



Test de Remothered

Remothered

Remothered est le nom de code du remake avorté de [Clock Tower : The First Fear](#). Attention cependant, il ne s'agissait pas d'un remake officiel mais bel et bien d'un projet indépendant fomenté par un fan de la série : Chris Darril. Son remake connut plusieurs stades de développements, plus ou moins avancés, que je vais donc vous détailler.

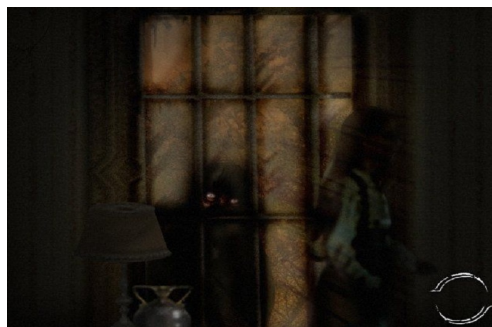
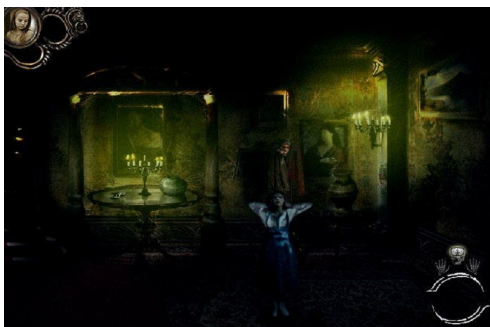
- **La version 1** fut annoncée en 2007, elle se voulait être un remake pur et dur du premier Clock Tower. Nous n'en savons pas plus car Chris Darril n'a que très peu communiqué à son sujet.





- **La version 2** fut annoncée plus tard, en 2009. Elle était très avancée comme vous pouvez le voir sur les dix images qui illustrent cette fiche. Cette fois-ci, Chris expliquera qu'il voulait créer un jeu inspiré du premier Clock Tower, tout en prenant de nombreuses libertés par rapport au matériau original. Ainsi, au début du jeu, nous pouvions jouer le rôle d'un reporter se rendant dans un immense manoir dans lequel avaient été commis des meurtres. Cette séquence d'introduction, et les choix que nous y faisons, étaient déterminants pour accéder, ou pas, à la meilleure fin du jeu. Puis, une fois l'introduction terminée, un flashback s'opérait et le jeu pouvait alors véritablement commencer. Le synopsis était similaire au premier jeu puisque Jennifer et ses amis orphelins étaient tous recueillis par une femme qui amenait le petit groupe vivre dans son manoir...

Dans ce remake, nous aurions pu explorer bien plus de lieux que dans The First Fear, à commencer par la forêt tout autour de la bâtisse. Si Scissorman restait le tueur principal, d'autres personnes nous auraient aussi poursuivis au cours de l'aventure. Durant notre fuite, nous aurions également pu rencontrer de nombreux personnages comme le jardinier ou la femme de chambre. Le jeu était toujours en 2D mais nous aurions pu diriger Jennifer directement sans passer par un curseur de souris, quant aux graphismes, ils se voulaient soignés et lugubres.





- **La version 3** fut enfin annoncée en 2011. Le jeu devait être en 3D avec des graphismes hyper réalistes et le principal ennemi ne devait plus être Scissorman mais un autre membre de la famille. En plus de Jennifer, deux autres personnages devaient être jouables. Nous n'en savons finalement pas plus...

Après ces trois projets abandonnés, Chris Darril se mettra à développer son propre jeu. Exit Jennifer et Scissorman, son objectif sera de créer un nouveau scénario dans un univers totalement inédit. Son jeu sortira finalement en 2018, et il se nomme **Remothered : Tormented Fathers**. Chris a évidemment gardé le concept de l'ennemi récurrent et de la victime fragile qui ne peut combattre et qui doit se cacher !

Ce qu'aurait pu être ce jeu par Kyoledemon

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