Test de Clock Tower : The First Fear

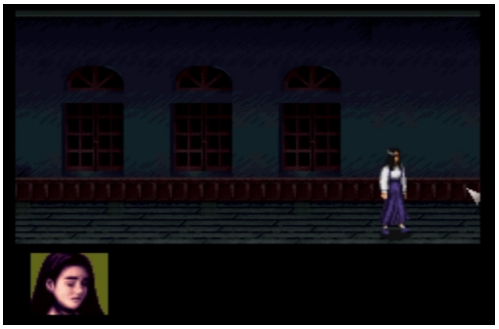
Clock Tower : The First Fear

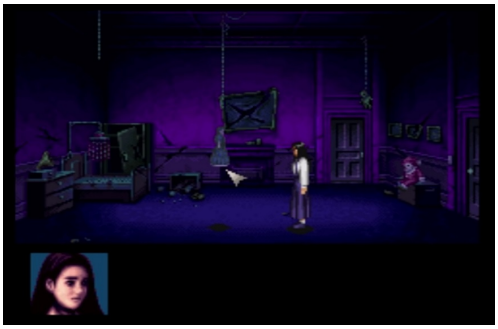
Jennifer, 14 ans, est élevée dans "L'orphelinat Granite" depuis le décès de sa mère et la disparition de son père. Dans son nouvel environnement, Jennifer se fait des amis, Ann, Laura et Lott, arrive à surmonter sa peine et parvient à vivre dans le bonheur. Mais quelques mois après le début de sa nouvelle vie, une femme nommée Marie Barrows décide d'adopter Jennifer et ses amis. Leur nouvelle mère amène alors les quatre enfants dans sa demeure, un grand château dans lequel se trouve une grande horloge, la fameuse "clock tower". Arrivé dans le hall de la bâtisse, Marie leur demande de patienter pendant qu'elle monte à l'étage... mais le temps passe et Marie ne revient pas. Jennifer décide donc de partir seule à sa recherche pendant que ses amis l'attendent. Durant son exploration, Jennifer tombera sur Scissorman, une sorte d'individu difforme, armé d'une grande paire de ciseaux, qui essayera de la tuer par tous les moyens…

C'est en 1995 que nait le premier épisode de la future saga. Clock Tower : The First Fear sort d'abord sur Snes puis sur PC et Playstation. Il ne verra jamais le jour en France. Cela dit, des équipes de fans, pour notre plus grand bonheur, ont sous-titré entièrement le jeu en anglais et en français.

Penchons-nous sur la jouabilité, qui, pour son époque, est très originale. Vous prendrez donc le contrôle de notre héroïne adolescente, Jennifer, que vous guiderez indirectement à partir d'un curseur. **Le but est de s'échapper du château tout en survivant aux assauts répétés de Scissorman.** C'est d'ailleurs l'unique ennemi du jeu et il n'est pas question de le tuer à coup d'arme à feu. Notre fragile Jennifer ne pourra que courir le plus vite possible afin de trouver des endroits où se cacher. Imaginez : vous explorez tranquillement la cuisine à la recherche d'objet susceptible de vous aider, quand la musique du jeu s'emballe et le bruit d'un ciseau qu'on ouvre et qu'on ferme se met à résonner, il faudra réagir très vite et cliquer par exemple sur un placard pour s'y réfugier avant que Scissorman n'arrive dans la pièce et ne vous voie. Si vous avez été assez rapide, il pensera que la cuisine est vide et quittera la pièce... bravo, vous venez gagner de précieuses minutes de vie !

Vu sous cet angle, l'affaire peut paraitre simple, mais le bougre peut apparaitre vraiment n'importe quand ! Pas de panique, s'il vous coince dans un couloir vous pourrez, avec un peu de chance, trouver un objet pour lui donner un coup unique et le mettre en déroute. Dans le pire des cas, s'il vous attrape, vous lutterez avec lui en matraquant les touches de la manette, et votre vignette personnage à l'origine bleue virera au orange. Puis, s'il vous attrape à nouveau, la vignette deviendra rouge. S'il s'en prend encore à vous, vous serez définitivement transpercé par ses cisailles. Pour régénérer votre énergie, il faudra attendre plusieurs minutes, dans un endroit calme, que la vignette redevienne progressivement bleue.



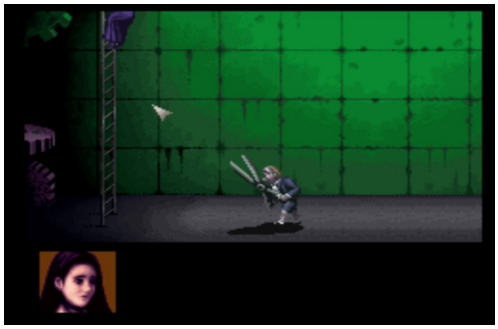


Ce système de fuite et de course poursuite a un certain avantage, celui de vous faire visiter les lieux dans un ordre spontané et non maitrisé, ce qui vous perdra totalement dans le manoir. Oui, je parle bien d'avantage, parce qu'avec ce système, le mot survival prend tout son sens. **Vous êtes la proie, et vous le ressentez.** Dites adieu à tous vos repères. Il faudra veiller à bien retenir quelles portes sont fermées pour les retrouver facilement une fois les clefs en votre possession. N'hésitez pas à vous faire un plan sur une feuille de papier, car il n'en existe pas dans le jeu.

Là où le soft est très bon, c'est dans son équilibrage. Scissorman ne viendra pas embêter votre progression trop souvent, mais il apparaitra suffisamment souvent pour créer une tension permanente chez le joueur. Beaucoup de jeux avec un ennemi unique et récurent n'arriveront jamais à trouver ce subtil équilibre, en disant ça je pointe du doigt le catastrophique **Clock Tower 3** mais aussi **Haunting Ground** ou encore **White Day** !

Les graphismes et l'ambiance sonore sont un autre point fort de ce titre. La 2D est très bien rendue, et chaque pièce, chaque couloir ont été minutieusement pensés et soignés pour vous perdre. Quant aux bruits de ciseaux qui résonnent, ou ces quelques notes de musiques aiguës, ils s'ancreront dans votre esprit durant de nombreuses heures et créeront une véritable atmosphère de malaise… mais qu'est-ce que c'est jouissif… !

Il existe au total 9 fins, la neuvième étant la pire, la première étant la meilleure. Pour atteindre la meilleure des fins, il faudra jouer de nombreuses heures afin de récolter tous les objets et résoudre toutes les énigmes, ce qui est loin d'être évident.



Ah, et pour les fans de vieux films d'horreur, en regardant les visuels, vous avez peut-être remarqué de Clock Tower The First Fear s'inspire de deux œuvres. D'abord "Phenomena" de Dario Argento, à commencer par le look de l'héroïne, mais aussi par l'univers en général (mise en scène des meurtres, présence d'insectes…) ainsi que "Carnage" de Tony Maylam dans lequel l'assassin utilise… une grande paire de ciseaux.

Pour conclure, il faut bien avoir en tête que **ce jeu a révolutionné le monde du survival-horror**. Tout amateur du genre se doit de l'essayer au moins une fois dans sa vie. Au vu de sa difficulté, il demande tout de même une certaine implication !

Description du jeu par Kyoledemon

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