

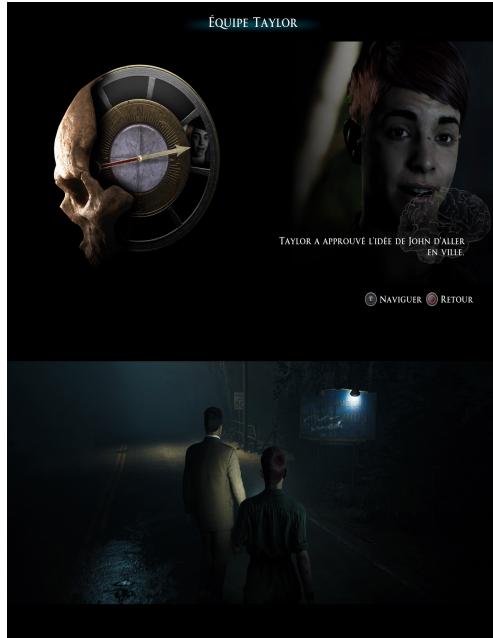
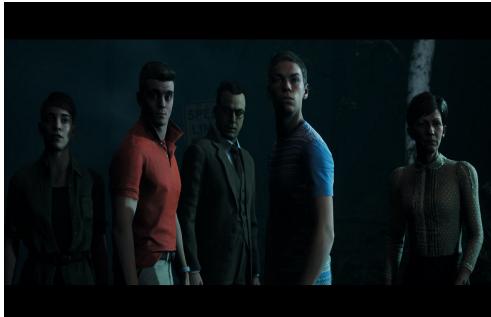


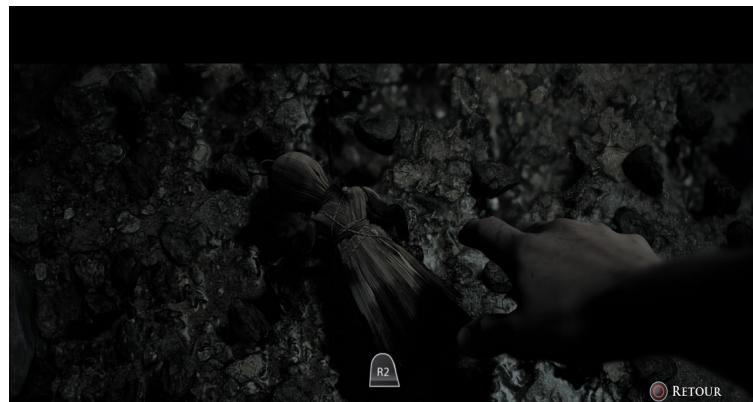
Test de The Dark Pictures : Little Hope

The Dark Pictures : Little Hope

Little Hope est le deuxième opus de la série anthologique "[The Dark Pictures](#)", et comme son ainé il nous plonge dans une aventure interactive à choix multiple. Le terrain de jeu ici n'est pas un bateau, mais une étrange ville fantôme dans laquelle un professeur d'université (John) et quatre de ses élèves (Andrew, Angela, Daniel et Taylor) se retrouvent coincés après un accident de bus.

Alors que leur chauffeur demeure introuvable et qu'un épais brouillard entoure la petite bourgade de Little Hope, des esprits se matérialisent un à un pour tenter de tuer l'entièreté de notre pauvre groupe. Il ne tient qu'à nous, joueur, de sauver tout ce beau monde et d'enquêter sur ce village pour découvrir son histoire... encore faut-il faire **les bons choix pour accéder à l'unique bonne fin du jeu** et ainsi comprendre tous les enjeux du scénario !





Tiens, parlons-en un peu de ce scénario. Celui-ci est plaisant à suivre et nous tiens en haleine jusqu'au bout tant on a envie d'en savoir plus sur cette ville qui cache bien des mystères... les incursions dans le passé nous en apprendront plus sur **les actes de sorcellerie** qui ont entaché la réputation de Little Hope alors que l'exploration des lieux dans le présent nous expliquera pourquoi la ville s'est dépeuplée de tous ces habitants. Enfin le twist final, qui m'a personnellement surpris, nous révélera pourquoi les cinq personnages qu'on contrôle ont été en proie à ces esprits et pourquoi ils ne pouvaient pas traverser le brouillard qui entourait la commune afin de fuir.

Comme dans Man of Medan, les scénaristes savent ménager le suspense. En revanche **la construction de l'histoire est beaucoup moins intéressante** tant elle garde le même schéma : on contrôle un des personnages du groupe -> on fouille un lieu clé de la ville -> on subit un screamer -> on se fait transporter dans le passé de la commune -> on revient dans le présent et on fuit un fantôme qui nous attaque -> rebelote. Quand on fait le jeu d'une traite, ça devient lassant... heureusement que l'ambiance est sacrément bonne, et visiter cette ville morte est quand même très plaisant.

TRAJECTOIRE

ANDREW

ANGELA

DANIEL

TAYLOR

JOHN

IMAGES

R2

OBJECTIF ACTUEL : PARLER À L'ÉTRANGER

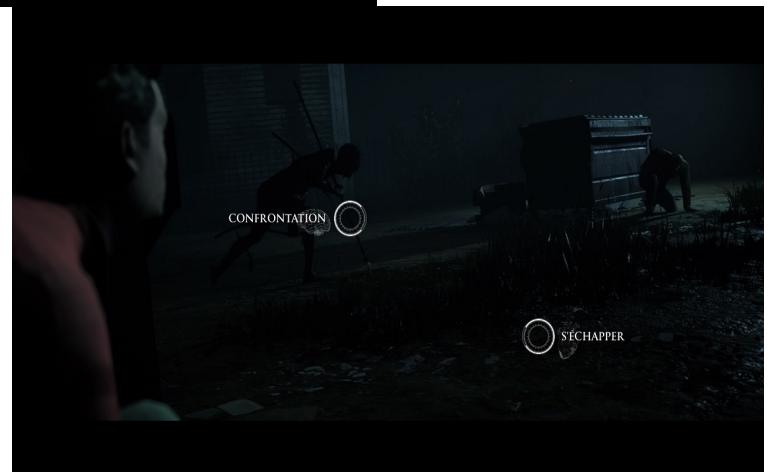
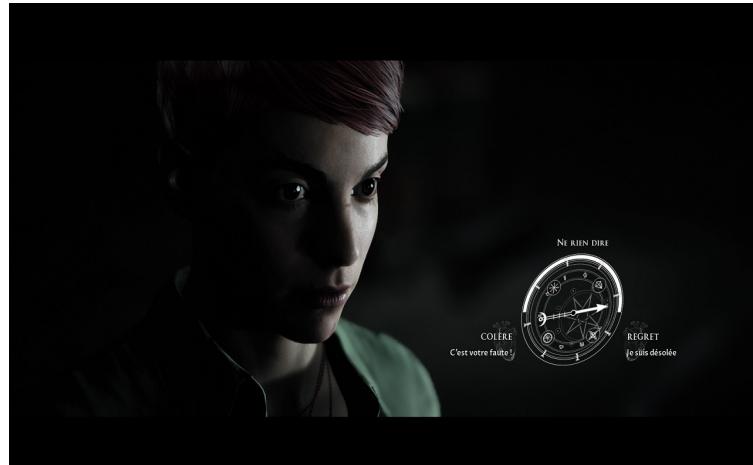
AUTORITÉ

CURIOSITÉ

BRUTALITÉ

Voir la relation entre John et Andrew

NAVIGUER SÉLECTIONNER RETOUR



Pour le reste, que ce soit en termes de graphisme, de gameplay, d'organisation du menu ou de mécanique dans les choix qui influenceront l'histoire, tout est absolument similaire à *Man of Medan*. Ainsi, pour accéder à la meilleure fin du soft, il faudra sélectionner les bonnes réponses dans les dialogues, faire les meilleurs choix possibles lors des situations de danger et ne rater aucun QTE. **Le replay-value est donc quasi obligatoire**, à moins que, comme moi, vous ayez un gros coup de chance pour débloquer la meilleure ending du premier coup ! Dans le cas contraire, vous pourrez avoir des aides sur les cheminements à prendre ou non grâce aux visions de l'avenir et aux conseils du narrateur qui n'hésitera pas à interrompre l'histoire de temps à autre.

Little Hope est un jeu correct dans son genre, qui reste super sympa à faire le temps d'une soirée, mais qui demeure **un poil moins bien que *Man of Medan***. Ce n'est que le second jeu de l'anthologie et j'ai déjà l'impression que la formule s'essouffle un peu, espérons que le troisième opus me fasse mentir !

Description du jeu par Kyoledemon

