



Test de Remothered : Tormented Fathers

Remothered : Tormented Fathers

Avant de devenir un titre à part entière, Remothered : Tormented Fathers devait être un remake de [Clock Tower : The First Fear](#). Finalement, s'il n'a plus rien à voir avec son projet d'origine, Remothered a quand même gardé en lui l'âme du jeu dont il s'inspire. On y dirige donc une héroïne frêle qui n'a d'autres choix que de faire face à des ennemis quasiment invincibles. De quoi ravir les fans de la vieille saga... ou presque... !

Dans ce jeu, vous incarnerez Rosemary, une femme qui enquête sur la disparition d'une petite fille nommée Celeste Felton. Pour cela, Rosemary se rend dans la demeure du père de la petite fille, Richard Felton, afin de lui poser plusieurs questions. Mais la conversation avec le vieux monsieur va rapidement s'envenimer, et, alors que vous revenez vous introduire chez lui le soir même, **vous allez vous retrouver piégé dans la bâtisse, poursuivi par Mr Felton** qui est bien décidé à vous tuer afin que vous arrêtez de fouiner dans ses affaires de familles.



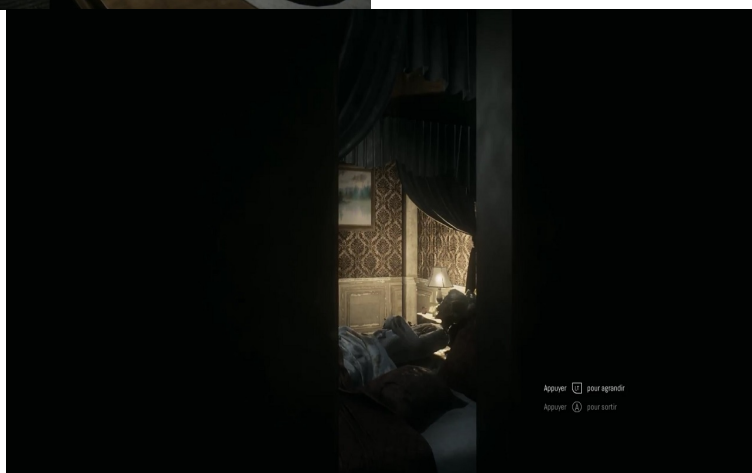


Vous l'avez compris, **Rosemary n'est pas une experte du combat**, ainsi, il faudra rester discret pendant que vous explorerez le manoir car Mr Felton rôde dans les couloirs. Interdiction de courir donc, sans quoi vous attirerez l'ennemi. Il faudra vous mouvoir en marchant, voir en vous accroupissant si le tueur fou n'est pas loin de votre personnage. Et dans le cas où l'ennemi vous repère : une seule solution, la fuite !

Les phases de course-poursuite sont les seules où vous devrez absolument courir. Pour semer le tueur, il faudra passer les portes – car lui met un peu plus de temps à les ouvrir – et il faudra surtout vous cacher dans des endroits précis : dans des armoires, sous des divans... une fois à l'abri, si Mr Felton passe près de votre cachette, un mini jeu se déclenche. Il consiste à faire rester un point dans un cercle pendant quelques secondes grâce au stick analogique de votre manette. Puis, une fois que l'ennemi s'est éloigné, vous pourrez sortir de votre refuge afin d'explorer à nouveau les lieux calmement.

Pour savoir si le tueur se rapproche de vous, **le son vous sera d'une aide précieuse**. Un thème musical composé de chœur retentira de plus en plus fort, et vous pourrez aussi entendre la voix de Mr Felton de plus en plus distinctement (car oui, le vieux monsieur parle tout seul...). Afin d'éviter de trop nombreuses course-poursuite, le jeu vous propose d'emmagasiner jusqu'à 3 objets de distraction. Ils peuvent avoir diverses formes : une bouteille de vin à lancer, une boîte à musique à placer et à déclencher, une corde à accrocher à la poignée d'une porte pour qu'elle soit plus difficile à ouvrir, etc... vous pourrez aussi trouver des armes tranchantes. Elles s'utilisent lorsque le tueur vous attrape, ainsi vous pourrez vous débattre et planter vos ciseaux dans le corps de votre assaillant, ce qui vous permettra ensuite de fuir pendant qu'il retire l'instrument de son torse.





Commençons à parler des courses-poursuite. Sachez que je n'ai jamais utilisé d'objets de distractions et que je n'ai jamais essayé d'être discret face au tueur après avoir compris les mécanismes du jeu. Il suffit de courir, de se faire repérer, de passer des portes pour le semer et de se cacher. J'ai utilisé les deux mêmes cachettes pendant quasiment tout le jeu, à savoir une armoire au premier étage et un divan au rez-de-chaussée. Hors ma phase de découverte, au début du jeu, je n'ai jamais ressenti de stress face au tueur puisque je savais exactement comment le semer. **C'était beaucoup trop simple.**

Le deuxième point négatif concerne le manque d'exploration du manoir. S'il paraît immense à l'extérieur, vous n'en découvrirez qu'une petite partie à l'intérieur. Et, arrivé à la seconde partie du jeu, vous ne pourrez plus l'explorer librement. Le soft vous ballotera dans diverses phases "couloirs" sans grand intérêt dans lesquels vous devrez prouver votre habileté face à de nombreux QTE pour vous en sortir. D'ailleurs, les phases de sauvegardes manuelles seront abandonnées pour laisser place à des sauvegardes automatiques. Ces phases, à la fin du jeu, deviendront encore pires puisqu'il faudra échapper au tueur en suivant des chemins prédéfinis, et si par malheur vous bifurquez au mauvais endroit, ce sera la game over immédiat. Elles s'apparentent à du Die and Retry frustrant et inintéressant.

Le troisième point négatif est **le nombre trop élevé de tueurs dans une aventure aussi courte** (comptez 5h de jeu). En effet, Mr Felton ne sera pas votre unique assaillant, mais les autres tueurs, aussi charismatiques soient-ils, vont se succéder tellement rapidement qu'ils n'auront même pas le temps de vous faire réellement stresser. Ils seront certes efficaces sur le coup mais ne seront pas mémorables à cause de leur faible temps d'apparition.



Enfin, le dernier point qui m'a gêné est le déroulement du scénario. Si ce dernier est intéressant, il est très mal amené. Souvent, vous assistez à des dialogues dans lesquels les personnages semblent avoir compris les enjeux de l'histoire, alors que nous, pauvres joueurs, serons complètement perdus. Un des twists finaux tombe même à l'eau car on ne comprend pas grand-chose à la révélation. Heureusement, comme si le jeu prenait conscience de son défaut, il tâchera de tout nous expliquer en détail dans les derniers dialogues du jeu... mais ça ne prend pas !

Au final, Remothered avait tout pour plaire, et je partais déjà conquis par le jeu. Mais de trop nombreux points noirs sont venus s'immiscer dans mon expérience pour que j'en ressorte vraiment satisfait. C'est donc **un jeu moyen, pas indispensable, pas déplaisant non plus**, mais qui aurait mérité plus de soin et d'application... surtout dans sa deuxième partie totalement ratée.

Description du jeu par Kyoledemon

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