



Test de Alien Isolation

Alien Isolation

Introduction :

Une boîte noire perdue dans l'espace pendant 14 ans, recelant les informations sur la disparition d'un vaisseau cargo. Boîte retrouvée et amenée sur une station spatiale de commerce sur le point de cesser ses activités. Il vous faut cette boîte noire, il vous la faut, pour ainsi faire le deuil de la mort de votre mère présente sur le cargo, en sachant enfin ce qui lui est arrivé. Vous embarquez donc à bord d'une petite navette en direction de la station Sevastopol.

Jeu en vue à la première personne, dans lequel vous allez incarner Amanda Ripley (qui n'est autre que la fille d'Ellen Ripley, l'héroïne des films Alien), Alien Isolation nous plonge dans une aventure relativement sombre et stressante, se présentant sous la forme d'un survival horror d'infiltration. **Les amis des gros flingues, aimant faire parler la poudre dans des productions bourrées d'action, passez votre chemin, l'ennui et l'arrachage de cheveux vous attendent au tournant.** En effet, ici pas question de sortir la sulfateuse pour dézinguer de l'Alien à tour de bras. Il sera quasiment uniquement question de remplir des objectifs, tout en évitant l'Alien et autre danger présent sur la station Sevastopol. Outre le xenomorphe se baladant continuellement dans l'édifice à la recherche de nouvelles proies, vous aurez également maille à partir avec les androïdes de la société Seegson, répartis dans la grande bâtisse spatiale. Ces derniers, assignés à différentes tâches, et inoffensifs au départ, deviendront très vite hostiles. Dès le moment établi de cette hostilité, vous faire repérer par l'un d'eux le détournera de son activité première, n'ayant alors plus qu'un seul but, vous tabasser à mort. Ils sont relativement flippants pour qui est sensible à ce genre de peur. Ils avancent vers nous en marchant, mais à une allure vive et implacable, et ils ont tendance à amener les autres androïdes proches de la poursuite en court, ce qui amène vite un certain stress, surtout qu'ils ont tendance également à prendre les passages les plus courts pour nous tomber dessus, sans qu'on les ait forcément vu changer de route, trop occupé que nous étions à essayer de les semer. Il est quasiment inutile d'essayer de les stopper sans l'équipement adéquat, ces machines d'apparence humaine étant extrêmement résistante. Enfin, des humains ayant un peu trop les nerfs à vif viendront compléter le tableau, ces derniers vous tireront tout simplement dessus à vue.





Si vous pouvez venir à bout des robots et des humains, à condition d'être correctement équipé (surtout pour les robots), il n'en sera pas de même pour la créature extra terrestre, et vous faire repérer par celle-ci, sera systématiquement synonyme de game over. Vous aurez cela dit nombre de moyens d'éviter la repaire, et donc le trépas. Vous pourrez vous cacher dans des placards et autres meubles (si l'Alien se rapproche un peu trop de votre cachette d'infortune, vous pouvez vous reculer le plus possible des interstices vous permettant d'observer au dehors, et également retenir votre respiration). Vous pourrez créer des diversions. Ou tout simplement, vous dissimuler derrière des éléments de décors, ou sous des tables pour échapper à sa vue. Une fonction très pratique est d'ailleurs présente. En effet, vous pouvez, lorsque vous êtes dissimulé derrière un élément de décor, jeter des coups d'oeil à votre guise sur les côtés et au-dessus, grâce à un système très bien pensé. Vous aurez également un détecteur de mouvement (que vous pourrez consulter tout en vous déplaçant, avec un joli effet de flou passant alternativement sur le détecteur et en arrière-plan, selon si vous regardez l'un ou l'autre), vous révélant par un point lumineux, la présence d'ennemis, tant que ceux-ci sont en mouvement (un ennemi présent, mais immobile ne s'affichera pas sur le détecteur). **Mais attention, si ledit détecteur vous dévoilera la présence d'ennemis, il révélera également la vôtre à ces derniers si vous l'utilisez trop près d'eux. Le détecteur émettant en effet des sons lors de son utilisation.** A noter que pour vous débarrasser de certains ennemis humains, en faisant du bruit (via des gadgets ou des armes à feu), vous pourrez attirer l'Alien pour qu'il fasse le ménage pour vous, en prenant garde bien sûr de ne pas faire partie des poussières balayées.

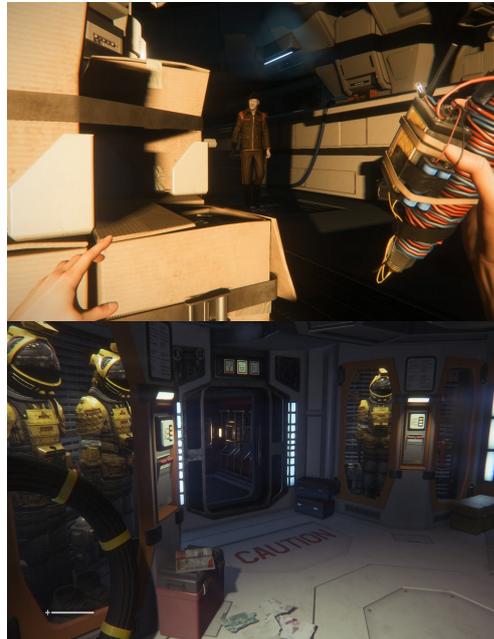


Si le tout fonctionne plutôt bien, on notera tout de même quelques petits points noirs. Notamment l'impossibilité d'accélérer dans la position à croupi, et le fait qu'à certains moments, l'Alien soit vraiment trop collant, et comme ce dernier entend le moindre bruit que pourrait produire le joueur (et ce même dans un environnement bruyant, point sur lequel on pourra pester rapport à son manque de réalisme), **la patience est bien souvent de mise pour sortir en vie de certains mauvais pas.**

Tout ceci est clairement en défaveur de notre chère Amanda. Heureusement, un système de construction d'objets viendra vous prêter main-forte. Des plans trouvés de-ci de-là vous permettront, une fois en votre possession, de construire différents types d'objets pouvant vous aider dans votre périple. En plus des plans, il vous faudra cependant les éléments prérequis indispensables à la fabrication de chaque objet. Vous pourrez ainsi réaliser par exemple, des kits de soins, des émetteurs de sons (pour créer des diversions), des grenades IEM (pour immobiliser temporairement les androïdes), ect... Et vous aurez quelques gadgets, vous permettant

de réaliser différentes tâches.

Quelques armes vous seront également données. Une clé de maintenance (qui, outre le fait de vous permettre d'actionner certains mécanismes, vous permettra aussi de frapper avec), un pistolet, et plus tard dans le jeu un fusil à pompe, puis un lance-clous. Ces trois dernières ne vous seront utiles que contre les humains ou les androïdes. L'Alien quant à lui, se fera un plaisir de venir vous expliquer à quel point il se rit de vos joujoux à projectiles, si vous tentez de le plomber avec l'un d'eux. **Vous aurez néanmoins, tardivement dans le jeu cela dit, un lance-flammes à votre disposition, vous permettant de faire fuir la bête.** Attention cependant à ne pas louper votre coup, car si vous ratez l'Alien, lui ne vous ratera pas.



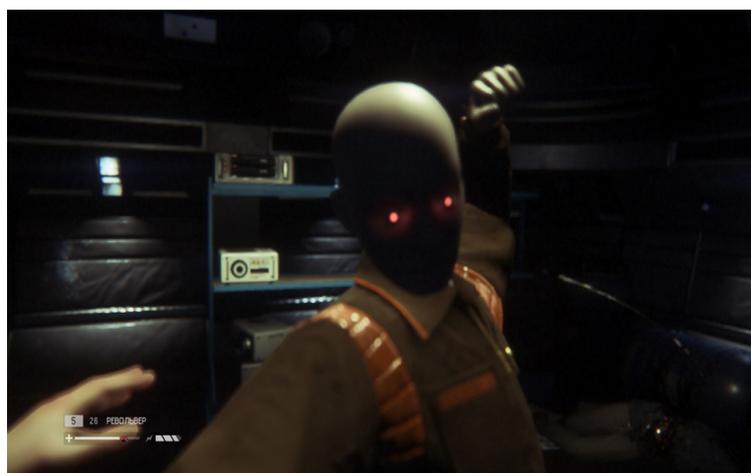
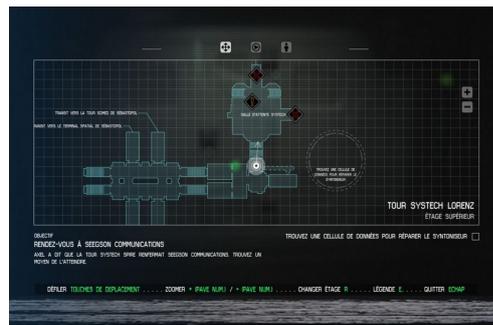
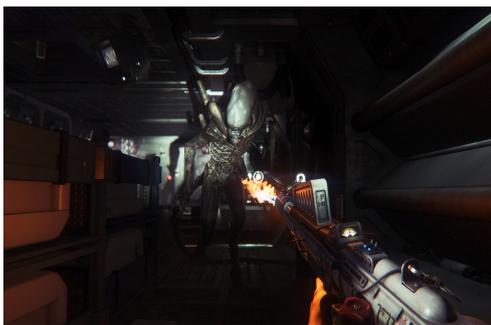
Côté technique, le jeu s'en sort haut la main. Les personnages et ennemis sont très bien modélisés, et tout aussi bien animés. La station Sevastopol quant à elle, est pourvue de graphisme de toute beauté, et de jeux d'ombres et lumières des plus réalistes renforçant l'immersion. Outre ces détails techniques, **le jeu a**

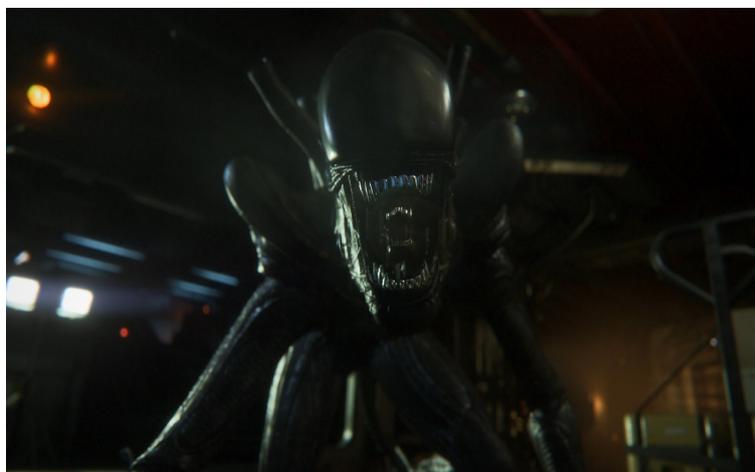
bénéficié d'une attention particulière au respect de l'univers visuel de science-fiction installé dans le film de Ridley Scott. Tout fan des films Alien qui se respectent sera forcément touché par cet aspect des choses. Le fan service ne s'arrête d'ailleurs pas là, et distille dans le jeu nombre de petits clins d'oeil aux films.

Point de vue sonore, les musiques s'inspirant de celles du premier film collent tout à fait à l'ambiance, et renforcent d'autant l'immersion. Les bruitages sont de bonne facture, et le doublage Fr est de très bonne qualité. Quelques bugs sonores sont toute fois à noter (il arrive parfois que certaines portes n'aient aucun bruitage lors de leur actionnement). Côté jeu, on pourra s'étonner que l'Alien n'attaque pas les androïdes (et vice versa). Ce qui décrédibilise quelque peu l'ensemble relativement harmonieux présenté dans le soft. L'aventure, relativement longue, comporte quelques rares phases d'action. Quant au scénario, il se contente de suivre le pitch de base, sans grand rebondissement, mais réserve cependant quelques petites surprises. A noter que vous pourrez trouver, sur les ordinateurs répartis sur la station, des messages décrivant la vie à bord de cette dernière, mais ces écrits, d'un intérêt dès plus discutable, et qui plus est bien trop nombreux, finiront par lasser (voire agacer) le joueur, qui, à moins d'être courageux et (ou) vraiment intéressé, zappera bien vite ces textes inutiles s'ils ne contiennent pas d'information nécessaire (codes) à l'avancé dans le jeu. Vous pourrez également écouter des messages vocaux enregistrés sur bandes.

Vous aurez les plans des zones (que vous devrez cela dit trouver), et les objectifs y seront indiqués. Vous rentrerez assez vite en possession d'une lampe, mais attention, les piles (sans doute achetées chez le même fabricant que pour **Outlast** (joke pour ceux qui connaissent), s'usent assez vite. Et côté save, vous ne pourrez sauvegarder qu'à des points de sauvegarde répartie dans la station (Emergency). Attention donc entre chaque, car un game over vous fera recommencer à votre dernière sauvegarde. Pas de checkpoint.

Enfin, l'aventure est assez longue, et l'expérience de jeu peut se prolonger via deux DLC indépendants de l'histoire principale.





Conclusion :

Collant principalement au premier film, et se basant donc bien plus sur l'infiltration et la fuite que sur des affrontements (même si ces derniers sont tout de même présent), **Alien Isolation est plutôt une réussite.** Un léger sentiment fastidieux pourrait cela dit se faire sentir au bout d'un moment si vous n'êtes pas fan de la franchise Alien, ou de ce genre d'univers (ou pour X autres raisons), et que vous ayez par conséquent du mal à vous immerger dans l'aventure. Le jeu est cela dit pleins de qualités, et si vous êtes fan d'horreur, de science fiction, et d'infiltration, vous devriez y trouver votre compte.

Description du jeu par Chaos

Copyright © 2003-2024 survivals-horrors.com, tous droits réservés
Conception [David Barreto](#)