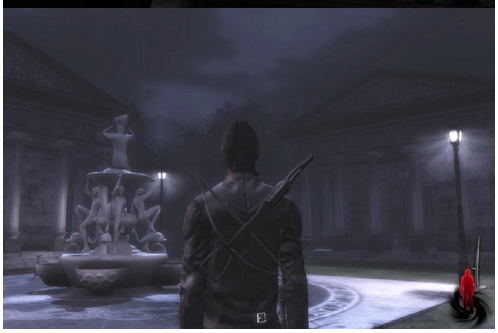
Test de I'm not Alone

I'm not Alone

I'm not Alone est surement le survival-horror le plus méconnu en France, et pour cause, il est tout simplement injouable. Je ne parle pas de problème de maniabilité, je parle bien **d'injouabilité sur le plan technique** . Une fois installé et lancé, le jeu sera tellement lent et bugué que quitter la première pièce du lieu dans lequel on se trouve relève de l'exploit ! En fait, dès sa sortie, en 2010, il peinait déjà à tourner sur les trop grosses configurations de l'époque, alors quelques années plus tard c'est encore moins possible… apparemment le soft ne supporterait pas le multicoeur et les cartes graphiques ATI. Donc si vous n'avez pas une vieille config n'achetez surtout pas ce jeu, ça serait de l'argent jeté par les fenêtres ! On saluera au passage les développeurs allemands de Pix Rev pour leur talent, ça fait peur…

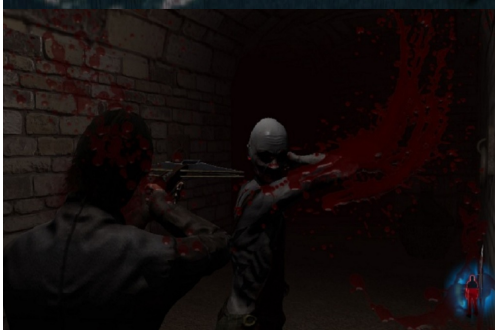
Après mes premières frustrations et mes tentatives désespérées pour faire marcher le jeu, j'ai décidé de ne pas me fier aux quelques critiques américaines et allemandes qu'on trouve sur le net et qui démolissent le jeu, pour finalement regarder attentivement des vidéos de gameplay sur youtube et me faire ma propre opinion. Elles sont rares puisque presque personne ne peut jouer à ce titre de nos jours !



Avant de rentrer dans les détails laissez moi vous parler un peu du scénario. On incarne Patrick Weber, un exorciste répondant à l'appel de la vieille habitante d'un manoir Autrichien. Celle-ci affirme que le lieu serait hanté depuis le 19ème siècle quand le musicien Lilian Von Gruber trouva la mort. Elle demande à notre héro d'enquêter sur ces évènements, et ça tombe bien puisque Patrick à le don de **voyager dans le monde des démons** afin de combattre les créatures venus de l'enfer. Vaste programme ! D'après ce que j'ai lu et vu, l'histoire n'évolue jamais et se contente de son speech principal pour opposer l'exorciste à toute sorte de créature plus où moins spectaculaire.

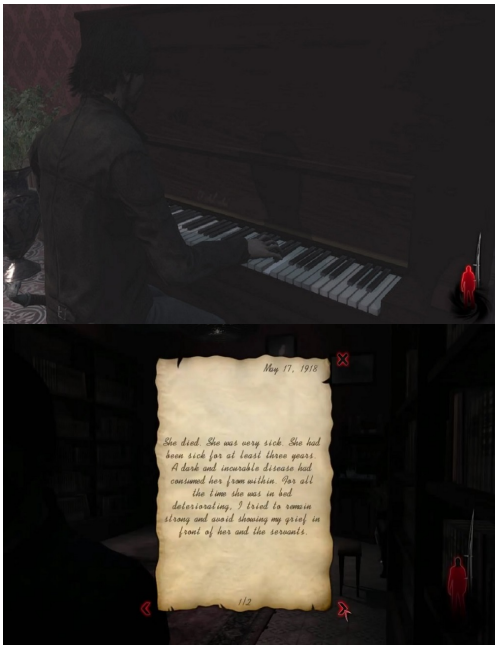
Allez, venons en au principal, le cœur du jeu, son gameplay. Patrick se contrôle à la 3ème personne avec une maniabilité certes un peu lourde mais qui à l'air de se maitriser rapidement, son but pour percer les secret de Lilian sera de découvrir chaque recoin du manoir et voyager dans le monde des démons pour les affronter. Le premier point est sans nul doute le plus intéressant puisqu'il inclus énigme et recherche d'objet. Tout ça rappel les survivals old-school et ce n'est pas pour me déplaire, il faudra trouver des clés, des documents livrant des codes chiffrés pour ouvrir des portes, et d'autres objets en tout genre. Chaque item de l'inventaire peut être combiné et examiné. Les énigmes, sans être d'une grande difficulté, sont pour la plupart intéressante et prenante.

En fait quand j'ai regardé la première partie des vidéos j'ai regretté de ne pas pouvoir jouer à I'm not Alone ne serait-ce que pour ce genre de phases qui me manque tant dans les survivals new-gen. Mais très rapidement je me suis rendu compte que tout ne tournait pas rond : **les objets à trouver sont disposés n'importe comment dans la maison**, un peu plus de la moitié sont posés par terre en plein milieu d'une pièce, c'est très étrange de ramasser une partition de piano au centre d'une chambre, les développeurs auraient-ils pu faire l'effort de la mettre dans le tiroir d'une commode ? Apparemment non… Il existe également quelques énigmes complètement stupide, notamment celle qui consiste à frapper les cloches de huit statues dans le bon ordre sans quelconque indication. Frapper une cloche au mauvais moment annulera la combinaison en cours et fera intervenir des monstres… pour résoudre l'affaire vous devrez taper les cloches dans un ordre au hasard jusqu'à trouver le bon. Je vous laisse calculer le nombre de possibilités, c'est nul au possible !!



Un autre élément de gameplay fâche alors qu'il aurait pu être génial, c'est le fait de passer dans le monde des démons. La matérialisation de ce monde parallèle n'est pas suffisamment exploitée se contentant de poser un filtre rouge sur les décors actuels. Je m'attendais à un gameplay à la Soul Reaver sur Ps1 dans lequel les décors se modifiaient dans le monde spectral créant ainsi des énigmes seulement résolubles en passant de monde en monde au bon moment. Cette faculté ne sert en fait à rien dans I'm not Alone, elle est seulement prétexte au combat. Parce que oui, les phases de tueries n'existent que dans ce monde là qui apparait régulièrement sans que le joueur ne puisse influer dessus, ces passages sont entièrement scriptés. Alors parfois, ça donne des moments de peur et de sursaut, mais trop souvent ça irrite parce que c'est tout simplement redondant. Explication : vous êtes dans un long couloir, tout d'un coup vous basculez dans l'univers démoniaque où vous devez tuer trois démons, après une montée d'adrénaline et une petite frayeur vous arrivez à les renvoyer six pieds sous terre, pas mal non ? Ah si seulement… **le passage de monde ne surprend malheureusement plus au bout de la deuxième fois** et les combats sont mauvais, long… et drôle !

Avec votre unique arme durant les 3/4 du jeu, l'arbalète à carreau illimité, vous combattrez contre d'horrible créatures de l'enfer qui se contenteront de se diriger vers vous sans aucune surprise. Il suffira donc de pointer votre visé laser sur les ennemis puis de tirer à la chaine sans bouger et sans esquiver quoique ce soit. Le meilleur étant quand même le râle des monstres à chaque fois qu'ils sont touchés, **c'est vraiment à mourir de rire**, et ce n'est pas le pire ! Je suis aussi obligé de vous parler du bug qui fait que les carreaux d'arbalètes ne font des dégâts que si l'assaillant est en mouvement, s'il est statique il est invincible. Parfois il arrive que l'ennemi bug puis se fige et comme vous êtes obligé de le tuer pour repasser dans le monde des vivants et continuer le jeu… vous n'avez pas d'autre choix dans ce cas de recharger la partie, yeah !!



A propos, le jeu vous propose de sauvegarder à n'importe quel moment du jeu, mais chaque save effectuée renvoie sur le menu principal du soft. Il faut donc recharger la partie pour se relancer dans l'aventure, et ce petit

phénomène contraignant s'ajoute à celui des temps de chargements qui durent pas moins de 40 secondes. Pour casser le rythme et l'ambiance les développeurs usent décidemment de tout les stratagèmes.

Je crois que j’en ai fini avec la description de ce jeu auquel je ne pourrais jamais jouer, mais finalement ce n'est pas une perte énorme il faut croire. En tout cas c'est bien dommage, en apparence I'm not Alone avait l'air d'avoir quelques qualités, mais sur 8h de jeu tous les défauts, aussi mineurs soient-ils, doivent clairement devenir horripilants. Je comprends mieux **le second degré de la pochette** qui indique que ce jeu est un des plus terrifiant de tout les temps, haha !

Description du jeu par Kyoledemon

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