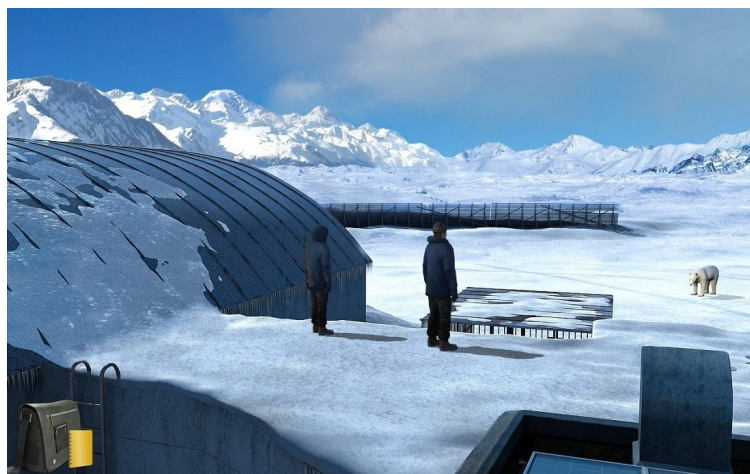




Test de Alpha Polaris

Alpha Polaris

Alpha Polaris est un de ces ambient horror passé inaperçu auprès du grand public, petite production oblige. Le nombre de test qu'on peut trouver sur le net en français est quasiment inexistant et se faire une idée du jeu avant de se lancer dans l'aventure est presque impossible, c'est à peine si les quelques images disponibles renseignent le genre du jeu. Alors au final, bonne surprise ou désintérêt total approuvé ?





Dans tout les cas, le scénario est clairement le point fort de ce click and point à tendance horrifique. On incarne le jeune Rune Knudson, un étudiant norvégien envoyé dans une station scientifique au Groenland pour écrire sa thèse mêlant biologie et zoologie. Complètement isolé du monde, il partage son quotidien avec trois chercheurs aux personnalités bien trempés dont une belle inuit se prénommant Nova. Si tout se passait bien depuis son arrivé, les quatre jours à venir annoncent des tempêtes magnétiques et la formation récurrente d'aurores boréales. A première vue, la nouvelle est bonne, qui n'a jamais rêvé d'observer ce magnifique phénomène ? Pourtant l'atmosphère deviendra vite tendu quand les communications radio deviendront impossible et que tous **les chercheurs seront en proies à d'effroyables cauchemars et d'horribles hallucinations**. Peut-être que tout ça aurait un rapport avec le comportement étrange des ours polaire et les os humains trouvé près du campement... ? L'histoire se déroule donc sur ces quatre fameux jours et révèle quelques bonnes surprises ! Les faits relatés sont sacrément intéressants puisqu'ils s'inspirent de véritable légende inuit, le background nous amène donc à vivre une entreprise culturellement captivante, c'est à souligner tant le fait est rare dans le monde du jeu vidéo.

Coté gameplay, c'est simple, on fait bouger le curseurs de la souris pour cliquer sur les éléments du décors, les objets clés sont mis dans notre sac et peuvent être examinés, combinés et utilisés. On peut aussi cliquer sur notre personnage qui, par quelques petites phrases, nous indiquera les objectifs du moment. Classique mais efficace donc. **La recherche et les énigmes sont évidemment au cœur du gameplay** et ces dernières raviront les fans de jeux d'aventure par leur complexité alors qu'elles freineront l'ardeur des joueurs occasionnels. Personnellement j'ai vraiment eu des difficultés sur certaines d'entre elles, notamment lorsqu'il s'agit de trouver la définition de symbole en écrivant au clavier leur signification en un mot. Alors oui des indices sont bien là mais les réponses ne sont pas données clairement et les solutions sont parfois vraiment tordues, je reconnais avoir usé de la solution à plusieurs reprises, et pourtant ce n'est pas dans mon habitude. A l'heure où tous les opus vidéoludiques sont archi directifs, il est bien délicat d'être amené à se creuser autant la tête. Ces énigmes difficiles sont donc la force d'Alpha Polaris !





Vous l'aurez compris, Alpha Polaris est un bon jeu, pourtant, l'opus ne paye pas de mine. Les environnements se limitant à quelques tableaux, la base scientifique et son extérieur, on pourrait penser qu'il a un trame limitée et répétitive. Il n'en ait rien, au contraire, le fait qu'on évolue dans si peu de décors renforce le sentiment d'isolation des personnages. Et finalement on vit leur quotidien sur quelques jours d'aventure : leur potin, leur angoisse, leur mode de vie. La séquence où l'on drague Nova en lui préparant un dessert pourrait par exemple paraître superflu alors qu'elle fait en sorte qu'on s'attache aux personnages. L'immersion est totale, on a vraiment l'impression de vivre la vie de Rune. En plus la beauté des décors extérieurs avec la neige blanche immaculée, aidé par une parfaite bande son, concluent à nous captiver. **Les séquences horribles, quant à elles, sont en fait peu nombreuses mais bien amenées**, on aurait quand même aimé en voir plus sans pour autant que ça desserve inutilement le scénario.

Au rayon des déceptions on retiendra les limites technique d'Alpha Polaris. Le personnage pour prendre, par exemple, un récipient et l'amener sur une table ira d'abord près de l'objet qui disparaîtra car censé être tenu à bout de bras, puis réapparaîtra sur la table une fois le personnage proche de celle-ci. Les animations sont peu nombreuses mais le pire étant le déroulement des dialogues. Au lieu d'avoir insufflé une gestuelle, une image dessinée de l'individu en train de parler apparaît à l'écran en même temps que les lignes de textes, ce qui fait qu'on voit en même temps le modèle 3D et le modèle 2D de la personne qui bavarde ! Ca fait très cheap comme procédé. La plus grande déception reste quand même la durée de vie qui est de l'ordre de 4h, voir un peu plus si on reste vraiment bloqué sur les énigmes, qui ne permet pas une immersion aussi poussées qu'elle l'aurait pu être. Pourtant déjà bien exploitée elle se serait renforcée par plus de temps de jeu.





D'une manière générale, Alpha Polaris est tout de même **un bon jeu d'aventure avec une petite touche d'horreur** mêlant énigme ardue et scénario passionnant. Le fait que le jeu soit une petite production est bien visible mais son originalité rattrape largement le coup. Faisable en une nuit et disponible en langue française avec l'installation d'un patch, l'aventure vaut le coup d'être tentée.

Description du jeu par Kyoledemon

Copyright © 2003-2026 survivals-horrors.com, tous droits réservés
Conception [David Barreto](#)