



Test de Agarthia

Agarthia

L'équipe lyonnaise "No Cliché", emmenée par Frederic Raynal (illustre inventeur du très surestimé [Alone in the Dark](#)) a travaillé jusqu'en 2000 sur ce survival-horror inspiré de la légende tibétaine d'Agarthia, selon laquelle la Terre serait creuse. Le mythe avait été actualisé puisque, dans l'histoire, c'aurait été le nom d'une ville roumaine devenue souterraine consécutivement à un glissement de terrain survenu en 1929. D'après les rares vues jamais présentées, il semble que le jeu n'ait jamais dépassé le premier niveau.

Le protagoniste principal, Kirk, se présente sous les traits d'un paisible quinquagénaire barbu, d'apparence moins que belliqueuse. D'après les renseignements délivrés à l'ECTS de Londres en 2000, la particularité du jeu serait qu'il aurait été en proie à des tourments moraux, et donc susceptible, au cours de l'aventure, **d'aider le Bien ou le Mal**, ce qui laisse présager plusieurs dénouements possibles. Pas un héros donc mais un homme ordinaire égaré dans l'affrontement de forces qui le dépassent, comme dans "Silent Hill", ce qui nous amène à penser que le graphisme lisse et brillant de ces images aurait certainement été troublé pour lui donner une apparence plus menaçante.





Le jeu aurait été en **3D totale**, contrairement à "Alone in The Dark: The New Nightmare" sorti la même année et utilisant des arrières plans en 2D comme "Resident Evil" : en effet, Frederic Raynal considérait les angles de vue propres au survival-horror comme "une nuisance scénaristique" (sic) et déclarait même, dans une interview accordée à Overgame le 15/02/2000: "Quand je joue à un Resident Evil et que le personnage est face à une porte, ce n'est pas normal que le joueur ait peur parce qu'il ne voit pas ce que le personnage voit" !!!

Le bandeau bleu en bas de la pochette laissait aussi supposer qu'une option de jeu en réseau était envisagée. D'autres caractères jouables étaient-ils donc prévus? Préparé exclusivement sur Dreamcast, le développement de ce jeu n'a pas résisté à la disparition de la console de Sega, donc cette question demeurera très certainement à jamais sans réponses...

Note : Depuis Janvier 2018, une **version jouable** de la démo présenté à l'E3 des années 2000 est disponible sur internet. Le gameplay est très limité mais il est possible de visiter les quelques décors qui avaient été créé pour l'occasion, de parcourir l'inventaire et même de pouvoir tester le mode de vue en "first person".

Ce qu'aurait pu être ce jeu par Zombi eater

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