

Test de Alone in the Dark

Alone in the Dark

Le jeu Alone in the Dark a été créé par Frederick Raynal et édité par Infogrammes en 1992. Il est le tout premier survival-horror à se dérouler dans un environnement pré-calculé où l'on y retrouve des personnages et des objets en 3D. Son jeu est une prouesse technologique, car l'auteur a dû faire en sorte que le jeu puisse tourner sur toutes les machines de l'époque (et elles avaient de bonnes différences de puissance). Il est souvent considéré que **ce jeu est celui qui a créé le genre survival-horror** (c'est en revanche la série des resident evil qui, plus tard, a popularisé le genre).

L'histoire débute avec Edward Carnby, ou Emily Hartwood, qui après un rapport de police, apprend que Jeremy Hartwood se serait suicidé en se pendant dans son grenier. Il semblerait que l'étrange manoir Derceto serait responsable de la folie de Jeremy... quels sont les sombres secrets que cache ce manoir ? Ce sera à vous de le découvrir.









Vous pouvez choisir au début le personnage avec lequel vous allez jouer l'histoire, bien que ce choix ne change rien au scénario, ni aux énigmes, ni même la difficulté, le jeu nous laisse quand même sélectionner un personnage féminin ou masculin. La seule réelle différence notable est que, lors de l'introduction des personnages, si on choisit Emily, de nombreux indices vous seront donnés.

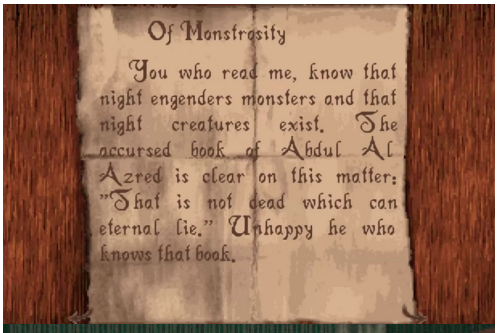
L'intro vous plonge directement dans une ambiance oppressante grâce à la caméra qui place sa vue depuis la fenêtre du grenier et qui laisse apparaitre une mystérieuse personne observant vos mouvements (ce même plan sera d'ailleurs utilisé pour sa suite Alone in the Dark : Jack is Back). **Le jeu est d'ailleurs très cinématographique dans son approche**, grâce au différent angle de caméra qui permette d'accentuer certaines scènes et le changement soudain de musique qui contribue aussi au sentiment de peur (le passage du monstre par la fenêtre par exemple). Cela permet aussi de jouer sur le hors champ, car il est bien plus facile d'avoir peur de ce que l'on ne voit pas.

Au tout début du jeu le passage du grenier est un très bel exemple d'un bon game design. En effet, le jeu vous laisse un petit laps de temps pour comprendre comment manipuler votre personnage. Il vous place un petit tabouret à côté de votre personnage pour vous faire comprendre que l'on peut pousser des objets du décor et vous laisse le temps d'apprendre à fouiller pour ensuite vous confronter à deux monstres différent que vous pourrez combattre avec une arme à feu disponible dans la pièce et/ou avec vos poings afin de vous familiariser avec les deux types de mode de combat (à distance et en mode mêlée). Cette attaque de monstre vous fait ainsi comprendre que le danger peut surgir à n'importe quel moment !

Mais là où cela devient encore plus brillant, c'est que le jeu vous fait aussi comprendre qu'il est **nécessaire de bien de lire et de bien interpréter les documents** que vous croiserez. Rien qu'avec la présentation d'Emily, vous aurez déjà de précieux indices pour les énigmes du jeu. Vous apprendrez aussi par exemple que, dans le grenier, il vous faudra regarder le piano sous un autre angle pour trouver un objet, pour qu'ainsi, vous soyez plus méticuleux dans vos recherches.

Toujours avec les phrases d'Emily, concernant le faite que Jeremy a essayé de pousser la vielle armoire, vous vous essayerez à pousser des objets plus gros que le petit tabouret et constaterez aussi que certains des combats dans le jeu peuvent être évités (dans le cas du grenier, mettre l'armoire devant la fenêtre et le coffre sur la trappe).











Les menaces dans le jeu ne sont pas uniquement dues aux monstres, mais aussi à certains pièges dans le manoir qui vous conduiront inévitablement à un Game Over. En parlant de monstres, le bestiaire est varié, même si nous n'observerons souvent qu'une apparition de ces mêmes ennemis (sauf les Zombis et les sortes de Rat-Garou qui apparaitront plusieurs fois). L'action du jeu est très présente en début de partie et en fin de partie, **le reste de l'aventure se basera essentiellement sur de la recherche et la résolution d'énigmes dans le manoir de Derceto**. C'est d'ailleurs dans ces mêmes phases de recherche que vous pourrez découvrir des livres vous permettant d'en savoir plus sur l'histoire et que vous plongerez davantage dans l'atmosphère du jeu et, accessoirement, ces livres vous permettront de récupérer d'autres indices (le texte seront lu par une voix off, parfois l'interprétation est très kitch).

Concernant le déplacement, il est connu qu'Alone in the Dark et celui qui a plus ou moins crée le "tank control" que l'on verra dans d'autres surivval-horror par la suite. Lorsque vous tournez, le personnage n'avance pas

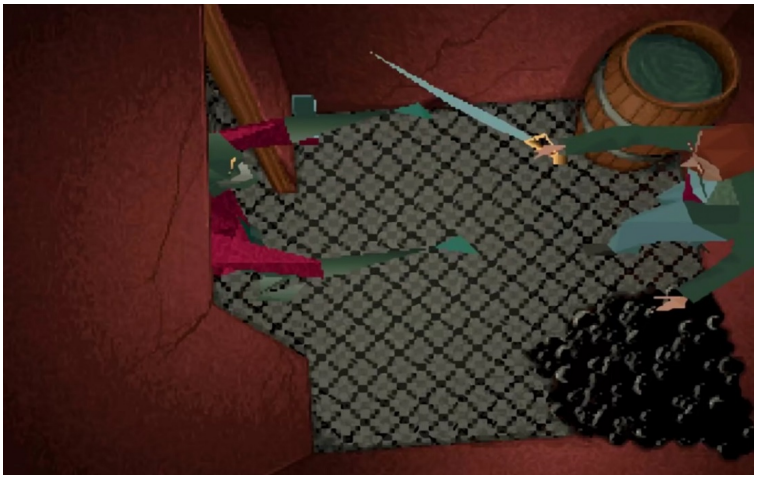
dans la direction mais se tourne dans la direction, il faut appuyez sur la touche "avancer" pour qu'il aille dans la direction souhaitée.

Mais cela ne pose pas de réel problème, car on apprendra rapidement à manipuler notre personnage. Ce qui peut poser problème en revanche, c'est le système de combat et surtout l'animation quand on se prend des dégâts. En effet, les animations pour les coups au corps à corps ainsi que pour les armes à feu prennent pas mal de temps à s'enclencher, ce qui vous empêche de réagir vite à une situation et vous oblige à préparer à l'avance vos coups. Et le plus terrible est l'utilisation des armes à feu qui sont très imprécises, il ne sera pas rare de rater un ennemi à quelque mètre face à vous.

Concernant les animations lorsque l'on se prend des dégâts, cela peut devenir rapidement handicapant voir mortel dans certaines situations, si le monstre vous bloque dans un coin, par exemple, vous n'aurez pas le temps de taper le monstre, car il prépare déjà sa prochaine attaque, il faudra essayez de s'enfuir en étant obligé de perdre quelque point de vie supplémentaire pour sortir de l'impasse. Par contre les monstres eux aussi peuvent se retrouver dans le cas inverse, et là les combats sont bien plus faciles pour vous.









Pour finir, il faudra noter que votre personnage dispose d'un inventaire qu'il faudra gérer, car vous ne pouvez contenir qu'un certain nombre d'objets (leur taille est aussi importante). Il vous sera donc **nécessaire de faire du micro management de votre inventaire** pour éviter de vous encombrer d'objet devenu inutiles ou de placer vos affaires importantes dans une pièce. Car vous avez la possibilité de poser vos objets n'importe où, voire même de les lancer. C'est d'ailleurs par ce même inventaire que vous pouvez sélectionner les différentes actions de votre personnage tel que pousser, ouvrir, chercher voir même sauter à un certain moment du jeu. L'utilisation d'objet ainsi que le fait de passer en mode combat ou recherche se fait aussi par ce menu.

Le jeu n'est pas spécialement difficile, vous pouvez sauvegarder à n'importe quel moment et autant de fois que vous le désirez. Les munitions et soins, bien que très rares (3 soins et 3 chargeurs pour vos armes), sont bien suffisants pour finir le jeu, vu qu'il est possible d'éviter certaines ennemies en résolvante des énigmes qui d'ailleurs ont le mérite d'être logique si on réfléchit un minimum. Comptez 1h voir 2h pour finir le jeu si vous savez ce que vous faites.

Je trouve que **Alone in the Dark premier du nom a mérité sa bonne réputation**, et reste toujours aussi sympathique à faire, malgré les petits défauts liés au système de combat qu'on lui pardonnera facilement.









Petite Parenthèse sur la version IOS/Android :

- Le portage sur téléphone portable est une atrocité à jouer, car le jeu ne se prête pas à ce format, rien que pour les déplacements, cela est très pesant, car on ne peut pas se déplacer dans les directions en diagonales, on est obligé d'avancer, s'arrêter, puis tourner, puis on peut avancer… Cela rend l'exploration fastidieuse et les combats plus compliqués que prévu, voir certains affrontements fatals si on se fait toucher, vu qu'il sera quasiment impossible de s'enfuir. Heureusement que dans ce jeu, l'action n'est pas du tout prioritaire.

- Idem pour courir, il est très difficile de faire déplacer rapidement son personnage (ce qui sera requis dans certains passages du jeu). Car le jeu pensera davantage que vous voulez remarcher dans la même direction que courir (vu qu'il faut taper deux fois sur la même touche et rester appuyé).

- Les musiques s'arrêtent une fois finit (pas de loop), certaines musiques sont aussi au mauvaise endroit, et il n'y a aucune voix-off, que ce soit pour l'intro ou lorsqu'on lit divers documents.

Bref, **c'est un bon gros doigt d'honneur de la part d'Atari**. Le seul bon point qu'on peut accorder à ce portage vient des textures plus lisses et c'est tout... accessoirement ça permet aussi de faire découvrir la série aux néophytes... depuis, ce portage a d'ailleurs été retiré du store (on se demande bien pourquoi…).

Description du jeu par Negiis

Copyright © 2003-2026 survivals-horrors.com, tous droits rés
Conception David Barreto