

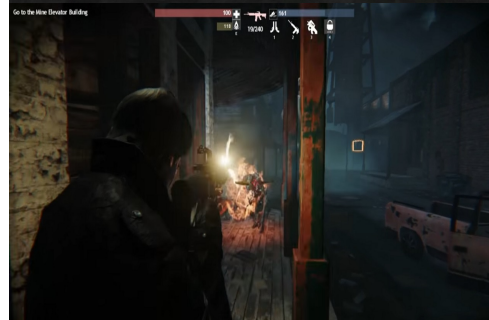
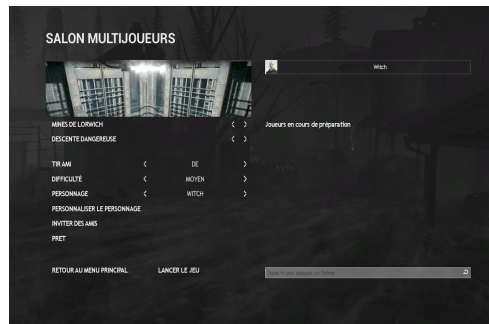
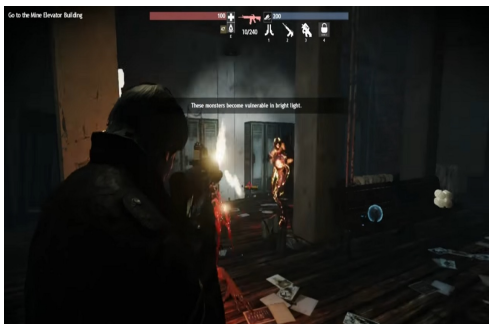


Test de Alone in the Dark : Illumination

Alone in the Dark : Illumination

J'ai toujours trouvé la série Alone in the Dark très inégale, et je dois dire que Alone in the Dark : Illumination ne déroge pas à la règle puisqu'il s'avère être le jeu de plus catastrophique de la saga. En même temps, faire de AITD un jeu online à la sauce [Left 4 Dead](#) était un pari risqué... ou stupide...

Finis le survival-horror solitaire qu'on peut faire tout seul chez soi dans le noir, ici il faudra **vous connecter en ligne avec trois autres joueurs** pour avoir l'occasion de faire 3 campagnes (Mine de Lorwich, Sous les tombes, Usine de la peur). Ces 3 campagnes sont elles-mêmes subdivisées en 4 sous-chapitres pour un total de 12 sous-chapitres organisés de la même manière : vous aurez des objectifs à accomplir et des objets clés à trouver pour progresser dans les niveaux pendant que des vagues de monstres déferleront sur vous et vos camarades.



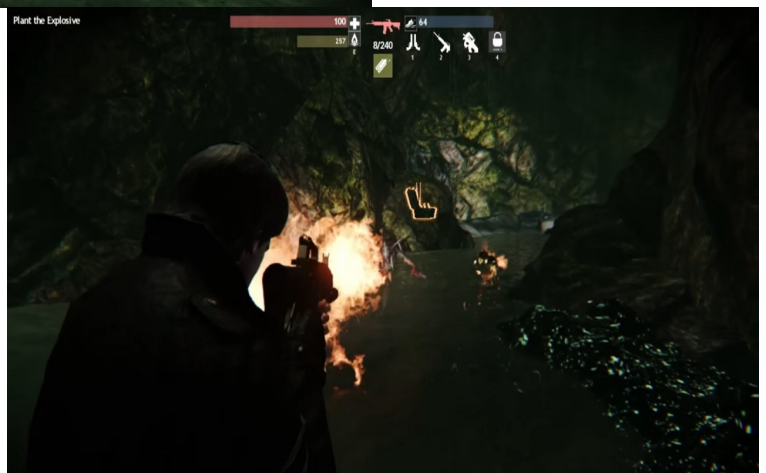
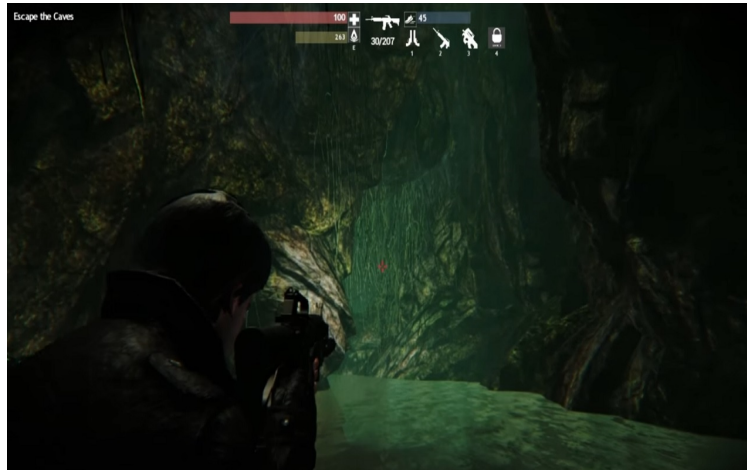


La recherche d'objet, qui aurait pu avoir un intérêt, est réduite à néant puisqu'ils sont indiqués en surbrillance à travers les murs, et les ennemis qui ne cessent d'arriver transforment ce Alone in the Dark en un jeu d'action acharné. Petite particularité cependant, **pour tuer les ennemis ces derniers doivent être exposés à une source lumineuse puissante**, votre lampe torche étant trop faible il faudra allumer toutes les sources de lumière possibles qui s'offriront à vous, malheureusement celles-ci ne sont pas éternelles puisque les ampoules ont tendance à griller aussi vite que les braséros s'éteignent rapidement. Sans source de lumière, les monstres sont tout de même tuables, mais vous mettrez bien trop de temps à en venir à bout pour ne pas être submergé. Le mécanisme de jeu, même s'il n'est pas nouveau, est intéressant.

Le fait que les quatre joueurs puissent choisir des personnages complémentaires est aussi une bonne idée. Vous pourrez contrôler Hunter (le petit fils d'Edward Carnby), Witch, Engineer et Priest. Chacun d'entre eux est **l'équivalent d'une "classe"** et a des armes et des pouvoirs différents. Par exemple, Witch peut lancer des éclairs, Hunter peut utiliser un lance-flamme, et ainsi de suite. Les joueurs doivent donc coopérer intelligemment, par exemple Hunter peut enflammer les ennemis, les exposant donc à une source de lumière, pendant que les autres personnages utiliseront leur pistoler à balles illimitées pour les mettre à terre.

A la fin de chaque sous-chapitre vous gagnerez des points et pourrez booster vos personnages en augmentant leur vie, en renforçant leurs pouvoirs, etc... Il faudra donc rejouer de nombreuses fois pour que votre personnage devienne ultrapuissant. Le jeu a d'ailleurs prévu le coup, pour éviter trop de redondance des chemins alternatifs sont disponibles aléatoirement à chaque niveau. Ça ne change en vérité pas grand-chose parce qu'ils sont courts, mais c'est toujours mieux que rien.



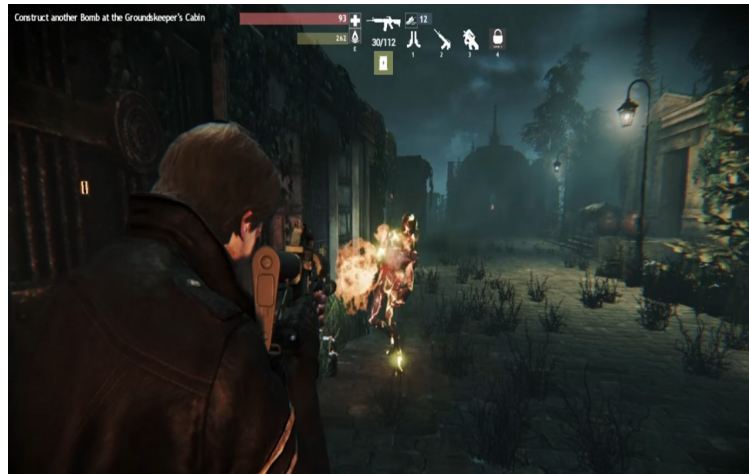
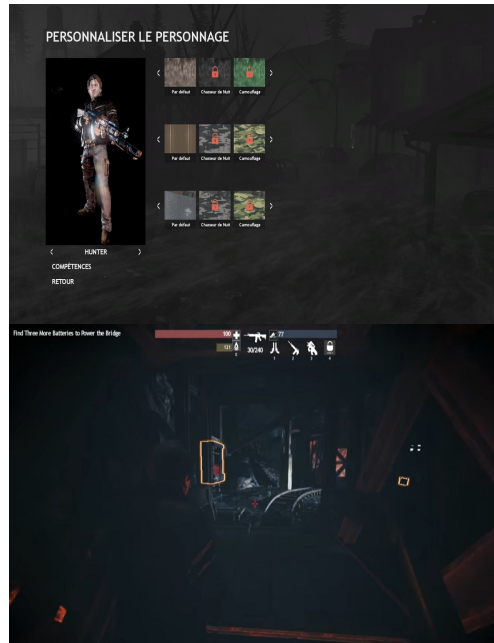


Sur le papier, ce n'est pas un vrai Alone in the Dark, mais le jeu a des atouts... sur le papier seulement. Manette en main le soft est tout simplement horrible.

- Parlons déjà de la partie visuelle. Les ennemis sont horriblement mal faits, les veines bleus ou jaune qui recouvrent leurs corps sont dignes d'un cartoon, les niveaux ont une ambiance générique déjà vue mille fois ailleurs, les animations des personnages et des monstres sont totalement risibles, les sauts des personnages sont ridicules en plus d'être inutiles, l'ergonomie des menus est à pleurer... bref, **techniquement c'est une catastrophe**.

- La partie sonore n'est pas en reste. Autant être clair, les bruitages et les musiques sont nulles de A à Z. Certaines séquences ne comportent même pas de musiques alors qu'elles sont censées être des pics d'adrénaline pour les joueurs. Du coup les phases d'actions semblent plates et dénuées d'explosivité.

- Les sensations de jeu sont aussi une véritable catastrophe car il n'y en a en fait aucune. Finir un niveau est un véritable calvaire tant **le soft est inintéressant**. On ne se sent pas investi d'une mission, on ne sent aucune tension, non vraiment, il est très compliqué de s'immerger dans cet univers si insignifiant. En fait, on a même l'impression que le jeu n'a jamais été fini, on croirait presque jouer à une démo...



C'est donc un échec total pour ce Alone in the Dark, et si les idées de bases n'étaient pas si mauvaises, la transcription in-game est ratée de bout en bout. En même temps, c'était logique... tout était dans le titre... ALONE in the Dark... **un jeu en ligne ne pouvait pas fonctionner**, c'était écrit... alors oui, oui, certes, on peut aussi lancer des parties solo comme l'illustrent les images de cette critique, mais l'intérêt est vraiment réduit à néant...

