais tellement génial !



Autre élément que j'adore, c'est la possibilité de deviner qui se cache derrière Scissorman avant que le jeu ne

nous le révèle. En fouillant correctement les décors des chapitres, de petites phrases nous donnerons une idée de qui il peut être. Ce genre de procédé est utilisé dans des survivals-horrors plus récent comme **Deadly Premonition** (avec une enquête cent fois plus poussée).

Graphiquement ce Clock Tower 2 à bien vieilli, oui la 3D est archaïque et... oui ce n'est vraiment pas beau à voir. J'ai quand même adoré l'introduction, qui rappelle les faits marquants de Clock Tower The First Fear réalisée en trois dimensions. **Les musiques, au contraire, sont excellentes.** Rien que d'en parler j'en ai des frissons... rien que la mélodie principale est tout bonnement géniale et sert à merveille l'ambiance mystique du jeu. Ambiance mystique certes, mais aussi oppressante, paranoïaque... et détendue par moment. L'immersion est très travaillée, on vit vraiment avec les personnages et la narration n'hésite pas à nous montrer leur périple vécu du début à la fin. Par exemple entre le chapitre 2 et 3, lors du trajet jusqu'au château, les héros vont faire un arrêt en cours de route et camper pour passer la nuit. Cette scène pourrait être dispensable mais le décors et les dialogues qui ont été créés pour l'occasion font qu'on s'attache aux personnages et à leurs destins.

Je n'insiste pas plus sur les bienfaits de ce jeu, je pense avoir été suffisamment clair, il est un devoir pour tout les amateurs de survivals d'y jouer et de s'impliquer dans cet opus. **C'est un survival-horror riche, intéressant, qui fait vraiment peur et qui possède une véritable identité.** Il peut parfois être frustrant, moche et peu maniable à cause de la jouabilité au curseur, mais ces quelques défauts ne doivent en aucun cas freiner les fans d'horreur, c'est un monument du genre qui en a inspiré beaucoup d'autres.

*Description du jeu par Kyoledemon*

Copyright © 2003-2025 [survivals-horrors.com](http://survivals-horrors.com), tous droits réservés  
Conception [David Barreto](#)