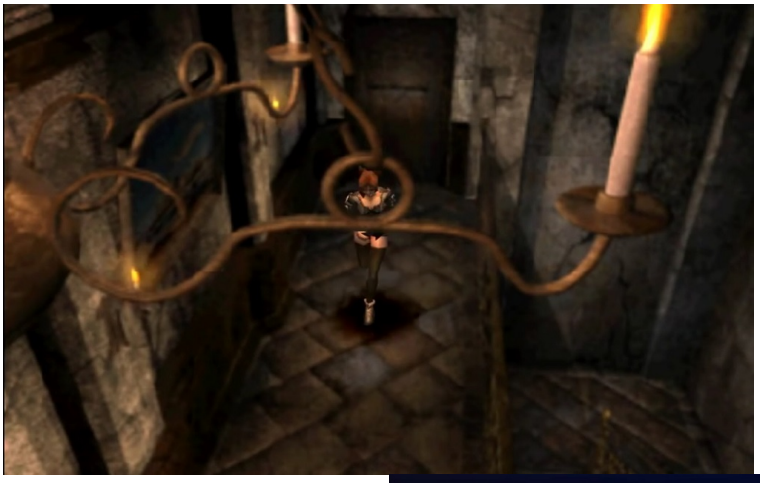
Test de Koudelka

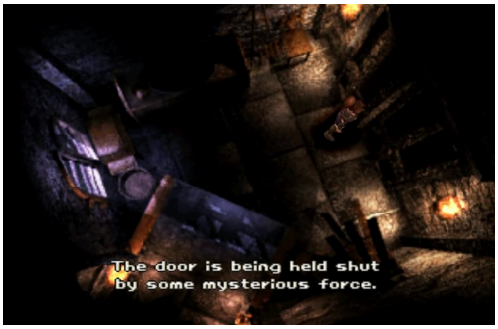
Koudelka

Le 31 octobre 1898 (la veille de la Toussaint), en Grande Bretagne, au pays de Galles pour être plus précis, une jeune fille, Koudelka Lasant arrive au monastère Nemeton. Au lieu d'un accueil majestueux, elle rencontre un aventurier (Edward Plunkett) gravement blessé et subit immédiatement l'attaque d'une créature abominable. Les deux personnages apprennent tout de suite la présence d'une **force surnaturelle qui s'est emparée de la "maison de Dieu"**. Tout en fouillant ce lieu maudit, un prêtre (James O'Flaherty) les rejoint. Ils décident de mener l'investigation pour se rendre compte de ce qui est arrivé à ce lieu sacré.



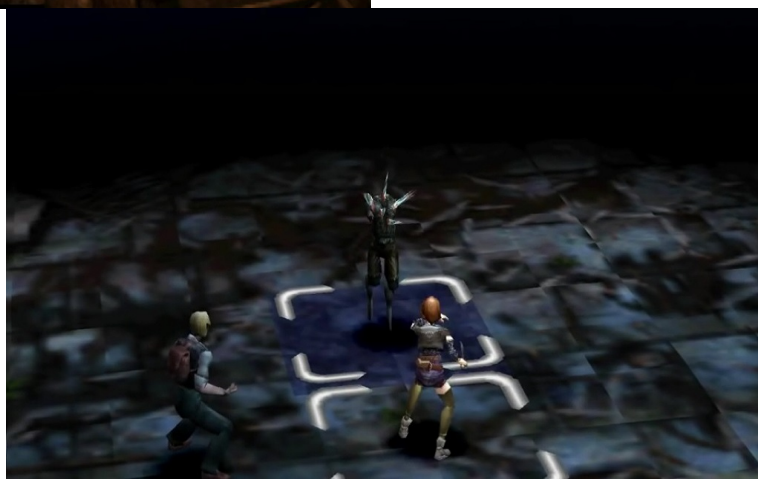
Le jeu a paru en 2000, autrement dit, vers le début de l'ère PlayStation 2. Hiroki Kikuta, ex-compositeur de Squaresoft, s'est résolu à changer la nature des jeux de rôle qui lui paraissaient incohérents et stagnants. C'est pourquoi il a donné naissance à son "grand opus" qui combine les éléments des jeux cultes comme "Resident Evil" (ou plutôt "Alone in the Dark 4") et une mécanique de combat comme "Final Fantasy". Koudelka est beaucoup plus proche des jeux de rôle standards que l'expérience **Parasite Eve** de Squaresoft. Les combats dans Koudelka s'appuient sur le "système de grille" où chaque personnage est placé sur un tableau d'échecs et ne peut se déplacer que sur un certains nombre des champs. Les règles du combat sont nombreuses et difficiles à apprendre pour quelqu'un qui ne s'est jamais amusé avec un jeu de rôle.

D'autre part, dans Koudelka, contrairement aux ludiciels cités ci-dessus, les combats n'ont presque rien à voir avec la jouabilité ordinaire, comme s'ils étaient tirés d'un jeu complètement différent; ce n'est pas un défaut, mais ceci déracine pratiquement toute l'angoisse et la peur que le jeu peut bien provoquer avec son mode hors combat. Les personnages cumulent des points d'expérience (il y a huit catégories qui définissent l'une de leurs caractéristiques particulières comme la vitesse, la force, la puissance de la magie etc...), et reçoivent parfois, après les luttes réussies, des provisions, des armes ou des armures. **La variété des ennemis est stupéfiante** : il y en a une vingtaine, et une dizaine de boss; ils sont tous sensibles à l'un des cinq éléments de la magie (terre, eau, feu, air ou soins). Il est aussi à noter que bien des événements ne sont annoncés qu'avec quelques lignes en bas de l'écran (comme par exemple "Lorsque vous montez l'escalier, un homme armé vous attaque", etc...) Ceci marche très bien pour économiser les ressources d'ordinateur, mais certainement pas pour augmenter le taux de frissons…



Le mode régulier du jeu ressemble à celui de "Alone in the Dark 4". La caméra fixe, les décors de qualité (si l'on prend en compte que c'est un jeu PS1), l'environnement morne et lugubre, et l'absence de la musique _ **toutes ces caractéristiques créent une ambiance conforme aux standards "survival horror"** . De plus, il n'y a qu'un seul personnage (Koudelka) que l'on peut contrôler; les autres ne sont présents que pendant les scènes vidéo et les combats. Il faut également ajouter l'absence des ennemis dans le mode normal, ce qui fait que Koudelka erre dans l'immense monastère toute seule… Les combats éclatent au hasard (toutes les 2-3 minutes environ, ce qui rend difficile d'admirer la beauté du monastère), les ennemis sont choisis de la même manière.

Le scénario, quoique avec quelques moindres défauts, est exceptionnellement bien fait. Tous les dialogues sont complètement sonorisés (les acteurs français ont très bien fait leur travail), les séquences vidéo sont d'une qualité incroyable - ceci explique pourquoi le jeu est étendu sur 4 CDs malgré sa courte durée (12 heures environ). Les scènes vidéo (celles qui sont produites à l'aide du moteur graphique du jeu même) présentent une qualité extraordinaire des mouvements des personnages (comme s'ils étaient de vrais acteurs) et les dialogues sont très soigneusement élaborés. Les aventuriers ont des objectifs différents et ne semblent pas être très concernés les uns avec les autres. Le fait d'assister à des suicides, d'écouter l'histoire d'une ex-fille de joie, d'apprendre l'application pratique de certains outils de torture et d'observer des querelles entre un ecclésiastique passionné et un athéiste ardent indique **un scénario destiné au public adulte**. Le défaut le plus important - certains personnages sont comme la cinquième roue du carrosse : leur utilité dans le scénario est infime, parfois même nulle.



Le fond musical est plutôt décevant : deux mélodies joviales du mode combat viennent très vite à lasser. La variété de musique n'est présente que pendant certaines scènes vidéo et conversations des personnages. Les contrôles 2D sont une pratique choquante pour un jeu avec les décors fixes. Même après les longues heures il est pénible de contrôler Koudelka, surtout si elle ne réagit pas toujours aux pressions des boutons.

En somme, **le jeu vaut la peine** pour sa belle histoire, la présentation des personnages et l'ambiance qui est sûrement "survival-horrifique". Bien que Koudelka puisse être surnommé "un jeu d'action, d'horreur & survie", l'action toute seule n'est pas suffisante pour attirer l'attention.

Description du jeu par Evaldas

Copyright © 2003-2025 survivals-horrors.com, tous droits rés
Conception David Barreto