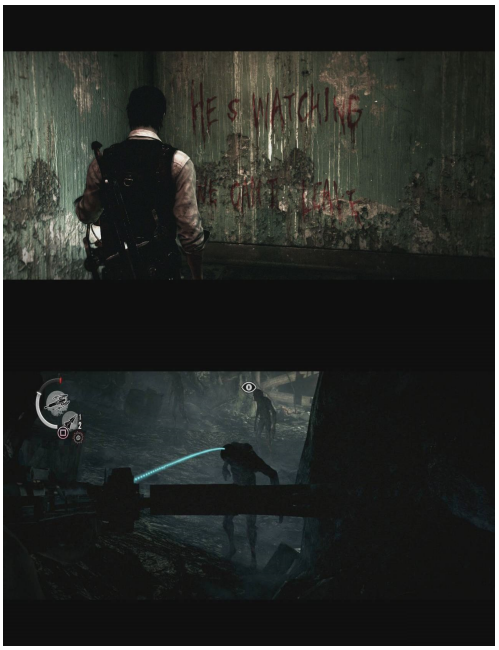


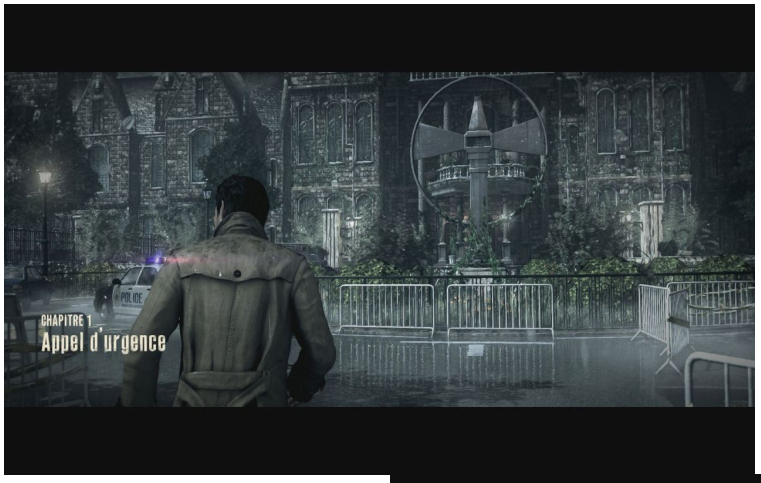
Test de The Evil Within

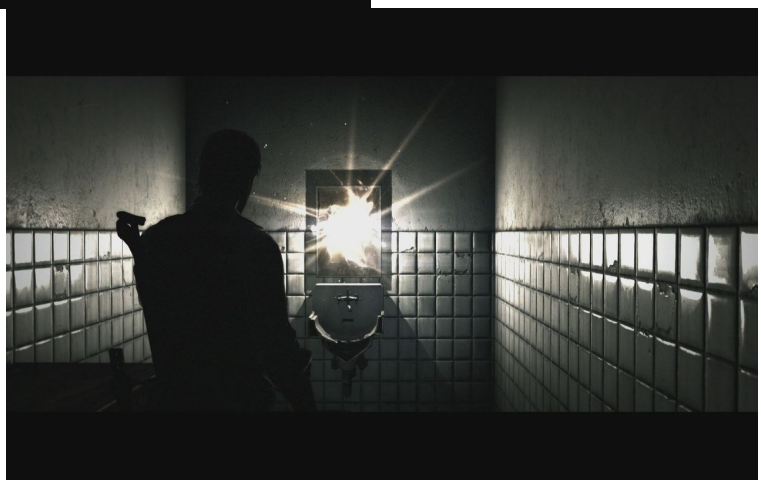
The Evil Within

"Shinji Mikami". Ce nom vous évoque quelque chose ? Non ? Vraiment ? Vous en êtes certain ? C'est pourtant l'homme qui a révolutionné les survivals-horrors ! Il s'est occupé de la série Resident Evil jusqu'au 4ème opus, on lui doit aussi le premier **Dino Crisis** ou bien encore le premier **Devil May Cry**. Autant dire que c'est un monsieur qui pèse dans le jeu vidéo japonais. The Evil Within est son nouveau projet phare de 2014, un jeu qui doit, selon ses dires, "révolutionner l'horreur". Quand on nous promet du lourd, il faut tenir ses engagements cher Mikami, on compte sur vous ! Allez, tr^ve de bavardages et voyons ensemble ce que vaut ce survival-horror au budget conséquent...







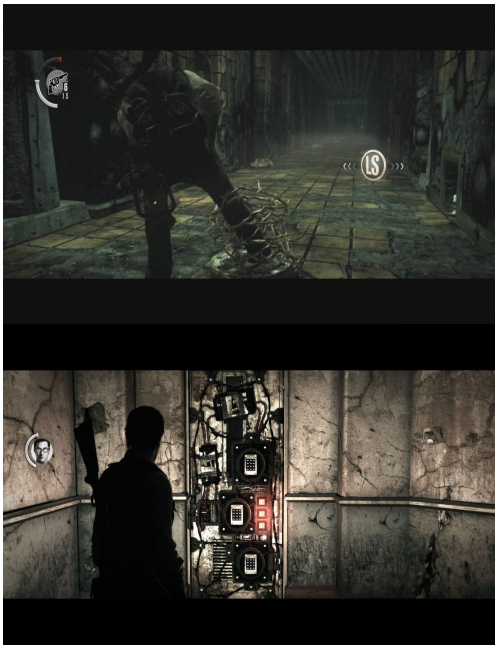


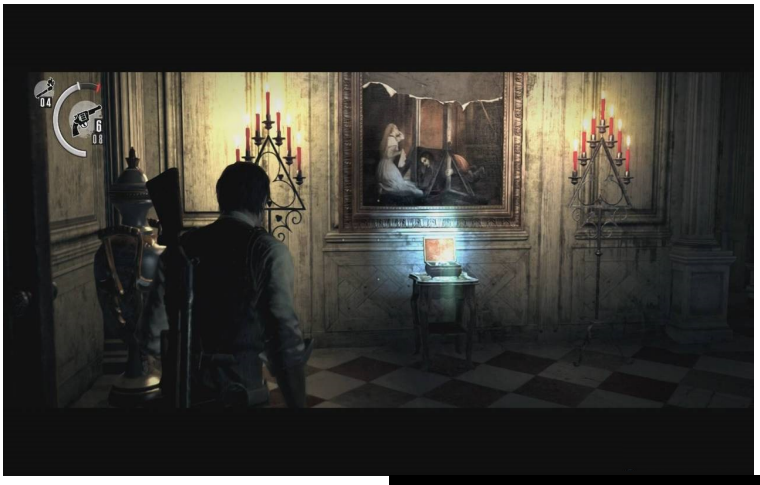
The Evil Within nous propose d'incarner Sebastian Castellanos (un inspecteur au charisme plus que discutable). Avec deux de ses collègues, il est amené à enquêter dans un hôpital psychiatrique qui vient de connaitre une véritable tragédie. Patients et médecins ont été complètement massacré. Une fois arrivé sur place, Sebastian analysera les vidéos de surveillances pour comprendre qui a commis ce crime. Sur les bandes vidéos, il verra une personne encapuchonnée se téléporter et assassiner tout le monde à l'aide d'un couteau. Alors qu'il est en train de visualiser ces scènes, ce mystérieux tueur apparait à côté de notre inspecteur pour l'attaquer... et c'est le black out total ! Sébastian se réveille alors quelques minutes plus tard, et après quelques pérégrinations dans les sous-sol de l'hôpital, il arrive à s'échapper du bâtiment. Mais une fois dehors, **il s'aperçoit que les bâtiments de la ville s'effondrent tandis que le sol se fissure à ses pieds. C'est l'apocalypse !** Pour avoir des explications sur tout ce fracas, notre inspecteur se lance alors à la recherche du seul patient qui a survécu au massacre de l'hôpital. Ce qu'il ne sait pas, c'est que sur son chemin, vont se dresser une horde de zombis et de créatures diverses bien décidés à lui faire la peau. Sans oublier ce serial killer qui a une fâcheuse tendance à se téléporter…

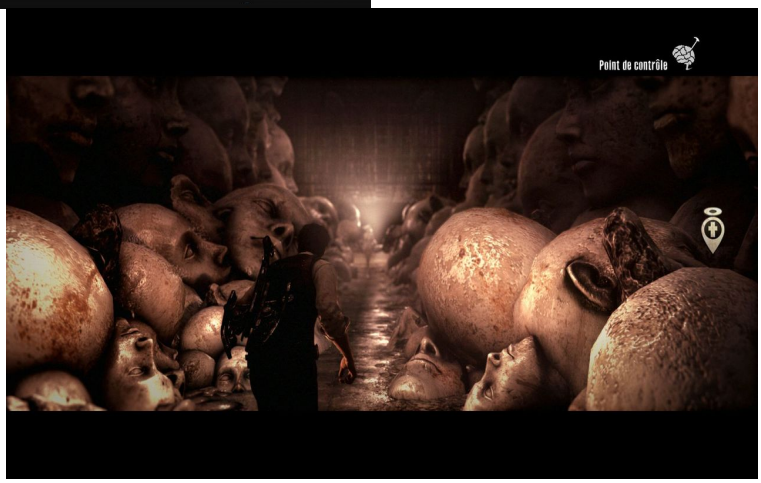
Etrange n'est-ce pas ? Le scénario à l'air de partir dans tout les sens, et c'est exactement ce qu'il fait pendant le 1er tiers du jeu. On ne comprend rien mais on se laisse porter par les évènements et les lignes de dialogues. Durant le 2ème tiers du jeu, l'histoire semble être mise de côté laissant le joueur, complètement paumé devant son écran et avancer dans de multiples lieux sans comprendre pourquoi il s'aventure dans ce foutoir. Le dernier tiers en revanche offre quelques clefs - mais pas assez - qui pourront rassurer tous les courageux qui ont persisté. Oui, Evil Within a un bon scénario, cherché, fouillé, travaillé. Et ça, dans le monde vidéoludique, ça ne court pas les rues !

En plus, faut bien l'avouer, le pitch est bien amené. L'emballage est soigné, à mis chemin entre un film à cause de ses bandes noires, et d'un livre à cause de ses 15 chapitres qui interrompent l'action quand ils sont finis. Le jeu à clairement bénéficié d'un travail artistique recherché. D'autant que les lieux traversés sont extrêmement variés et nombreux même s'ils sont très linéaires. Les ennemis sont eux aussi abondants et ont tous leurs caractéristiques bien précises. Et puis les boss sont vraiment flippants et stressants ! **Bref, tavail", imagination et variété sont vraiment les maitres mots de ce jeu.** Dommage que les graphismes soient en revanche un peu fade.









Parlons maintenant du gameplay. Sans grande surprise il se joue comme les TPS de la génération PS3 / Xbox360. La caméra est située derrière le personnage (elle colle même le personnage, on aurait préféré qu'elle soit un peu plus éloignée), et celui-ci est capable de s'accroupir, de se planquer derrière des murets, d'escalader des plateformes etc... rien de nouveau à l'horizon donc. N'empêche que ça marche plutôt pas mal.

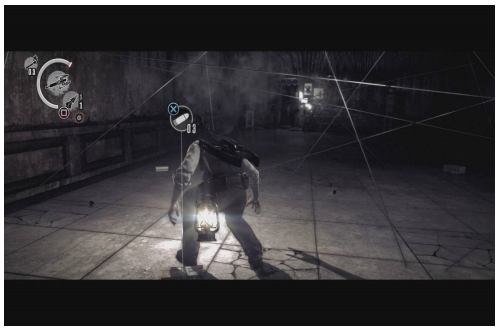
Le soft alterne entre les phases d'actions pures et les phases d'infiltrations atmosphériques :

- Les premières sont les plus conventionnelles et les moins intéressantes. Se battre dans des arènes contre des vagues de zombis n'a, je trouve, que peu d'intérêt. Ce sont pourtant celles qui sont le plus présentes. Elles composent parfois des chapitres entiers. Le pire est qu'elles sont vraiment très difficiles même en mode normal. On se mord souvent les lèvres après plusieurs décès consécutifs. Heureusement que les checkpoint sont

nombreux ! **Saluons tout de même le fait que les munitions soient rares et limitées et qu'il faille user de stratégie pour venir à bout des créatures.** Pour cela les allumettes seront vos alliées. Donner un coup de crosse à un adversaire le fait tomber, ne reste plus qu'à le bruler pour qu'il disparaisse en enfer. Le feu se répand sur tout les ennemis à terre et suffisamment proche !

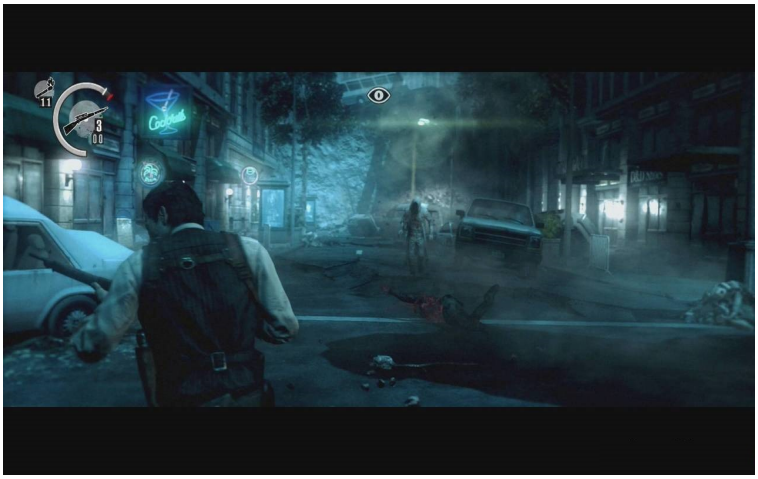
- Les phases d'infiltrations sont parfois obligatoires, mais peuvent aussi être choisies par le joueur pour éviter de bêtes scènes d'actions. Sebastian à la capacité de tuer un monstre en une pression sur la manette s'il se trouve derrière la victime en question. Pour l'approcher, il faudra détourner l'attention de celle-ci en envoyant par exemple une bouteille en verre dans la direction opposée de votre cachette. Parfois vous n'aurez pas d'autres choix que de vous planquer devant un ennemi trop robuste et trop collant, il faudra alors rentrer dans des armoires le temps que celui-ci aille voir ailleurs.

Les phases de recherches sont en revanche quasi-inexistantes, quant aux énigmes elles sont présentes mais se comptent sur les doigts d'une main.









Au cours de son road trip, Sebastian pourra collecter des objets chroniques :

- Du gel vert qu'il récoltera sur les cadavres ou dans des tonneaux à briser. Il sera utilisable dans la salle de sauvegarde. C'est une salle en dehors du temps, accessible en passant à travers un miroir. Dans cet endroit le joueur pourra dépenser tout son gel pour améliorer la capacité de ses armes, augmenter la vie totale de Sebastian et bien d'autres choses.

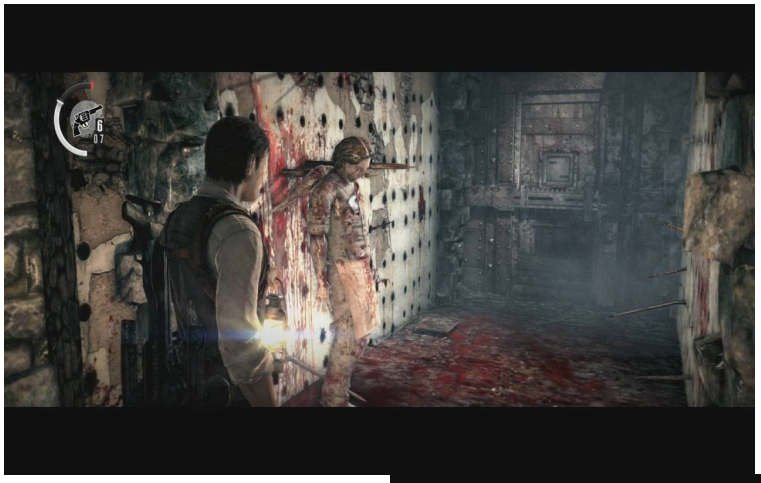
- Des matériaux en désamorçant des pièges mortels qui peuvent vous tuer en un coup. Une fois cumulés vous pourrez fabriquer des carreaux d'arbalètes.

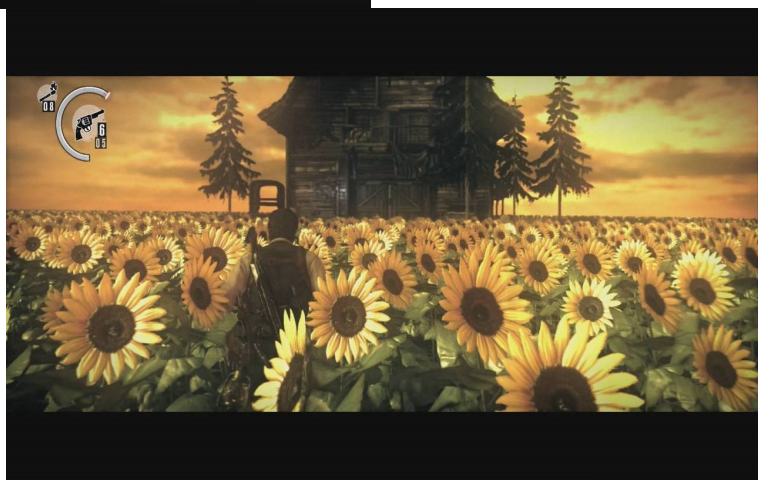
- Des petites clefs se trouvant dans des statues disséminées partout dans les niveaux. Elles serviront à ouvrir des coffres dans la "salle de sauvegarde" pour récupérer des bonus de munitions ou de santée.

Ces trois possibilités pourraient, à première vue, casser l'atmosphère "survival-horror" du titre mais ce n'est assurément pas le cas ! En fait The Evil Within est un jeu brillant, mais on ne s'en rend compte qu'après l'avoir fini l Pendant ses 15h de durée de vie il pourra paraitre parfois un peu long et usant. La faute au "trou" dans le scénario dont j'ai déjà parlé. En revanche, même si l'atmosphère est bonne, **le jeu ne fait pas vraiment peur** , à cause du trop plein d'ennemi qui empêche le joueur de développer son imagination dans une ambiance hostile. Evil Within ne révolutionne donc absolument pas le jeu d'horreur, ni le jeu vidéo en général tant les mécanismes qu'il fusionne ont tous été vus dans d'autres softs. Dommage, mais ne boudons pas notre plaisir pour autant !









Un point sur les DLC :

The Evil Within : The Assignment + The Evil Within : The Consequence

Ces 2 DLC qui se suivent sont indispensables à la compréhension du scénario. Ils relatent l'histoire du point de vue d'un autre personnage. En terme de gameplay ils surpassent même le jeu original tant le sentiment peur est omniprésent. Les combats sont mis de côtés mais l'ambiance est magistrale.

The Evil Within : The Executioner

Un DLC fan service dans lequel on incarne un monstre phare du jeu. Il se joue en vue subjective et le but est de massacrer des mêlées de créatures. Les quelques lignes de scénario sont peu intéressantes... tout comme le DLC lui-même en fait...

Description du jeu par Kyoledemon

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