



Test de Alone in the Dark : Inferno

Alone in the Dark : Inferno

Alone in the Dark : Inferno est sorti en "version downgradée" sur PS2 et Wii, puis en "version classique" sur PC et Xbox360, et enfin en "version finale" sur PS3. Autrement dit, si vous ne jouez pas au jeu sur la console de Sony, vous aurez droit à un soft bugué, moins joli et peu maniable. C'est injuste, mais c'est comme ça, de toute façon la version finale est quand même **bourrée de défauts**... allez, voyons ensemble tout ce qui ne va pas dans ce AITD !





Pour commencer, parlons du scénario : il est catastrophique. De la séquence d'ouverture à la cinématique de fin, tout est nanardesque, que ce soit dans le look des personnages ou dans les dialogues risibles, clichés et inadéquats, rien ne va. On se retrouve donc à jouer un **Edward Carnby au trait vieilli et à la mémoire défaillante** qui va devoir combattre le Diable en personne dans la métropole New-Yorkaise. Seule originalité, le jeu est construit en plusieurs épisodes comme une série TV. A chaque fin de chaque épisode, une courte cinématique nous rappelle les événements marquants qu'on vient de vivre avant de passer à l'épisode suivant. Ce procédé sera repris dans [Alan Wake](#) quelques années plus tard.

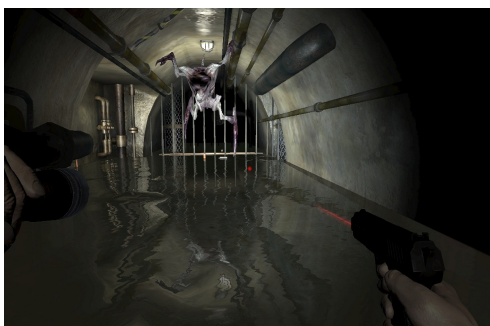
Ce Alone in the Dark se veut l'équivalent d'une série TV, mais pas n'importe laquelle -> une série TV Hollywoodienne. Il faut donc que ça explose de partout et qu'il y ait de l'action à outrance. Le début du jeu va rapidement nous mettre dans le bain puisque le bâtiment dans lequel nous nous trouvons est attaqué par une faille démoniaque qui ouvre le béton en deux. Notre personnage devra alors escalader, sauter par-dessus des gouffres, s'agripper à des câbles électriques et descendre des murs en rappels tout en esquivant les débris de l'immeuble qui s'abattent sur lui. On sent que les développeurs ont voulu une aventure grand spectacle et n'ont pas résisté à l'intégration de ces **phases de plateformes**. Elles sont spectaculaires mais malheureusement peu intéressantes, et la caméra qui fait des siennes nous empêche parfois de jauger la distance ou l'angle d'un saut. Franchement, on ne comprend pas trop ce que viennent faire ce genre de phases dans un jeu d'horreur.

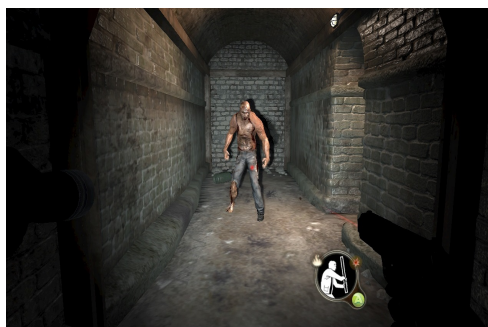




Le gameplay est approximatif lors des séquences de plateforme, mais il l'est encore plus lors des séquences traditionnelles. On contrôle notre personnage à la 3ème personne et il évolue dans des décors en 3D avec une caméra précalculée (qu'on peut cependant bouger librement sur PS3). On peut aussi passer en vue subjective pour avoir une autre vision de notre environnement. Jusque-là, pas de soucis. Mais ce qui pose problème, c'est que **certaines actions sont possibles uniquement en vue à la 3ème personne, et d'autre uniquement en vue à la 1ère personne.** Par exemple, avec la caméra braquée sur le personnage, vous pouvez vous emparer d'armes blanches ou de divers meubles (chaise, extincteur...) pour en faire des armes improvisées, et vous pouvez alors combattre les monstres en les frappant normalement. En revanche, si vous voulez utiliser une arme à feu, vous devez obligatoirement passer en vue subjective. Si vous voulez utiliser votre extincteur pour éteindre un feu, là aussi il faudra passer en vue First Person car le jeu considère qu'il s'agit d'une action similaire à l'utilisation d'un pistolet.

Résumons un combat : vous êtes en vue à la 3ème personnes, vous prenez un meuble ou une arme blanche pour frapper vos ennemis, puis vous décidez de les achever à coup de pistolet. Vous passez donc en vue subjective et ouvrez le feu jusqu'à les abattre, mais comme les monstres ne se meurent réellement que lorsqu'ils sont enflammés, vous repassez en vue objective pour agripper la créature et la tirer dans les flammes... c'est compliqué pour pas grand-chose. De plus, la vue FPS est horriblement lente et imprécise pour viser correctement un ennemi.

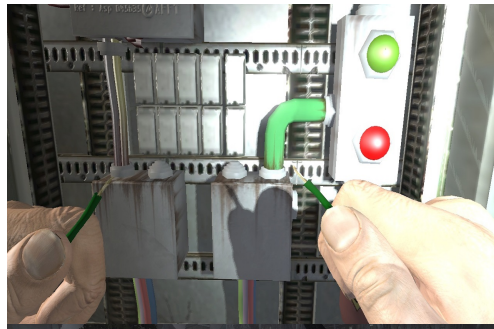




Alone in the Dark a aussi beaucoup misé sur **son moteur dynamique**. Et je dois dire qu'à première vue c'est plutôt plaisant. On peut prendre une chaise en bois, l'approcher des flammes et ensuite lancer notre arme improvisée pour carboniser les monstres. On peut aussi s'emparer de cette même chaise et fracasser des portes fermées pour les ouvrir. Mais, lors de certaines phases de jeu, ce moteur peut devenir un vrai désastre. Lorsque vous devrez conduire des voitures, évitez de vous cogner à un obstacle, sans quoi vous allez partir dans tous les sens. Les séquences en voiture ont tellement été décriées que les développeurs les ont simplifiées sur PS3.

Le soft compte aussi sur son réalisme pour plaire aux joueurs. Ainsi, en plus de s'armer avec ce qu'il a sous la main, Edward peut récupérer toute sorte d'objets et réaliser des combinaisons pour combattre les forces du mal. Un spray et un briquet deviennent un lance-flamme, un torchon et une bouteille d'alcool deviennent un molotov. Il existe pas mal de combinaison possible et c'est franchement bien pensé.

Et l'horreur dans tout ça ? Et bien... même si notre héros est régulièrement ballotté dans tous les sens à la sauce hollywoodienne, il arrive aussi qu'il se retrouve dans des situations plus calmes et plus stressantes. Seul avec sa lampe torche, il va devoir explorer de nombreux lieux New-Yorkais et résoudre des énigmes. Parfois, il faudra aussi évoluer dans d'immense zone, comme Central Park, **à pied ou en voiture**. Ça ne fait jamais vraiment peur mais l'ambiance est sympa même si elle est plombée par les soucis de gameplay. Enfin, la musique d'Olivier Derivière arrive quand même à nous procurer des frissons lors de certaines séquences bien huilées.



Pour conclure, je dirais que cet opus tente beaucoup de chose mais ne réussis presque rien. Le scénario est ridicule, le gameplay est très riche mais bien trop approximatif, l'ambiance hollywoodienne écrase l'ambiance horrifique... ce AITD pétri de bonnes intentions est clairement **un immense gâchis**, quelle déception...

Description du jeu par Kyoledemon

