Test de Fear the Dark Unknown

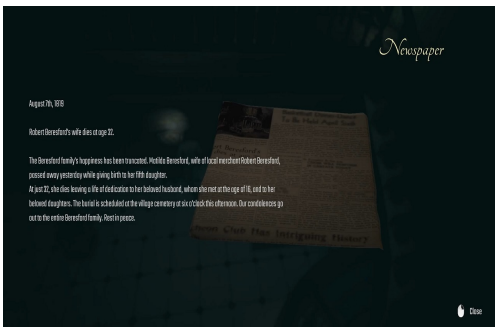
Fear the Dark Unknown

Fear the Dark Unknown est un survival-horror espagnol sorti en 2019 qui s'inspire grandement de Reisdent Evil et Silent Hill. Mais le jeu était au départ tellement bogué et mal fichu que les développeurs durent travailler d'arrache-pied et sortir plusieurs patches afin de le rendre jouable. Ce n'est donc que plusieurs mois plus tard, en 2020, que le jeu devint réellement faisable. Il fut renommé pour l'occasion "Fear the Dark Unknown Survival Edition". Si **le soft complet vous permet de jouer deux aventures distinctes**, celle de James, le père de famille, ou de sa fille Chloe, vous pouvez aussi acheter les deux scénarios de manière indépendante, la première se nommant "Fear the Dark Unknown: James" et la deuxième s'intitulant "Fear the Dark Unknown: Chloe".

Quatre noms différents pour un même jeu, voilà de quoi perdre les acheteurs ! Malheureusement, le marketing n'est pas le seul point faible de ce soft… loin de là…

Comme je vous le disais, Fear the Dark Unknown propose deux aventures aux scénarios similaires mais bien indépendants. Vous pourrez jouer avec James ou avec Chloé, les deux protagonistes commençant au même endroit, dans un étrange manoir abritant des monstres en son sein. L'exploration et les énigmes diffèrent cependant et chaque histoire vous occupera environ 8h de votre temps. De ce côté-là, les développeurs ne se moquent pas du monde.

Au programme : des objets et des documents à trouver, un immense manoir à explorer, des énigmes à résoudre, des monstres à tuer ou à fuir, des munitions à gérer… bref **les fans de survival-horror des années 90' ne seront pas dépaysés**. Si le jeu n'innove en rien, il utilise une recette qui a déjà fait mille fois ses preuves, et autant vous dire qu'avant même de lancer le jeu j'étais déjà comblé. La bonne impression que j'avais s'est confirmée lorsque le soft a la gentillesse de nous proposer plusieurs niveaux de difficulté à la fois pour les combats et pour les énigmes. Et puis… j'ai commencé à jouer… et là, je suis tombé de haut… Fear the Dark Unknown n'est pas à la hauteur d'un bon jeu d'horreur. En plus de ne rien proposer d'original en termes d'expérience de jeu, il rate tout ce qu'il entreprend.



Voyons point par point tout ce qui ne va pas :

- Les scénarios de James et Chloe sont **plats et ennuyants**. Les personnages ne réagissent pas correctement aux évènements qu'ils vivent et les doublages semi-amateur ne nous aident jamais à ressentir une quelconque émotion. On n'est jamais impliqué dans quoi que ce soit tellement tout est fade.

- Comme dans les vieux survival, le jeu est en caméra fixe, mais les angles de caméra changent parfois de manière tellement illogique qu'on a tendance à se perdre dans une pièce ou dans un couloir. Les angles de caméras choisis ne sont pas non plus toujours adaptés à la visibilité d'un lieu, et il arrive, surtout à l'extérieur, qu'on ne puisse plus distinguer notre personnage derrière la végétation. Enfin, comble du ridicule, on ne peut pas jouer avec la croix directionnelle, et **le joystick n'est pas du tout adapté à une telle jouabilité**, notre personnage fait ainsi régulièrement demi-tour ou tourne en rond avant de reprendre sa route quand on change de point de vue.

- Le système de sauvegarde est hybride. Pour enregistrer sa partie il faut trouver un canapé qui nous téléporte dans notre appartement, on peut alors sauvegarder en utilisant l'ordinateur qui s'y trouve. L'autre possibilité est de récupérer des CD en nombre limité qui s'épuisent lorsqu'on les utilise sur les ordinateurs du manoir. Je ne comprends pas pourquoi les développeurs ont réuni ces deux idées, surtout que tous les canapés du manoir ne nous envoient pas dans notre appartement, il faut en trouver des spéciaux. De plus, vers la fin du jeu on ne trouve plus aucun canapés… ça me fait penser un peu à **Remothered : Tormented Fathers** qui durant sa première partie nous demandait de sauvegarder manuellement avant de se sauvegarder automatiquement

dans sa deuxième partie. Alors évidemment, le fait de revenir dans son appartement est une référence à Silent Hill 4 et **Project Zero 3**, d'autant que celui-ci subit de tout petits changements au fur et à mesure de l'aventure, mais en vérité, outre ces clins d'œil, ce système n'apporte pas de réelle plus-value au joueur.

- L'inventaire est mal fichu parce qu'il est limité et que vous ne pouvez pas combiner les objets. Ainsi, s'il vous reste 5 balles de pistolet dans une boite et 3 balles dans une autre boite, cela vous prendra deux places dans l'inventaire... alors oui on peut stocker les items dans des cartons communicants mais ça reste très contraignant. **L'interface est aussi horrible** : à chaque fois que vous vous approchez d'un élément avec lequel vous pouvez interagir, un gros bouton s'affichera en vous proposant d'utiliser le dernier objet que vous venez de récupérer. Si vous avez trouvé des balles de fusils, et que vous vous approchez d'une porte fermée, le jeu vous proposera d'utiliser les balles pour ouvrir la porte... que c'est idiot !

- L’exploration semble intéressante au premier abord mais rapidement on sent que les développeurs n’ont pas été très inspirés. Comme dans tous bons survival, il faut trouver de nombreuses clefs et faire de nombreux aller-retour pour ouvrir toutes les portes du manoir. Malheureusement, dans la seconde moitié du jeu, **les portes ouvertes se referment à clefs, et les portes alors fermées se déverrouillent seules comme par magie**. Le jeu devient alors pénible puisqu’il faut de nouveau explorer des environnements déjà familiers afin de revérifier toutes les pièces de la demeure. Il faut même parfois trouver des clefs pour ouvrir des portes qu’on a déjà pu franchir auparavant et qui se sont ensuite closes toutes seules… navrant…

- Les énigmes ne sont pas non plus toutes très inspirées. Si certaines tiennent la route, d’autres sont attristantes. Vous allez par exemple rentrer dans une pièce qui contient un immense miroir et il parait assez évident qu’il faut le briser… et bien n’essayez pas de donner des coups de battes de baseball, ça ne fonctionnera pas, il faut en fait utiliser une statuette en bois dans votre inventaire pour que l’héroïne la lance et casse le miroir… comment deviner ça quand la première solution ne marche pas, franchement ? Plusieurs fois le jeu se révèle frustrant parce que **les énigmes ne sont pas logiques**.

- Les combats ne sont pas en restes. En plus d’avoir un bestiaire assez ridicule avec des ennemis risibles, les dégâts infligés d’un côté comme de l’autre sont extrêmement mous, à aucun moment on n’a la sensation d’impact sur les personnages. Les combats contre les boss se font parfois sans musiques, **on est alors à l’antipode du fun**, de l’horreur et de la tension.

- Les cinématiques sont absolument toutes ratées. Ainsi à chaque apparition d’un nouveau type de monstre on reste “poker face“ tant le jeu n’arrive pas à nous distiller ne serait-ce qu’une petite seconde de frayeur.

Scénaristiquement et techniquement, **tout est raté**. De plus ce titre manque clairement de bon sens, de bonnes idées et de développeurs compétents. Pourtant, on sent bien que ces derniers ont voulu être généreux, mais n'est pas talentueux qui veut, et c'est bien dommage… Si vous souhaitez jouer à un bon survival-horror à l'ancienne, je vous conseille de jeter un oeil à **Song of Horror**, il est sorti à peu près en même temps que Fear the Dark Unknown mais est nettement de meilleur qualité !

Description du jeu par Kyoledemon

Copyright © 2003-2024 survivals-horrors.com, tous droits rés
Conception David Barreto