



Test de Alone in the Dark (remake)

Alone in the Dark (remake)

Êtes-vous prêt à remettre les pieds au manoir Derceto ? Eh bien désolé **celui-ci est condamné !**

À cause des derniers échecs de la société Atari, cette dernière a dû se séparer d'une bonne partie de ces employés... dont ceux d'Eden Studios qui travaillaient justement sur le remake de [Alone in the Dark](#). Il est donc bien regrettable que ce jeu ne voie pas le jour, même si je ne pense pas qu'il aurait rempli les fonds d'Atari, il aurait été intéressant de revisiter le manoir Derceto.

L'atmosphère du jeu semble être **plus sombre et plus glauque** que son prédécesseur, jouant davantage sur les effets de lumière et d'ombre. De nouveaux ennemis et énigmes auraient dû faire leur apparition dans ce remake. En parlant des monstres, ceux-ci (pour le peu qui a été présenté) s'étaient retrouvés avec des designs complètement différents, mais bien plus effrayants que leurs anciens modèles, qui, il faut l'avouer, avaient un petit côté cartoonesque.





Le jeu devait même garder les plans de caméra que possédait son ancêtre tout en y ajoutant de nouveaux, histoire de tirer un peu sur le côté nostalgique des anciens joueurs. Les développeurs du jeu avaient même prévu de tromper ces derniers en changeant certains événements que tous les joueurs connaissent. Par exemple l'évènement de la trappe du grenier dans laquelle le zombi sortait dans le jeu de 1992 aurait été modifié, dans la nouvelle version la trappe bougeait, mais le monstre se cachait en fait dans la pièce si vous ne bloquiez pas la trappe. Les **événements changeaient donc selon vos actions et votre position** dans la pièce.

Le remake d'Alone in the dark aurait dû garder le même système pour l'inventaire et les actions que le précédent jeu, mais en le rendant plus réaliste et en restant dans le même esprit que l'ancien jeu en équilibrant l'action et la recherche. Par contre ils avaient aussi l'intention d'ajouter des séquences de QTE lors de certains événements. Un QTE raté signifiait donc la mort pour le joueur, une manière peut être moins punitive que les pièges mortels que proposait l'ancien jeu.

Le jeu devait sortir pour 2013 en téléchargement sur PC, XBOX 360 et PS3..

Ce qu'aurait pu être ce jeu par Negiis

Copyright © 2003-2025 survivals-horrors.com, tous droits réservés
Conception [David Barreto](#)