Test de Alone in the Dark 2

Alone in the Dark 2

Alone in the Dark 2, ou Alone in the Dark : Jack is Back, est sorti en 1993, un an après le **premier jeu**, et a été porté quelque année plus tard sur les consoles 3DO, Saturn et Playstation. Dans cet opus, on jouera le rôle de Edward Carnby qui, grâce a un télégramme de son ami Stryker, apprend que ce dernier c'est rendu au manoir "Hell's Kitchen" pour sauver une enfant du nom de Grace Sunders, kidnappée par One Eye Jack qui en aurait besoin pour un "rituel".

Contrairement au premier Alone in the Dark vous ne pouvez pas choisir votre personnage mais en contrepartie **vous pouvez, à un moment donné, prendre le contrôle de la petite fille** (cette dernière étant très limité au niveau de ces actions possibles). Certaines des actions de Carnby, comme le saut, ont été retirées de sa liste de compétence utilisable, ce qui n'est pas plus mal car les sections concernant cette capacité sur le premier opus étaient très maladroites à cause de la difficulté à atteindre certaines plateformes (plateformes qui reviendront dans le Alone in the Dark : Inferno sur Xbox360 et PS3, et qui de manière assez ironique, sont-elles aussi peu jouables...). L'option "Lancer" n'est plus disponible non plus et votre inventaire est désormais illimité. Il n'y a plus de micro-management de votre sac mais les développeurs ont eu la bonne idée de vous débarrasser automatiquement des objets devenus inutiles et des contenants (ex : fiole vide, boite vide) qui n'avaient aucune nécessité à part prendre de la place pour rien !

Le jeu conserve toujours le même principe de caméra fixe pour délimiter les zones dans lesquelles ont progressera (le plan de la fenêtre du premier jeu refera son apparition) et conserve le même maniement que son prédécesseur... en gardant les mêmes problèmes qui cette fois-ci peuvent être incommodant. En effet dans ce jeu, on affrontera des ennemis qui auront des attaques à distances et vu que le jeu a toujours un peu de mal dans la précision des attaques, il vous arrivera de tirer à côté, permettant ainsi à l'ennemi de vous toucher.

Le problème étant que, lorsque vous vous prenez un coup, l'animation du dégât est trop longue et, par conséquent, l'ennemi vous lancera une autre attaque ne vous laissant pas le temps de contre attaquer. Cela vous oblige à vous enfuir en prenant quelques dégâts. Il faut aussi savoir que l'ennemi aura parfois, lui aussi, beaucoup de mal à vous viser selon son angle de tir ! **Vous pouvez aussi ne subir aucun dégât d'armes à feu si vous vous collez contre l'ennemi** (cela marche parfaitement avec ceux armés de fusil à pompe) car, de manière logique, les dégâts partent du bout du canon et si vous vous trouvez derrière l'arme, l'ennemi aura beau tirer, il tirera à côté (et cela va de même pour vous). Il est cependant possible d'inciter les autres gardes à tirer sur leur partenaire en vous collant contre votre adversaire. Concernant les armes au corps à corps, on délaissera les attaques fortes (lente) et on privilégiera les attaques rapides pour éviter de se prendre une contre-attaque.

L'aspect horrifique et fantastique du premier opus ont été un peu perdu, je pense que cette impression vient du fait que le manoir n'a rien d'angoissant et que les ennemis n'ont rien d'effrayant ou de surnaturel et qu'ils agissent comme le feraient de simples hommes de main (pour moi, la première fois que j'ai joué à ce jeu étant petit, c'était juste des gangsters). Le seul détail qui peut les différencier d'un humain est peut-être leur couleur de peau. En parlant d'ennemi, le bestiaire du jeu sera quasi uniquement composé de pirates/gangsters mais ayant des armes et des designs différents afin d'éviter une certaine redondance.

Les musiques ne viennent pas aider à renforcer l'atmosphère car elles sont jouées de manière complètement aléatoire, comme lorsqu'on lance une simple playlist de chansons qu'on aurait présélectionnées. Elles ne correspondront à l'action que lors de petites scènes dans lesquels vous ne contrôlez pas votre personnage. D'ailleurs certaines de ces musiques sont plutôt enjouées, elles ne sont pas mauvaises mais n'aident pas à imposer ce type d'ambiance.

Alone in the Dark : Jack is Back est clairement plus orienté action qu'horreur, nous avons une forte présence d'ennemis dans quasi toutes les pièces du jeu. Heureusement le jeu est plutôt généreux en munitions et en armes ! Que ce soit à l'arme à feu ou au corps à corps, vous pourrez vous faire plaisir a essayé cet arsenal diversifié, certaines d'entre elles ayant des capacités cachées (ex : la poêle qui permet de parer les fléchettes). Vaincre les ennemis est souvent récompensé par des soins, munitions, objets primordiaux à l'avancement du scénario et par le gain de livres pour avoir des indices sur les énigmes ou les boss du jeu.

Concernant ces deux derniers points, les boss du jeu (si on peu les appeler comme ça) sont très anecdotiques car très simple à battre (parfois plus simple que les ennemis lambda) et vu la diversité des designs des adversaires on ne se rend pas compte d'en avoir battu un (on s'en rend compte lorsqu'on lit les livres les concernant). Les énigmes sont pour la plupart logique avec les indices fournis, mais certaines sont complètement hasardeuses comme celle du stand de tir qui vous demande, pour la réussir, de mettre toute les cibles sur la carte carreau alors que rien ne vous dit ou suggère que le code est quatre fois carreau. Je vous conseille aussi de sauvegarder de temps en temps à cause des différents pièges qui vous tueront en un coup présent comme dans l'ancien jeu.

Alone in the Dark 2, bien qu'inférieur sur certain point par rapport à son prédécesseur, reste tout de même **un bon jeu avec une durée de vie presque doublée**. De plus, vous avez plus de diversité dans les zones à visiter vu que vous aurez l'extérieur et un autre endroit, vers la fin du jeu en rapport avec le thème, que

je ne citerais pas.

Description du jeu par Negiis

Copyright © 2003-2024 survivals-horrors.com, tous droits rés
Conception David Barreto