

Test de The Devil Inside

The Devil Inside

Devil Inside est un titre qui a fait beaucoup parler de lui à sa sortie en 2000. Produit par le défunt studio Gamesquad et dirigé par Hubert Chardot (le scénariste des Alone in the dark), ce jeu est donc une production française, ce qui est assez rare pour un survival (même si le genre est né en France). Hubert Chardot voulait créer un survival avec une ambiance différente des autres productions du moment et à donc décider de situer l'action du jeu dans le cadre d'un reality show à l'américaine.









On dirige Dave un ancien flic de Los angeles, qui s'est fait embaucher pour une nouvelle émission «The Devil Inside Show». L'émission est présentée par Jack T. Ripper un présentateur gominé au sourire inquiétant et prêt à tout pour faire de l'audience. Car **le grand but de Devil Inside est de faire de l'audience** ! Pour ce faire, on est constamment suivi dans le jeu par un caméra man ainsi que par une mini caméra volante. L'action se situe dans un vaste manoir appelé «Shadow Gate», mais pourquoi a-t-on choisi Dave et pas un autre flic ? Car Dave à la particularité d'être habité par une démone appelée Deva. Pour faire apparaître Deva, on doit trouver des endroits bien spécifiques, à la manière d'un Soul Reaver pour rentrer dans le monde matériel. Deva se nourrit des âmes des démons que Dave a tué et possède de nombreux pouvoir magiques. Le bestiaire de Devil Inside est principalement composé de zombie aux skins assez divers ce qui est assez sympa (on a pas l'impression de tuer toujours les même zombies), il y aussi des électrocutés, momies, pendus … Pour tuer tout ce joli monde en plus de pouvoir faire appel à Deva et à ses pouvoirs, vous avez accès à un arsenal conséquent qui va du simple revolver ou shotgun au M-16 et lance-flammes en passant par la ponceuse (très jouissif pour torturer nos amis zombis) et pour arroser le tout on à la droit a une bonne localisation des dégats.









En avançant dans l'histoire vous en apprendrez plus sur l'histoire du manoir et vous croiserez la route de la journaliste Angelina Axelrod qui veut prouver que l'émission est truquée, et que bien sûr vous devrez sauver (en meme temps faut pas lui en vouloir c'est une blonde). Il n'y a pas énormément de boss mais ils sont assez coriaces. On sauvegarde dans des télés (qui sont disséminés partout dans le jeu mais elles ne servent qu'une fois. Pour avancer correctement dans l'histoire et ne pas rester bloqué, **il faudra jongler avec Dave et Deva et se servir des capacités de chacun au mieux**. A côté de notre barre de vie, on a une barre d'audience qui, si elle arrive à zéro, entraîne un game over. Mais elle diminue rarement vu le nombre de monstres donc c'est juste un détail qui aurait mérité d'être approfondi (en imposant de tuer de certaines manières par exemple).

Graphiquement pour l'époque c'était assez joli et encore aujourd'hui ça reste correct. Mais ce qui marque dans Devil Inside c'est qu'on a vraiment l'impression d'être dans un show TV, **le présentateur n'arrête pas de nous parler** par le biais d'une petite fenêtre pour nous féliciter ou alors pour nous dire de faire plus de spectacles (ce qui devient assez agacant au bout d'un moment je dois dire). Mais hélas cela retire tout sentiments d'oppression ou de peur.











Pour conclure, on peut dire que Devil Inside n'est pas un survival comme les autres du fait de son ambiance à part. Ce n'est pas non plus un jeu exceptionnel mais **il mérite d'être fais au moins une fois pour goûter à cette fameuse ambiance**. Et je vais finir sur une note plus triste, Devil Inside devait etre une trilogie mais du fait de la fermeture du studio il n'y a eu qu'un épisode.

Description du jeu par Metos

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