Test de Back in 1995

Back in 1995

Comme l'indique son nom, Back in 1995 promet au joueur nostalgique de replonger dans l'ère des survivals-horrors du XXème siècle ! Très fan de cette période, je me suis précipité sur le jeu à sa sortie… et la déception n'en fut qu'immense. Ce jeu est **paresseux, moche, inintéressant** et il ne tente même pas de faire peur. Heureusement pour lui, et pour nous, sa durée de vie n'excède pas les 2h...

Mais commençons par le commencement et parlons rapidement du scénario. Il est très énigmatique et essaye, tant bien que mal, de créer une sorte d'atmosphère à la Silent-Hill sans jamais y parvenir. Et lorsqu'il commence à être à peine intéressant, le générique de fin viendra vitre clore l'expérience. Il n'y a donc rien de bon à en tirer. Dans la rubrique de bonnes idées ratées, j'ai aussi nommé les graphismes. Ils tentent de recréer un rendu PS1 et Sega Saturne jusqu'à l'exagération : les polygones et les textures se déforment anormalement lors des mouvements de caméra. Alors oui, sur les vieilles consoles cela pouvait arriver, mais jamais à ce point. Quant au level design, il n'a ni queue ni tête et les angles de caméra ne sont aucunement réfléchis. Le premier **Alone in The Dark** de 1992 était plus joli et mieux pensé en termes de direction artistique, c'est pour dire… !

Comme dans tout bon survival-horror, le jeu alterne entre combats contre les monstres et énigmes à résoudre. Mais même de côté-là c'est encore raté. Les créatures ne ressemblent à rien (des patates géantes avec des bras, des tentacules bizarres…) et ne sont quasiment pas agressives. Se faire toucher plus de 3 fois relève du miracle. **Le jeu est tellement simple** que trouver l'arme la plus puissante du jeu n'est même pas considéré comme un soulagement par le joueur… personnellement je ne m'étais même pas servi du pistolet, alors trouver le fusil ne m'a fait ni chaud, ni froid. La seule arme blanche du jeu suffira à venir à bout de presque toutes les créatures (exceptés les plus grosses). En plus de ça, les soins sont présents en nombres comme si le jeu pensait lui-même qu'il était compliqué. A la fin, je devais avoir quelque chose comme 12 remèdes dans mon inventaire… sur 13 de dégoté. Quant aux énigmes, il y en a deux qui se répètent en boucle : trouver des clés ou trouver des codes, autant dire que c'est rapidement lassant.

Deux fins sont disponibles pour tenter de rallonger la durée de vie de cette catastrophe, mais **Back in 1995 est si mauvais** qu'une fois terminé, on a juste envie de désinstaller le jeu pour ne jamais y rejouer. Dommage, l'idée de base de nous renvoyer dans les années 90' était pourtant très bonne…

Description du jeu par Kyoledemon

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