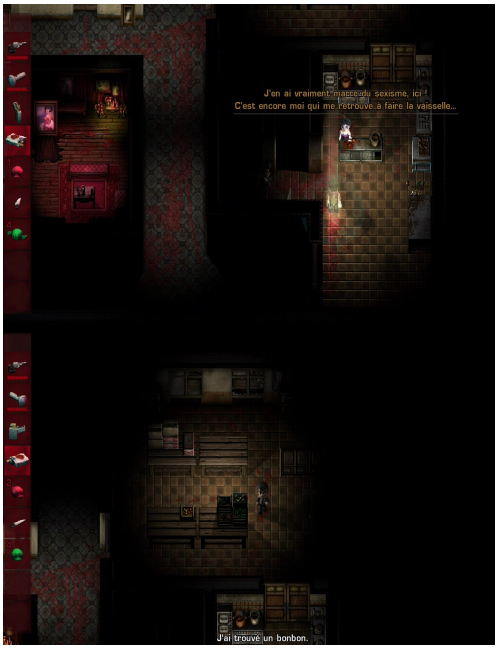


Test de 2Dark

2Dark

Développé par Frédérick Raynal, le créateur de **Alone in the Dark**, 2Dark est un survival-horror qui aborde le thème des **réseaux pédocriminels**. Vous y incarnez Smith, un père de famille qui a vu sa femme mourir sous ses yeux et ses deux enfants être enlevés. Votre unique but sera donc de partir à la recherche de vos bambins, de délivrer d'autres enfants et de démanteler l'organisation qui se cache derrière tous ces méfaits. Pour ce faire, vous devrez arpenter dans un ordre déterminé 6 niveaux, chacun d'entre eux correspondant à 6 endroits glauques de la ville fictive de Gloomywood. Chaque niveau se déroule de la même manière. Vous devez récupérer des preuves clés sur l'organisation criminelle et délivrer le maximum d'enfants retenus par les pédophiles. Ce n'est qu'à ces conditions que vous pourrez finir le stage pour enchainer sur le suivant.









Les théâtres des opérations seront des huit clos dans lesquels vous pourrez librement vous balader. Ainsi vous explorerez un building, une maison familiale, un hôpital… et la méthode dont vous allez user pour récupérer les indices et sauver les enfants ne dépendra que de vous. Prenons un exemple concret. Pour vous infiltrer dans l'hôpital, vous pouvez pénétrer par la porte d'entrée discrètement, attendre que le gardien débute sa ronde et ainsi vous faufiler dans les couloirs, mais vous pouvez aussi arriver devant le gardien, le tuer à coup de révolver et cacher le corps pour avoir la voie libre… à moins que vous ne préfériez passer par la porte de derrière tout en faisant attention aux infirmières qui travaillent dans le coin ? Quelle que soit votre méthode, elles ont forcément des avantages et des inconvénients.

Personnellement j'ai fait l'ensemble du jeu en tuant la majorité des ennemis. C'est un procédé rapide et efficace, et même si les balles de révolver sont rares, on peut toujours trouver une arme blanche pour ensuite attaquer les pédophiles par derrière et les tuer en un unique coup. La méthode discrète et sans victime est plus complexe. Il faudra **analyser les paternes des ennemis et vous faufiler dans les zones d'ombres au bon moment** tout en marchant discrètement (votre personnage sera alors invisible à l'écran mais vous verrez vos empreintes de pas s'afficher pour vous aider à vous localiser). En revanche, si vous vous exposez à la lumière, ou si vous émettez le moindre bruit (qui se rend visible par une onde de choc autour de votre personnage), les ennemis rappliqueront rapidement et vous ne ferez pas long feu..











Bien entendu, pour finir un niveau et libérer les enfants, vous devrez explorer les niveaux de fond en comble. Pour cela il faudra trouver de nombreuses clés et autres cartes d'accès. D'ailleurs **votre inventaire se remplira vite de tout un tas d'objets plus ou moins utiles** rendant l'utilisation de celui-ci compliqué. Evidemment vous n'échapperez pas aux objets indispensables : les armes, les moyens d'éclairages (lampes et piles, bougies, lanternes…) et les bonbons. Ces derniers vous aideront dans votre quête de plusieurs manières. Vous pourrez lancer un bonbon pour faire du bruit et attirer un ennemi dans une mauvaise direction, vous pourrez aussi lancer une de ces friandises sur un interrupteur pour l'activer à distance, ou vous pourrez en donner aux enfants pour qu'ils vous suivent et arrêtent de pleurer.

En effet, lorsque vous trouverez des enfants, il faudra les ramener au début du niveau. Libre à vous de les ramener par petit groupe ou tous d'un coup. Dans tous les cas, certains d'entre eux vous suivront sans gémir alors que d'autres seront en sanglots… faisant ainsi du bruit… et attirant des ennemis potentiels !

Le système de jeu, vous l'aurez compris, est bien rodé et laisse de **nombreuses libertés au joueur**. Et même si les mécanismes de gameplay ne varient jamais du début à la fin, il est toujours satisfaisant d'user de ses propres méthodes pour venir à bout des pédocriminels. En revanche, cette liberté est compliquée à assimiler et à mettre en œuvre au début du jeu, d'ailleurs le premier niveau se révèlera compliqué et peu amusant pour tous les néophytes. Seront récompensés seuls ceux qui persévèreront !







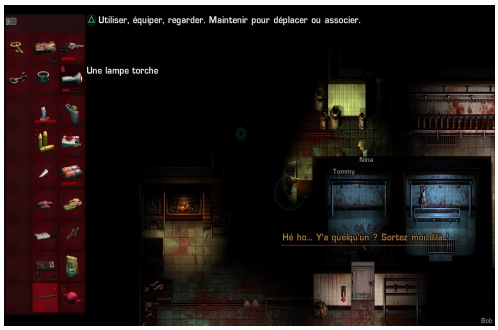


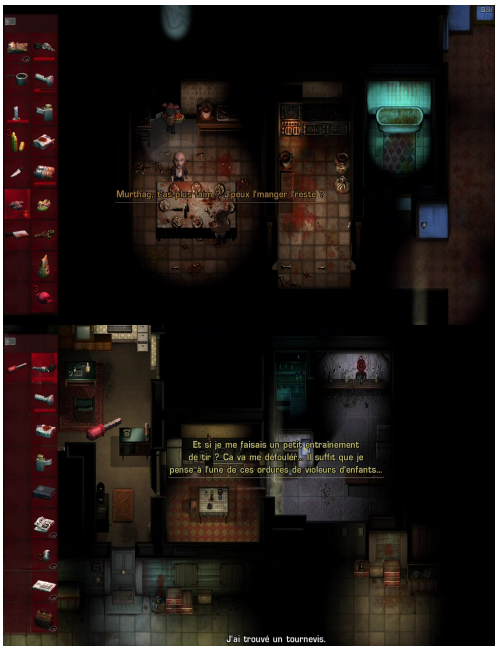
Pour prendre vraiment du plaisir en jouant à 2Dark, il faudra aussi s'habituer aux graphismes. Les personnages sont très "cartoon" et la vue d'en haut pourra dérouter certains joueurs. En revanche, le jeu se sert de ses graphismes non réalistes pour raconter, montrer et faire vivre des évènements véritablement malsain et osé. Ainsi, on s'apercevra rapidement que le kidnapping d'enfants n'est que l'arbre qui cache la forêt. Très vite, des histoires de cannibalismes et bien d'autres choses plus malsaines viendront pimenter cet horrible scénario !

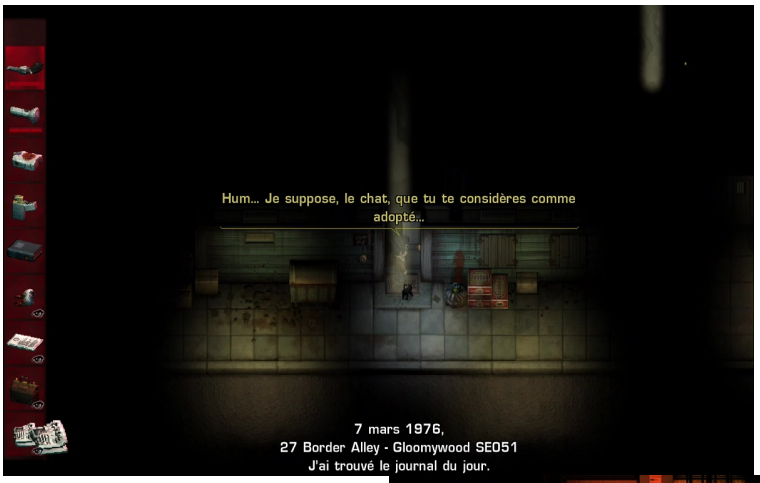
Pour étoffer **ce scénario très malsain mais sans réel rebondissement**, Smith aura l'occasion de revenir chez lui entre chaque niveau. Vous pourrez donc évoluer dans votre maison et parler avec vos proches qui vous rendront visite. Ces interludes me font d'ailleurs penser à Hotline Miami, dont 2Dark s'inspire également par son gameplay et ses graphismes.

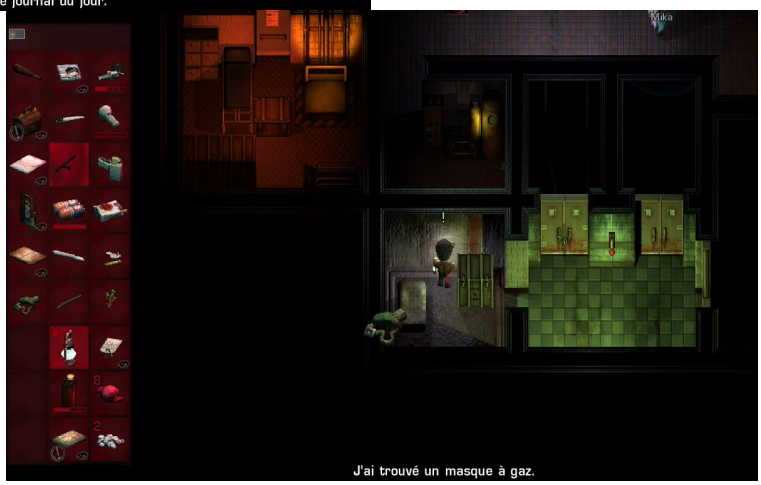
Je me rends compte que j'ai dit beaucoup de bien de 2Dark, pourtant de nombreux détails viennent nuire à

l’expérience de jeu : L’IA est ennemis est bâclé, si deux d’entre eux discutent, vous pourrez en tuer un par derrière, en étant tapis dans l’ombre, sans que l’autre ne s’en émeuve alors que leur discussion s’arrête pourtant nette et qu’il a un cadavre à ses pieds. Parfois, au contraire, les ennemis vous pourchasseront sans relâche malgré votre discrétion avérée, et vous tueront en quelques coups seulement. Et comme il n’y a aucun continu, vous avez intérêt à avoir sauvegardé manuellement, sinon vous devrez recommencer le niveau du départ.









J’ai aussi été très déçu du système de piège. Certains niveaux en sont truffés, et ils vous tuent en un coup. Vous avez marché sur le côté gauche du parquet ? Vous tombez dans un trou ! Vous avez marché dans une zone d’ombre sur un pic ? Vous vous faites embrocher ! C’est gratuit et quasiment invisible… J’ai aussi constaté plusieurs bugs comme des PNJ qui se bloquent…

Au final, 2Dark est quand même **un bon jeu si l'on arrive à passer outre les multiples petits défauts dont il est victime**. Et puis c'est un survival-horror original dans lequel le prédateur devient proie et inversement selon votre façon de jouer. Quant aux thèmes abordés, ils sont ultra-malsains… ce qui ravira les plus perturbés d'entre nous !

Description du jeu par Kyoledemon

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