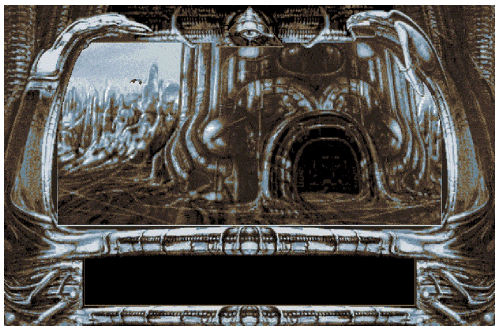
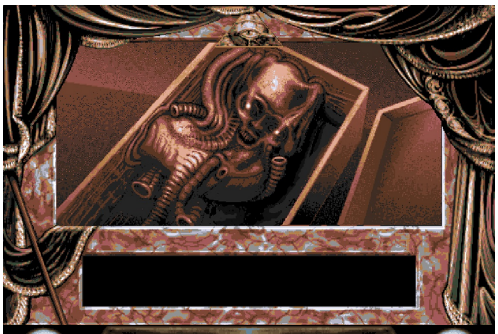
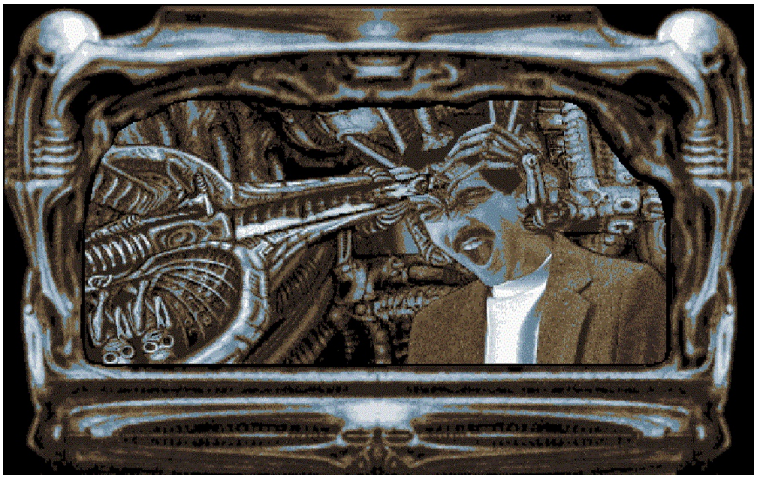
Test de Dark Seed

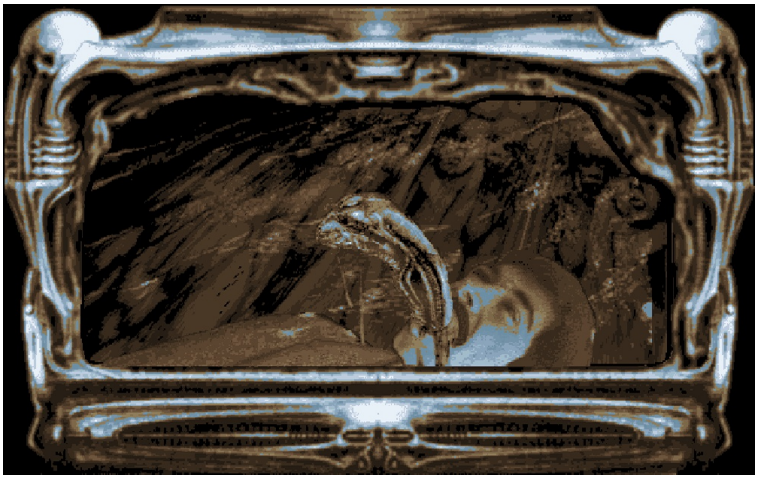
Dark Seed I & II

A l'origine, cette production Cyberdreams sortit en 1992 sur PC, Amiga CD32, Saturn, MAC… tardivement adaptée sur Playstation en 1995 mais uniquement au Japon, elle est basée sur l'œuvre du peintre surréaliste suisse H.R. Giger _ dont un **certain nombre de tableaux sont intégrés au jeu** _ et introduisit, plusieurs années donc avant le survival-horror fétiche de Konami, Silent Hill, la notion d'un univers parallèle abominable en interaction avec le nôtre...



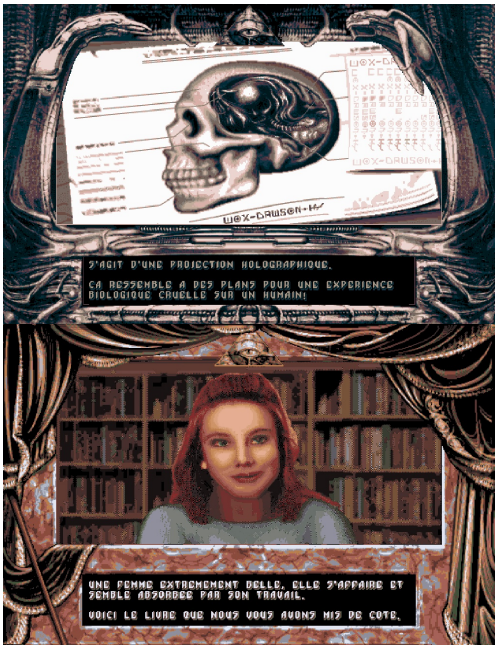


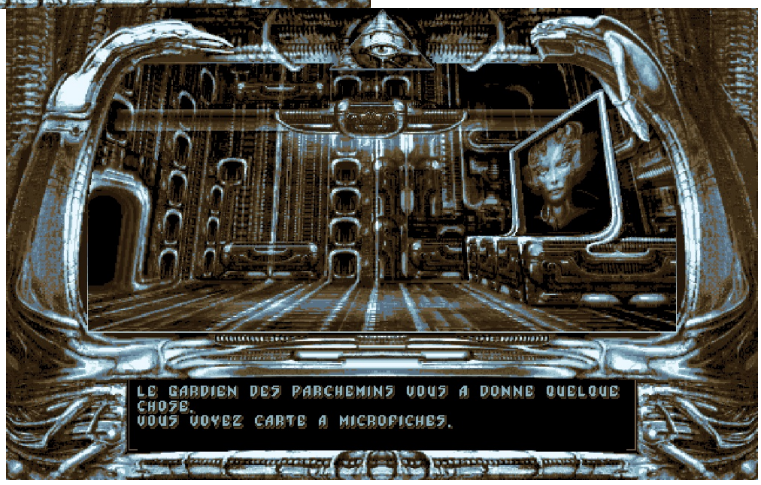




On y incarne Mike Dawson, directeur d’une grosse agence de publicité à San Francisco qui, aspirant au calme et à la sérénité pour écrire, trouve pour celà une maison dans une obscure et ténébreuse bourgade du nom de "Woodland Hills" . Bien entendu la demeure en question est de style victorien, gigantesque, entourée d’arbres sombres, et isolée… des signes d’abandon hâtif y sont évidents, des sifflements et plaintes d’origine indéterminée s’y font entendre pendant qu’il l’explore, puis… la fatigue le saisit subitement! Les jambes ankylosées il s’effondre sur le premier lit venu, et naufrage dans un sommeil cauchemardesque où il se fait greffer un embryon d'alien dans le crâne, avant de se réveiller en proie à une épouvantable migraine…

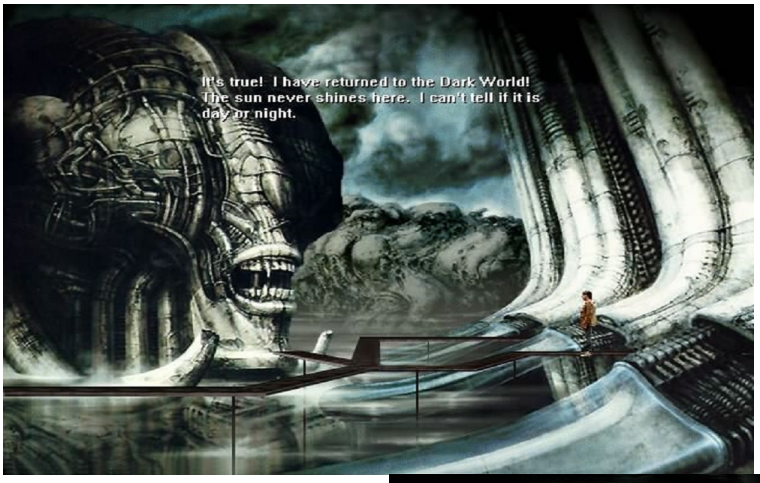
Un jeu à l’ambiance très sombre donc, en "click & point" _ époque oblige ! _ et qui, s’il ne dispose que d’une palette de 16 couleurs, se rapproche de **D** par la notion de délai imparti : **vous avez trois jours pour boucler l’enquête** et mettre un terme au risque d’invasion de notre planète par les aliens ! Il vous faudra donc gérer rigoureusement vos actions et vos déplacements dans chaque monde, ainsi que d’un univers à l’autre, car à chaque jour ses intrigues et ses solutions : ce qui pourra être possible le second jour ne le sera pas forcément le troisième et ainsi de suite ! Ainsi, par exemple, si vous allez à la prison alien le deuxième jour il n'y aura pas de problèmes, par contre le troisième, vous vous ferez tuer.

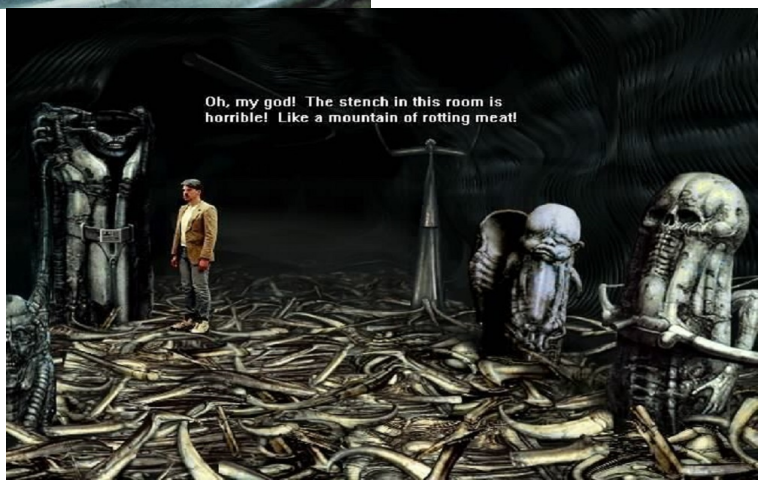




Aussi, **vous devez toujours être rentré à la maison avant la tombée de la nuit**, car si vous tombez endormi en dehors de la maison, toutes vos possessions vous seront volées; certains des objets dérobés pourront être récupérés au commissariat de police mais pour d'autres vous devrez refaire le passage qui vous a permis de les obtenir _ ce qui n'est guère conseillé dans un jeu limité dans le temps, et donc qu'on peut ne pas pouvoir terminer faute d'avoir récupéré tous les objets dans les délais impartis… enfin, si on tombe endormi dans le "monde obscur", on meurt…

Cependant le scénario reste linéaire compte tenu des 75 endroits différents à visiter, même si parfois la logique semble aussi torturée que dans "Les boucliers de Quetzalcoatl" _ au moins le jeu bénéficie-t-il ainsi d'une durée de vie appréciable.





Pour le second volet, sorti en 1995 sur PC, Saturn et Playstation (seulement au Japon également), on est à nouveau Mike Dawson et devons cette fois découvrir qui a assassiné une ancienne petite amie du temps du lycée, Rita _ enquête corsée par le fait qu'on en est le principal suspect ! Il se déroule dans notre petite ville natale, beaucoup de dialogues donc là-aussi, mais **on n'a accès au "monde obscur" qu'après avoir résolu bonne part de mystères** dans celui-ci, c'est-à-dire vers le milieu du jeu…

Enfin, comme vous pouvez le constater sur les images ci-dessus, l'interface du jeu est différente de celle du premier opus, mais le style graphique reste, évidemment, similaire.

Description du jeu par Zombieater

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