

Le Normandy SR-7 voguait tranquillement entre les Plans du Multivers, comme à son habitude. Aronaar était tout occupé à écrire un pamphlet contre les vampires, qui, selon ses termes, ne devaient pas ressembler à des baudruches grises drainant la vie à peine plus efficacement qu'une sangsue asthmatique.

Le thème horrifique donna une idée à Bob, qui glissa nonchalamment :

« Dites, Patron, c'est le mois d'Octobre, non ?

- Votre infailibilité à relever les choses les plus évidentes de l'existence me laissera toujours pantois, Bob, commenta âprement la Liche en encrant sa plume d'oie dans du sang de falmer.

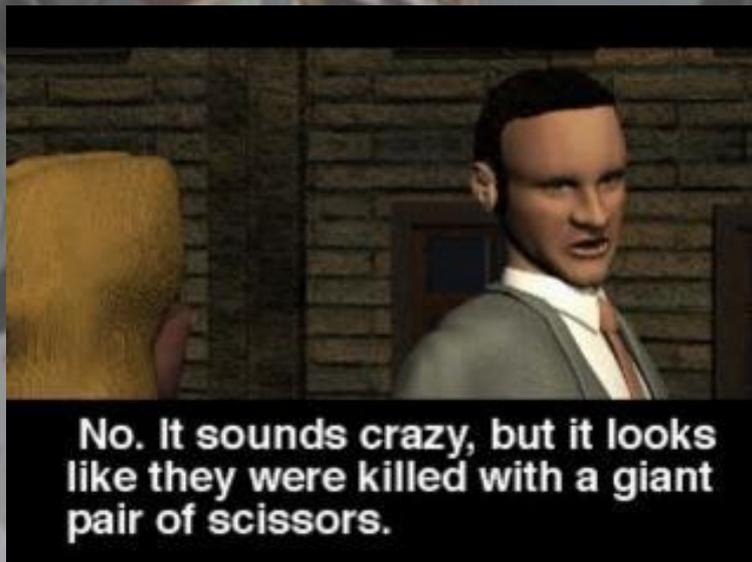
- Je pensais... continua-t-il sans se laisser démonter. Un peu d'horreur, ça ferait bien dans le thème, non ? Vous qui n'en faites pas souvent ? Elargir ses horizons et tout ça ?

- Hé bien, pourquoi pas ? Mais il faudra que vous mettiez la main à la pâte.

- Vous inquiétez pas : j'ai tout préparé ! »

Les yeux d'Aronaar se penchèrent sur la jaquette de *Clock Tower* avec un air de doute appuyé.

Il connaissait bien l'infamie du troisième opus...



Si seulement c'était la chose la plus folle...

Chérie, ça va trancher

Une petite précision en préambule : malgré le titre, *Clock Tower* n'est point le premier de la série. L'épisode primat est sorti en 1995 sur SNES, mais il n'a pas quitté les frontières nipponnes. Retenez tout de même pour la suite que lorsque cet épisode est sorti sur PS, les personnes connaissant les tenants et aboutissants de l'histoire du jeu fondateur devaient donc être peu nombreuses en dehors de l'archipel japonais.

Une suite de cinématiques en début de jeu essaye d'en rappeler l'essence de façon un peu confuse : un an auparavant, un tueur eeeevil a tué plein de gens avec une arme des plus fantasques : une paire de ciseaux géante. Mon esprit, pragmatique à ses heures, m'alertait déjà de la faible praticité d'un tel instrument de meurtre, mais passons.

Personne ne sait pourquoi ce lunatique a tué autant de personnes, et l'affaire n'a jamais vraiment été résolue. Pour une raison ou pour une autre, certains l'ont qualifié d'enfant démoniaque et immortel, le tueur, connu sous le nom très original d'homme aux ciseaux.

Oui, vous pouvez déjà noter que le ton de ma prose a une méchante colorature de négativité, mais vous allez comprendre pourquoi.

Retour au présent. Jennifer Simpsons, l'une des survivantes de ces massacres, orpheline avant cela, vit avec Helen Maxwell, spécialisée en psychologie criminelle, et qui lui sert d'ange gardien.

Sans aucune surprise, l'homme aux ciseaux fait à nouveau parler de lui avec une nouvelle série d'assassinats bien dégoulinants, en même temps, vu l'attirail, difficile de faire ça proprement.

Le professeur Barton, qui adore porter une barbe fournie et manger des Jill Sandwich... Comment ça, Bob, je confonds avec Barry Burton ? Enfin, le quidam est le patron d'Helen, et enquête lui aussi sur l'homme aux ciseaux.

Le jeu s'ouvre d'ailleurs après que Barton a passé une séance avec Jennifer pour essayer d'en apprendre plus sur les événements tragiques de l'an passé. Mais Scissors Man rôde, nos deux damoiselles, et les figurants rajoutés en cours de route, survivront-elles assez longtemps pour percer le mystère qui l'entoure ? Il ne tiendra qu'à vous d'en décider avec les multiples fins disponibles.

Honnêtement, je grossis à peine le trait, et j'ai déjà un gros problème : ils ont fait quoi, Helen et Barton, pendant cette année ? Non parce que pour résoudre un mystère en Angleterre tout en restant en Norvège, déjà, ça coince un peu. Aucune information là-dessus, le fait que l'autre maniaque se remette à jouer du ciseau ne fournira pas le moindre indice supplémentaire, mais les motive apparemment pour se presser un peu plus.

Pas de menterie : il n'y absolument pas le sentiment d'une enquête haletante, et si mystère il y a, il est vraiment trop nébuleux pour attiser un solide intérêt.

Vous me direz : même pour un jeu d'horreur, l'histoire ne fait pas le tout. Sinon il serait impossible d'éprouver la moindre frayeur avec les scénarios des *Resident Evil* Old School, ceux des suivants n'étant de toute façon pas taillés pour cela.

L'ambiance, ami Lecteur, l'ambiance ! Hélas, on ne peut complètement la déconnecter de l'histoire, et elle est également sujette à désagréments.

Mais avant que de vous conter pourquoi *Clock Tower* et un échec en ce domaine délicat, causons donc, par tradition, du gameplay.



Le stalker nabot deviendra vite une nuisance plutôt qu'une source de tension.

Point'n'click'n'boredom

Quel est donc ce titre ? Serait-ce à dire que le jeu n'est point survival ? Nenni. Il y a bien une dimension de survie, mais plutôt qu'horreur, j'appellerai ça du survival- point'n'click, sur fond vaguement horrifique. Le système de jeu en lui-même est d'une grande simplicité. Aucune jauge et un inventaire que vous ouvrez en plaçant le curseur en haut de l'écran, inventaire qui sera peu mobilisé lors des deux premiers scénarios, puis réquisitionné à la folie pour le dernier.

Vous vous déplacez dans des espaces en trois dimensions, les personnes et les objets avec lesquels vous pouvez interagir étant repérables par le fait que votre curseur, pointé sur eux, se transforme en un cercle de quatre sphères blanches.



Effectuez l'interaction ou la série d'interactions requises par le jeu et vous pouvez passer à la suite. Le titre comporte très peu de puzzles, ils s'accumulent sur la fin et portent certains stigmates des combinaisons arbitraires.

Mais une bonne partie du gameplay, si l'on veut (*Clock Tower* ne donne pas forcément l'impression de jouer beaucoup), tient aux phases avec le Scissors Man. Celui-ci vous poursuivra périodiquement, une musique annonçant son retour.

Vous passerez alors en mode « fuite », où vous ne pourrez plus interagir qu'avec les objets permettant de vous dissimuler ou bien de donner une bonne leçon à l'homme aux ciseaux.

Certaines apparitions sont scriptées, d'autres déclenchées (tiens, un tableau ! tiens, le Scissors man qui apparaît pour aucune raison valable !), la plupart du temps, elles sont aléatoires. Aléatoire, l'efficacité de vos cachettes l'est également : apparemment, le monstre tire à pile ou face pour savoir si se réfugier dans les toilettes situées dans le même couloir est une méthode de furtivité valable, ou bien si Jennifer le prend pour un demeuré intégral.

La tentation de diminuer son aspect effrayant est néanmoins grande, et on peut même prendre pitié du pauvre bonhomme qui essaye juste de tuer honnêtement des gens, avec un outil vraiment pas adapté à la tâche, en boitant, dans un costume très moche.

Voyez donc : un coup d'extincteur sur le masque, et il recule misérablement jusqu'à la sortie en grognant, vous laissant tranquille un moment. Si l'on était dans *Bip-bip* et *coyote*, je n'aurai pas été étonné de le voir brandir la fameuse pancarte « ouch ».

Si d'aventure vous étiez acculé par l'homme aux ciseaux, pas d'inquiétude : vous avez assez d'énergie pour le tacler deux fois, prendre la poudre d'escampette et chercher une vraie bonne cachette, ou un objet immanquable pour le repousser... Comme le recouvrir d'un drap blanc, ce qui le propulse dans des affres indicibles. Si, vraiment.

Y a-t-il alors une énorme tension ? Cela laisse à désirer. Certes, le fait qu'il puisse apparaître un peu n'importe quand en induit un peu, mais il y a bien assez d'objets pour le repousser suffisamment de fois avant de passer à la suite des opérations, à moins de faire exprès de se perdre à foison dans les bâtiments. Mais la musique spécifique et le bruit des ciseaux qui claquent, cela va bien un moment. Le Scissors man n'est guère innovant dans ses tentatives, à part les apparitions surprises quand vous cliquez sur un élément du décor apparemment innocent, et comme c'est le seul ennemi du jeu, on sait à quoi s'attendre : chose fort préjudiciable pour un jeu censé instiller de la frayeur.

Lui échapper n'est pas haletant, le sentiment d'insécurité est minoré par le nombre d'objets disponibles pouvant le repousser, si votre cachette échoue, ce sera le plus souvent du pur hasard, et on loue alors la possibilité de sauvegarder à n'importe quel moment sans limitation. Enfin, louer, ça contribue également à réduire l'insécurité, mais le jeu ne démontre pas grand-chose de brillant, pourquoi se priver d'une telle fonctionnalité ?

Pour se repayer quelques minutes de plus de déroulement poussif ? Je ne parle pas non plus de sauvegarder la partie de façon compulsive, même sans cela, le personnage iconique de *Clock Tower* peut facilement être considéré comme un monstre au rabais.



PlayStation™



Globalement, le titre souffre de la transition à la 3D et ne rend pas du tout la même atmosphère que le jeu original sur SNES.

« La peur, c'est fascinant ! »

Charmante phrase à la fin des cinématiques introductives. Dommage que le jeu n'en fasse guère la démonstration. Je ne chargerai pas l'aspect graphique : le jeu accuse son âge, mais 1996 ou pas, cela n'excuse pas l'extrême pauvreté narrative.

Le déroulement est des plus décousus, en plus de se passer dans un laps de temps bien trop court : trois heures suffisent sans peine à le finir, quatre en traînant la souris.

Impossible alors de bâtir une intrigue solide, du moins pas de la façon dont *Clock Tower* opère. On en sait juste assez sur les personnages pour les identifier, pas pour leur conférer une véritable identité. Les dialogues sont souvent insipides, comme lorsque notre bande de surdoués, en apprenant que l'homme aux ciseaux pourrait être lié à la famille Barrow, fait le lien avec le château Barrow en Angleterre ! Prodigieux. Et même avec cette brièveté, la répartition est inégale, le scénario trois peut prendre la moitié du temps total de jeu, et est amené avec une paresse regrettable.

Tous les personnages impliqués se rendent en Angleterre pour en finir, ils s'arrêtent pour la nuit à quelque distance du château puis paf, on apprend que plusieurs manquent à l'appel... Fondu au noir, on enchaîne sur le château où Scissors a « capturé et dispersé tout le monde », gros flou sans rien d'artistique juste pour justifier les allers-retours que veut vous faire faire le jeu.

Que vous conterai-je encore ? La mort du directeur Sullivan, tient. Il pourrait être un candidat aux Darwin Awards. La tour de l'horloge de la bibliothèque se met à sonner alors que ce n'était pas arrivé depuis des années, donc il va vérifier. Vu le titre du jeu, on sent venir le désastre, mais son exécution est magistrale. Le directeur Sullivan meurt...

A) Poignardé par derrière par le Scissors Man, qui s'était pourtant d'abord présenté face à lui, accompagné d'un rire maléfique

B) Broyé par les engrenages de l'horloge qu'il était en train de vérifier en mettant la main dedans, pendant que le Scissors Man s'esclaffe en off

C) Décapité par l'aiguille des minutes de l'horloge, car c'était évidemment la meilleure solution de sortir sa tête par le trou pour regarder ce qui ne marchait pas, suivi des gausseries du Scissors Man

D) Empalé sur les ciseaux géants cachés dans le noir, après avoir noté une trace de sang suspecte à côté des engrenages et glissé dessus, tandis que le Scissors Man n'en finit pas de s'en payer une bonne tranche.

Si vous choisissez le 50/50, l'homme aux ciseaux va en profiter pour vouloir vous trancher en deux, donc mieux ne vaut pas. Le joker est mort et le public a déserté la salle.

Vous avez décidé ?

Si vous avez choisi la troisième réponse, vous remportez le cocotier. Notez que juste avant, il indique que sa tête est coincée, histoire de renforcer l'absurde. Si le jeu m'a été globalement fade, là, j'avoue avoir bien ri, c'était tellement arbitraire et mal implanté.

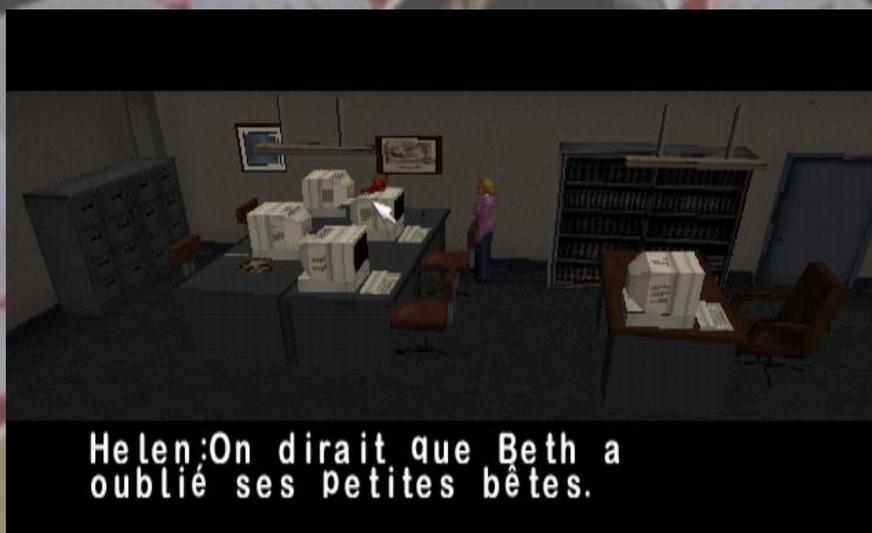
Les perles ne s'arrêtent pas là. Après avoir assisté à cette mort stupide, et toujours pourchassée sporadiquement par le crétin aux ciseaux, quels savoureux commentaires peut produire Helen ?

« Oh, j'imagine tellement monsieur Sullivan taper maladroitement sur son clavier ! », en examinant son ordinateur. Sinon, son cadavre est encore chaud à l'étage, Helen.

La « meilleure » reste tout de même avec Jennifer, au château, alors que la tension devrait être à son comble. Elle examine une cheminée :

« Ça, c'est une cheminée ! »

On applaudit bien fort, 10/10 en observation, Bob, donnez une sucrerie à cette charmante fillette de quatre ans si alerte, ne lui rappelez pas que le monstre qui a déjà failli la tuer il y a un an pourrait réapparaître à n'importe quel moment pour finir le boulot...



Pour couronner le tout, la traduction française a des ratés ou ce genre d'exemple infâme.

Les dix fils de la médiocrité

Tout n'est pas aussi navrant, mais dans un jeu d'horreur, l'ambiance est la clé : il n'en faut pas beaucoup pour la ruiner, et de tels exemples en sont capables. Il y a d'une façon générale un certain surréalisme : on ne sent pas tellement chez les héroïnes la peur du Scissors Man, et les réactions peuvent être aussi à côté de la plaque. Telle celle du professeur Barton, alanguie contre un arbre dans le château, qui vous assure n'être pas blessé mais plutôt être excité de se retrouver sur les lieux du crime, enfin !

Autant ne pas lui parler de la personne cul par-dessus tête dans la cheminée allumée, hm ?

Oh, et il y a ce... Comment s'appelle-t-il, déjà ? L'homme aux ciseaux ? Qui rôde dans les parages et peut vous tuer prestement et avec force hémoglobine répandue. Enfin, pas de pression, restez bien vulnérable, là, contre votre arbre.

* Soupir *

Bon, on peut porter au crédit de *Clock Tower* son double set de scénarios : l'un avec Hellen, l'autre avec Jennifer. Dommage tout de même que pour choisir lequel faire, ce soit plus qu'obscur : il faut parler une ou plusieurs fois avec un certain personnage durant le prologue.

Allez donc deviner ça intuitivement...

Chaque scénario comporte cinq fins différentes, A à E, du meilleur (happy end, le mal est détruit, tous les personnages importants survivent) au pire, la fin E s'arrêtant après le scénario deux car rien ne permet de suivre la piste du tueur. C'est d'ailleurs celle-là que j'ai débord obtenu pour cause d'inattention, je me suis forcé à reprendre pour aller jusqu'au bout.

En soi, c'est une bonne idée. Mais vous servir double ration à la cantine, lorsque c'est de la viande fade, une fois grillée d'un côté, l'autre fois de l'autre, ce n'est pas tellement meilleur pour l'appétit.

Tant que vous savez la marche à suivre (impliquant évidemment d'avoir sur soi un objet apparemment inutile lors du premier scénario, comme de l'huile, pour obtenir la meilleure fin), autant se caser une sauvegarde au scénario trois et opérer les modifications nécessaires. Ce sont difficilement l'histoire creuse et le gameplay poussif qui vont convaincre de s'escrimer pour d'autres séquences finales de deux minutes sans éclat. Et quand j'écris s'escrimer, vraiment. Tenez, en cadeau bonux, ce qu'il faut faire pour obtenir la meilleure fin avec Jennifer :

* Dans le scénario 1, obtenir l'huile située dans une salle plus qu'optionnelle.

* Dans le scénario 2, aller à l'endroit où on a envoyé la statuette dans le prologue. Elle est nécessaire pour activer une porte permettant de bannir à tout jamais l'homme aux ciseaux, allez savoir pourquoi !

* Dans le scénario trois, trouver une note perdue dans un manteau. La faire traduire, le professeur ayant fait latin dans sa jeunesse, ça tombe bien, découvrir que c'est une formule magique pour ouvrir une porte. Froncer les sourcils.

* Se rendre dans une pièce perdue, ouvrir un cercueil pour trouver une clé, clé servant à ouvrir la boîte à côté où était enfermée Helen, car... Car les développeurs le voulaient, point. Ne pas négliger de prendre la corde planquée dans l'étagère du dessous, sinon les chauves-souris viendront à l'infini de la porte de droite pour empêcher l'ouverture de la boîte : danger bien connu.

* Se rendre dans une autre pièce pour fouiller un lit contenant un livre en cuir. Utiliser le livre en cuir dans l'arrière-salle de la pièce d'étude, ne pouvant être déverrouillée qu'après avoir obtenu une clé de Beth, planquée dans la cave à vins. La cave se trouve sous l'arrière-cuisine, dont l'entrée est révélée en actionnant un levier entre deux boîtes de conserves.

Le livre ouvre un passage secret menant à une salle contenant trois échelles, chacune surmontée d'un symbole : lune, étoiles, soleil.

* Se rappeler cette plaque dénommée « étoiles » récupérée plus tôt.

Injurier les créateurs de ce jeu en mourant écrasé en prenant l'échelle correspondante : la bonne était sous le soleil. Puzzle !

Trouver un autel païen placé là parce que, chut, ne posez pas de question, prenez la dague et évitez le mort-vivant mécontent.

* Utilisez la dague au moment critique, ou décider qu'après tout, Jennifer est trop sotte pour vivre.

PlayStation™



Je sais, ce n'est pas le même jeu. Juste pour vous montrer d'une image en quoi l'original pouvait être plus angoissant...

Code Aronaarum, le retour

Alors oui, avec le système point'n'click, on est habitué à des combinaisons plus ou moins tordues. Il y a néanmoins des manières de faire passer la pilule. Prenez les *Monkey Island*, les *Sam et Max*, *Kyrandia II* ou que sais-je encore, les dialogues sont brillants, les situations délicieuses, l'humour omniprésent, et cela change tout.

Clock Tower, dans un tout autre registre, ne possède simplement pas une ambiance suffisamment prenante pour qu'on fasse la sourde oreille à ce genre de puzzles indigents. Ils sont purement mécaniques, n'apportent aucun éclairage ou connexion solide à l'histoire.

Celle-ci finit en queue de poisson. Human Entertainment devait bien se douter que le premier opus est resté peu exporté, et même en connaissant l'histoire du premier, je ne sais pas si ça ferait tenir le tout.

Pourquoi le Scissors Man tuait des gens comme ça ? Comment est-il devenu ainsi ? Quelle raison de poursuivre Jennifer ? D'où vient ce galimatias magique pour l'exorciser ?

Le mystère reste entier.

Le jeu est-il totalement incapable de produire de la peur, est-il vide sans rédemption ? Quand même pas. Il faut bien prendre en compte ma propre sensibilité à l'horreur, qui a un seuil relativement élevé. La capacité phobogène d'un jeu variera selon beaucoup de degrés entre les personnes. Si vous êtes intrigué, le jeu est court, ce fait-là ne change pas quelle que soit votre perception, je vous invite à l'essayer.

In fine, je jugerai tout de même que seuls les grands amateurs du genre, tolérants, y trouveront un fort intérêt. Nul doute qu'à l'époque il a pu avoir un plus grand impact, seulement, des éléments-clés comme l'histoire et les dialogues, ici respectivement trop classique et généralement mauvais, restent aussi dommageables en 1996 que de nos jours.

Et, encore une fois, il y a trop d'éléments pour décrédibiliser ce pauvre homme aux ciseaux...

[Plus tard, sur le Normandy SR-7]

« Je suis l'homme aux ciseaux ! singea Bob en se tenant derrière Aronaar, en actionnant frénétiquement un instrument aux proportions ridiculement petites, tandis que son visage était recouvert d'un masque en papier crépon. Je suis le Gérard Majax des jeux d'horreur ! Je passe par ici, je réapparaît par là ! Je vais vous couuuuper les rouflaquettes !

- Vous avez bientôt fini vos pitreries, oui ? maugréa la Liche en réorientant le thème de son pamphlet.

- Oh, allez, Patron, c'était marrant de tataner ce pauvre gars avec un katana, non ?

- Ce n'est pas le sujet, Bob. Vous n'avez pas mis la main à la pâte. »

Son second se frotta le menton et avoua que c'était vrai.

« Il est grand temps que vous alliez le mettre.

- Je suis déjà en costume, Boss.

- Et pourtant, vous allez le mettre...

- Quoi donc ? fit-il, perplexe.

- Le dernier costume de votre vie. » énonça Aronaar en pointant une combinaison d'ingénieur du futur, de son doigt osseux et impérieux.

Bob remarqua la découpeuse plasma à côté. Cela ne pouvait signifier qu'une seule chose.

« C'est que côté nécromorphes, j'ai déjà donné...

- J'étais bien, sur Skyrim, rêva Aronaar. Dragon-né, Archimage, maître de la Confrérie noire, chef des Compagnons, leader de la guilde des voleurs. Et vous m'avez ramené pour ça. A charge de revanche, Bob. Shirka ! »

Bob voulut protester, mais le nimbe bleu le ramenait déjà dans le corps éprouvé d'Isaac Clarke.

« Les douze coups du manque d'horreur »

ASPECTS NÉGATIFS

- Présentation graphique passable
- Dialogues régulièrement invraisemblables ou peu inspirés
- Le Scissors Man, trop facilement repoussé
- Facilités narratives et incohérences monstrueuses
- Mauvais tempo
- Puzzles parfois abscons

ASPECTS POSITIFS

- Des fins différentes... Si vous avez le courage de peiner pour une si maigre récompense
- La mort de Sullivan
- Court (calvaire plus supportable)
- Donne envie de découvrir le jeu original à la place
- Moins pire que sa « suite »

Ne nous voilons pas la face, cet épisode sur PS1 est complètement misérable par rapport à celui sur SNES, qui avait également ses défauts (brièveté, plusieurs interactions pas du tout évidentes...) mais se montrait, et se montre toujours plus angoissant que cette production.

Trop fade, trop peu soigné, l'âge n'a rien arrangé et même si vous êtes un aficionado des jeux horribles, celui-là fait plus objet de curiosité pour rire quelque peu qu'autre chose.

Anecdote : une critique le compare à *Resident Evil*...

Je finirai sur ce qu'en disait Consoles + à l'époque :

« On frise le ridicule. Mais si vous n'avez jamais rencontré un méchant psychopathe armé de cisailles géantes, essayez Clock Tower. C'est à mourir de rire ! »

Ce à quoi je rajouterais simplement qu'on ne fait pas que friser...

