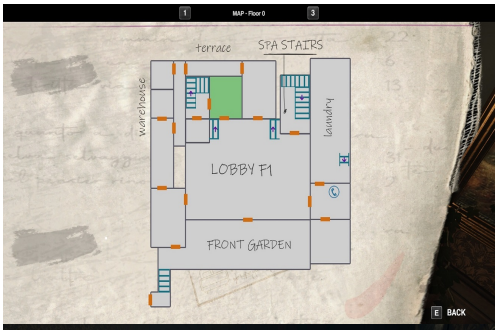


Test de The Hotel

The Hotel

The Hotel est un survival-horror qui a pour promesse de nous **faire revivre l'expérience des jeux d'horreurs des années 1990**, à savoir : un personnage lourd à contrôler, des caméras fixes, un inventaire limité, des munitions et des soins à gérer, des petites énigmes et de nombreux aller-retour dans un environnement clos. Alors, promesse réussie ?











Tout commence quand Alex et Judie, un couple testeur et critique d’hôtels, reçoivent une invitation pour venir juger la qualité d’un hôtel perdu sur une presqu'île quasi déserte. Alors qu’ils s’y rendent en pleine nuit, ils sont accueillis par la propriétaire des lieux qui va kidnapper Judie et assommer Alex. Lorsque ce dernier reprend connaissance dans le hall principal, il est convié à explorer le bâtiment grouillant de monstres pour essayer de retrouver sa femme.

Si le scénario peut paraitre intrigant au premier abord, **il se révèlera rapidement bête, sans imagination et inintéressant**. Je ne veux pas vous spoiler mais il est encore question de zombis, de créatures issues d’expériences interdites pour l’armée et de tous les clichés du genre, tout ça dans une mise en scène plate, parfois ratée avec des personnages idiots et sans charismes. On voit bien que l’unique créateur de The Hotel n’est pas scénariste, mais la promesse de son jeu réside surtout dans son gameplay, alors voyons ce que ça donne.











Oui, **The Hotel est bel et bien un Resident Evil-like** (je parle de la trilogie originelle). Tous les engagements sont tenus en ce sens. L'hôtel est truffé de portes fermées et de mécanismes en tout genre, les monstres peuplant les couloirs peuvent être tués (attention à ne pas gaspiller vos munitions) ou esquivés (en les slalomant), l'inventaire limité nécessite que des objets soient entreposés dans des armoires communicantes, le level design labyrinthique nous oblige à connaître les lieux comme notre poche tant les aller-retour sont importants et les sauvegardes sont limitées puisqu'elles nécessitent de trouver des téléphones muraux et d'avoir de la monnaie pour les utiliser.

Les nostalgiques y trouveront leur compte ! En revanche, **ne vous attendez pas à avoir la qualité d'un vrai Resident Evil** (je parle toujours de la trilogie originelle). Les combats sont parfois mous à cause des armes qui ne donnent pas de vraies sensations d'impacts (le fusil, quelle déception), les énigmes sont bien trop simples et les environnements visités, bien que beaux, n'ont pas vraiment de personnalité dès lors qu'on quitte l'hôtel pour explorer ses sous-sols. Les musiques n'ont rien de marquantes non plus alors qu'elles devraient venir alourdir l'ambiance. Pourtant, le cahier des charges est rempli, et même s'il est loin d'être sublimé il parlera aux joueurs des années 90' et les accrochera jusqu'à la fin de l'aventure. Hélas, cette fin est aussi décevante tant les phases de QTE et le dernier combat dénotent avec le reste de ce que le jeu nous a proposé.











J’ai un avis mitigé sur The Hotel. C’est un jeu de fan, fait pour les fans, et j’ai aimé toutes ses références à Resident Evil. J’ai aussi beaucoup apprécié le fait qu’on puisse jouer une aventure parallèle avec Judie lorsqu’on termine celle de Alex (bien qu’elle ne soit pas cohérente avec celle que vit Alex, un peu comme comme celles de Claire et Leon dans RE2). Mais tout est moins bien qu’un Resident Evil, et le développeur qui a beaucoup de talent (il n'y a qu'à voir les images) a cruellement manqué d’imagination. Alors est-ce que je recommanderai ce jeu ? Et bien… c’est compliqué… **les plus puristes d’entre vous y trouveront sans doute leur compte** pour une petite soirée sympa. De mon côté, malgré tous ses défauts, je lui ai quand même trouvé suffisament de qualité pour le finir sans bouder mon plaisir.

Description du jeu par Kyoledemon

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