

18 Novembre 2022

THE  
DARK PICTURES ANTHOLOGY:

# THE DEVIL IN ME

HISTOIRES

MACABRES

DE MEURTRES

SANGLANTS

SEULEMENT  
**UN  
PENNY**

RECIT DU CHATEAU DES MEURTRES



BIENVENUE DANS

# THE DARK PICTURES

## LA PREMIÈRE SAISON TOUCHE À SA FIN

L'anthologie The Dark Pictures est une série de jeux d'horreur cinématiques et indépendants les uns des autres.

The Devil in Me est le quatrième et dernier jeu de la saison 1 de l'anthologie The Dark Pictures. Découvrez les personnages que vous incarnerez, le contexte, ce qui nous a inspirés, et quelques-unes des nouvelles fonctionnalités de cet épisode.



## LE RETOUR DU CONSERVATEUR

Le Conservateur observe attentivement vos personnages et se fendra certainement de commentaires acerbes sur le déroulement de l'histoire. Il n'a pas d'âge. Il raconte des histoires de vie et de mort dans son petit bureau, au milieu d'une immense collection contenant toutes les histoires jamais contées. D'après lui, cela doit faire des milliers d'années qu'il est là, mais il ne se rappelle plus très bien quand il a commencé, ni même s'il y a eu un commencement. Rien ne le rend plus heureux que la mort atroce d'un protagoniste. Vous avez déjà pu découvrir trois des histoires qu'il conserve sur ses étagères : Man of Medan, Little Hope et House of Ashes. Bien sûr, il sera de retour dans The Devil in Me, et il aura quelques tours en réserve.

## UNE NOUVELLE AVENTURE NARRATIVE À GLACER LE SANG

Elle nous parle d'une petite société de production de télé, Lonnit Entertainment, qui réalise une série appelée Architectes du meurtre, traitant des tueurs en série américains les plus célèbres. Le dernier épisode de l'émission est consacré à H. H. Holmes, et il faut qu'il soit sensationnel, car l'avenir de la série en dépend. Le problème, c'est qu'ils n'ont plus d'argent... ni d'idées, ni de contenu. Comme par miracle, ils sont contactés par un certain Granthem Du'Met, qui se présente comme un riche architecte et collectionneur. Et il leur propose quelque chose de fort intéressant : un hôtel hérité d'un parent décédé qui était fasciné par les tueurs en série.

De nombreuses chambres dans l'hôtel sont des répliques exactes de celles du château des meurtres de H. H. Holmes. Il existe des photos de l'extérieur du Château des meurtres de Holmes, mais on ignore à quoi ressemblait l'intérieur.

C'est une chance incroyable pour l'équipe de tournage de Lonnit. C'est exactement ce dont ils ont besoin pour leur documentaire. Ils acceptent les exigences de confidentialité de M. Du'Met, lui remettent leurs téléphones et se rendent sur l'île reculée où est installé l'hôtel. Une fois sur place, ils n'en croient pas leurs yeux : c'est tout ce qu'ils espéraient ! La deuxième saison est gagnée d'avance !

L'hôtel semble être le cadre idéal pour leur prochain épisode, mais il leur réserve quelques surprises. L'équipe découvre bientôt qu'elle est surveillée, manipulée, et qu'il y a bien plus en jeu que son taux d'audience !



## QUI VIVRA, QUI MOURRA ?

### RENCONTREZ L'ÉQUIPE



**Charlie Lonnit**, le Britannique à la tête de Lonnit Entertainment, et réalisateur du documentaire. Autoritaire, drôle, orgueilleux, piètre manager. Il est vieux jeu. On ne discute pas avec le réalisateur !



**Kate Wilder**, incarnée par Jessie Buckley, nommée aux Academy Awards. Présentatrice de l'émission et star montante de Lonnit Entertainment. Elle est extrêmement déterminée et intelligente, mais manque d'assurance. Kate aborde les problèmes de façon rationnelle, mais en négligeant parfois son entourage. Elle a récemment rompu avec Mark, avec qui elle vivait.



**Mark Nestor**, caméraman. Posé, sympa et content de sa situation chez Lonnit Entertainment. Il manque d'ambition et préfère laisser les autres diriger. Il voit toujours ce qu'il y a de meilleur en chacun et aspire à mener une vie tranquille, sans trop de responsabilités. Il vient de rompre avec Kate mais l'aime toujours et pense qu'elle l'aime aussi.



**Jamie Tiergan**, machiniste, responsable des lumières et de l'électricité. Elle est chez Lonnit Entertainment depuis le début. Assurée, pleine de caractère et d'humour, elle est pragmatique et ne manque pas une occasion de dire ce qu'elle pense. Elle a un penchant pour Erin mais ignore si c'est réciproque.



**Erin Keenan**, nouvelle venue dans l'entreprise en tant qu'ingénieure du son stagiaire. Timide et discrète, elle est devenue la bonne à tout faire de Charlie. Lorsqu'elle se sent submergée, Erin se replie souvent sur elle-même. Elle déteste les conflits.

C'est un bon groupe, composé de personnalités distinctes, chacune avec ses forces et ses faiblesses. Et, comme dans n'importe quel groupe de collègues, il y a des relations de conflit et de soutien. Ils ont tous des raisons d'être appréciés, voire aimés, mais aussi des failles, des défauts, des choses sur lesquelles travailler.

Saurez-vous surmonter les rivalités internes et les aider à survivre ensemble ? Ou ferez-vous en sorte de sauver votre personnage favori en laissant les autres se débrouiller ? Une équipe d'individus ordinaires et imparfaits peut-elle survivre face à un génie sanguinaire qui voit le meurtre comme un art ? C'est à cette question que vous, en tant que joueur, devrez répondre. Comme dans tous les jeux The Dark Pictures, le choix que vous ferez aura des conséquences. Ils pourront briser des liens, en tisser d'autres, faire émerger des secrets, débloquent des scènes, et tuer. Chacun de vos personnages est susceptible de survivre, mais également de mourir. Cela ne dépendra que de vous. Et, attention, les façons de mourir dans The Devil in Me sont les plus atroces, extravagantes et poussées qu'on ait jamais créées.

## FONCTIONNALITÉS DE GAMEPLAY ÉTENDUES

De ce fait, pour conclure cette saison 1, nous avons apporté des améliorations de gameplay importantes. Dans tous les jeux The Dark Pictures, le joueur est invité à explorer son environnement, afin d'en découvrir tous les secrets. Toujours dans cette idée, nous avons ajouté plusieurs actions qui permettent d'aller plus loin dans ce domaine.

En arpentant les couloirs lugubres de The Devil in Me, vous aurez beaucoup plus de possibilités d'interagir avec le décor. Vous trouverez des obstacles à escalader ou franchir pour atteindre des zones autrement inaccessibles. Vous pourrez vous glisser dans des espaces étroits menant à des salles secrètes. Vous pourrez vous faufiler sur des rebords et sauter au-dessus de trous. Vous pourrez marcher en équilibre sur des poutres ou des troncs d'arbre. Vous pourrez aussi pousser et tirer des objets, comme des caisses, pour créer de nouveaux passages. En cas de danger, vous aurez la possibilité de vous cacher. Et enfin, vous serez en mesure de courir ou de marcher, afin d'explorer le monde à votre rythme.

Au final, on obtient des phases d'exploration totalement nouvelles pour un jeu The Dark Pictures, mais que les joueurs connaissent déjà bien. Nous voulions donner aux joueurs la liberté de trouver leur propre voie, de découvrir les niveaux que nos équipes ont créés avec soin. Et vous retrouverez l'essence du gameplay des jeux The Dark Pictures que vous aimez.

L'autre grande nouveauté de gameplay est simplement un inventaire qui regroupe les outils que les personnages trouveront et qui les aideront à survivre.

En tant qu'homme d'affaires, Charlie détient une carte de visite qu'il pourra utiliser pour déverrouiller des tiroirs qu'il n'est pas censé ouvrir.

Mark a une caméra qui lui permettra de photographier des preuves, des meurtres découverts.

Le stylo de Kate sera utile pour griffonner des morceaux de papier et faire apparaître des messages écrits, par impression.

Jamie porte un multimètre qui l'aidera à réparer des circuits électriques.

Et Erin a un superbe micro directionnel avec lequel elle pourra écouter à travers les murs.

Certains de ces outils peuvent être modifiés, cassés, perdus ou donnés. Ce que vous en ferez aura un effet direct sur le déroulement de l'histoire. Et parfois, ils sauveront une vie... ou y mettront un terme.

Enfin, ces nouvelles mécaniques de gameplay nous ont permis de créer des énigmes. Quoi de plus normal pour un jeu qui s'inspire des couloirs labyrinthiques, des pièges et des dispositifs du Château des meurtres de H. H. Holmes, que de proposer des systèmes de jeu déroutants ? Vous devrez trouver des codes cachés ou intégrés au décor, démêler de vieilles boîtes à fusibles et traverser des dédales. Alors, faites chauffer vos méninges, car la résolution de ces casse-tête est vitale. Je dis ça comme ça...

High Fashion  
\$2.98 BOWLER HATS  
Available at Fashion Heights  
The hat to be seen in

FOR  
Beautiful & Radiant  
SKIN CHOOSE...

Dr. James P. Campbell's  
SKIN  
ARSENIC COMPLEXION  
WAFERS  
James P. Campbell M.D.  
TRADE MARK

THIS BOX CONTAINS 120 WAFERS  
PRICE ONE DOLLAR

CAMPBELL'S  
ARSENIC  
Complexion Wafers



# LE PREMIER TUEUR EN SÉRIE AMÉRICAIN



Peut-être avez-vous remarqué que les précédentes histoires s'inspiraient de la réalité, à travers des faits historiques ou des mythes. C'est quelque chose que l'on aime faire quand nous préparons un jeu *The Dark Pictures*.

Ça nous donne pas mal de lecture et de choses à regarder, et ça permet aux fans de s'interroger sur les aspects de la chose que nous exploiterons. Les éléments réels rendent nos jeux plus concrets et plus effrayants. Dans *The Devil in Me*, c'est une personne qui nous a inspirés, une figure historique dont le nom fait encore trembler.

Né Herman Mudgett en 1861, il étudie la médecine à l'université du Michigan, se spécialise en anatomie, puis s'installe à Chicago en 1886 en changeant de nom. Il devient le Dr Henry Howard Holmes, ou H. H. Holmes. À Chicago, dans la banlieue d'Englewood, il bâtit l'hôtel de l'exposition universelle en référence à l'exposition universelle qui se déroule à Chicago à la même époque.

L'hôtel de H. H. Holmes est un immense bâtiment de trois niveaux, élégant, raffiné... et horrifique. Les clients qui entrent dans cet hôtel n'en ressortent pas. Il regorge de passages secrets, salles cachées, trappes, portes condamnées, ses sous-sols sont agrémentés de cuves d'acides et de puits de chaux, d'équipements étranges et de dispositifs mortels. H. H. Holmes se sert de cet hôtel pour assassiner des gens. On ignore le nombre exact de victimes. Lors de son procès, Holmes avoue 27 meurtres. Cependant, on estime que le véritable nombre est bien plus élevé. L'établissement est surnommé le Château des meurtres.

À son procès en 1896, Holmes a déclaré au juge, "Le diable a toujours été en moi. Je ne peux réfréner mes pulsions meurtrières, pas plus qu'un poète ne peut s'empêcher de chanter." Il sera pendu dans la cour de la prison et, à sa demande, enseveli dans du béton afin d'être sûr que son esprit ne s'échappe pas et fasse nouvelles victimes. H. H. Holmes a été le premier tueur en série américain et l'un des plus prolifiques. Son ingéniosité et son application dans cet exercice macabre fascinent et choquent encore aujourd'hui.



## EXPLOREZ L'HÔTEL DE L'EXPOSITION UNIVERSELLE

*Granthem Du'Met:*

*Je suis dans une position privilégiée. Je n'ai pas besoin de grand-chose. Mais mon temps est précieux. Nous devons faire ça aujourd'hui. Je vais envoyer une voiture pour vous. Cet après-midi, 13 heures. Soyez prêt.*

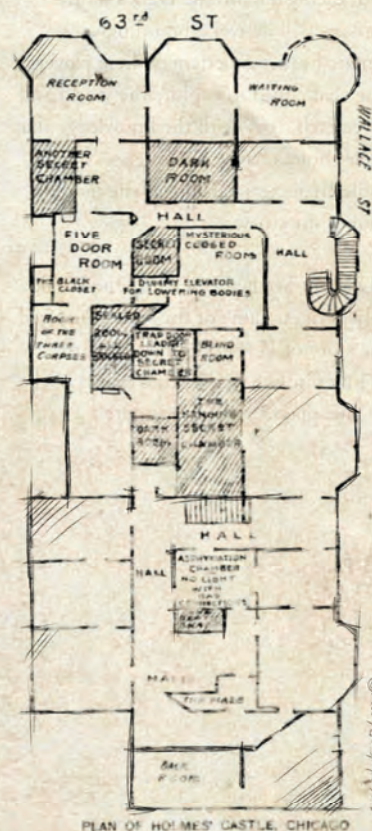
*Charlie Lonnet:*

*Je vous suis très reconnaissant M. Du'Met... Tout cela semble incroyable, mais... je... j'attends d'entendre ou se trouve le piège... sans vouloir vous offenser.*

Le décor d'hôtel créé par l'équipe de Supermassive est phénoménal. Avec son papier peint terni, ses boiseries et ses éléments de déco authentiques, on a l'impression d'être propulsé dans la splendeur des années 1890. Mais il n'y a pas que l'ambiance : les hôtels peuvent faire peur, surtout quand on avance dans un couloir qui ne semble mener nulle part, qui fait des tours et des détours, et que les lumières s'éteignent soudainement alors qu'on est seul.

Notre équipe de tournage se retrouve également séparée, perdue, et un peu inquiète. Il se passe des choses étranges. Ils ont l'impression d'être observés en permanence. Petit à petit, on se rend compte que l'hôtel de Granthem Du'Met est, par certains aspects, une réplique très fidèle de l'hôtel de l'exposition universelle de H. H. Holmes, le Château des meurtres.

Vous aurez tout le temps de découvrir le Château des meurtres et de vous imprégner des horreurs et de la terreur qu'il renferme, puisque la durée de vie du jeu a été allongée. *Man of Medan* et *Little Hope* se terminaient en 4 à 5 heures. *House of Ashes* était un peu plus long. *The Devil in Me* nécessitera environ 7 heures.



## INSPIRATION CINÉMATOGRAPHIQUE

Nous nous sommes donc inspirés de H. H. Holmes, mais pas seulement. Les bandes-annonces du jeu montrent clairement l'influence des films d'horreur *Saw*. Les pièges complexes et tordus, les dilemmes. Ça se prête tellement bien à un jeu *The Dark Pictures* ! Mais nous nous sommes aussi référés à *Shining*, le classique de Stanley Kubrick. Nous voulions retranscrire ce sentiment de claustrophobie et de silence oppressant, l'idée d'un bâtiment maléfique, d'une menace inconnue dans chaque recoin. Et nous nous sommes évidemment appuyés sur des slashers cultes : *Psycho*, *Halloween*, *Vendredi 13*. Si vous regardez bien, vous noterez des clins d'œil de l'équipe à tous ces films.



## ATTENTION, SPOILERS

Comme dans tous les jeux *The Dark Pictures*, les choix que vous ferez auront des conséquences. Parfois à court terme, d'autres fois bien plus tard dans l'histoire, mais il y aura toujours des répercussions. Vos décisions pourront conduire certains personnages à des morts atroces. Certaines de ces morts seront plus rares que d'autres. Voici deux exemples de morts rares et comment y parvenir, ou bien les éviter.



**Erin est transpercée par une seringue dans la scène Silver Ash.**

Pourchassée dans l'hôtel par le tueur en série, Erin (qui est asthmatique) a le choix entre continuer de courir ou se cacher pour échapper à son poursuivant. Jamie, une amie proche, lui conseille de se cacher dans un placard. Si Erin choisit de fuir, elle trébuche sur une animatronique qui lui plante une seringue dans l'œil.



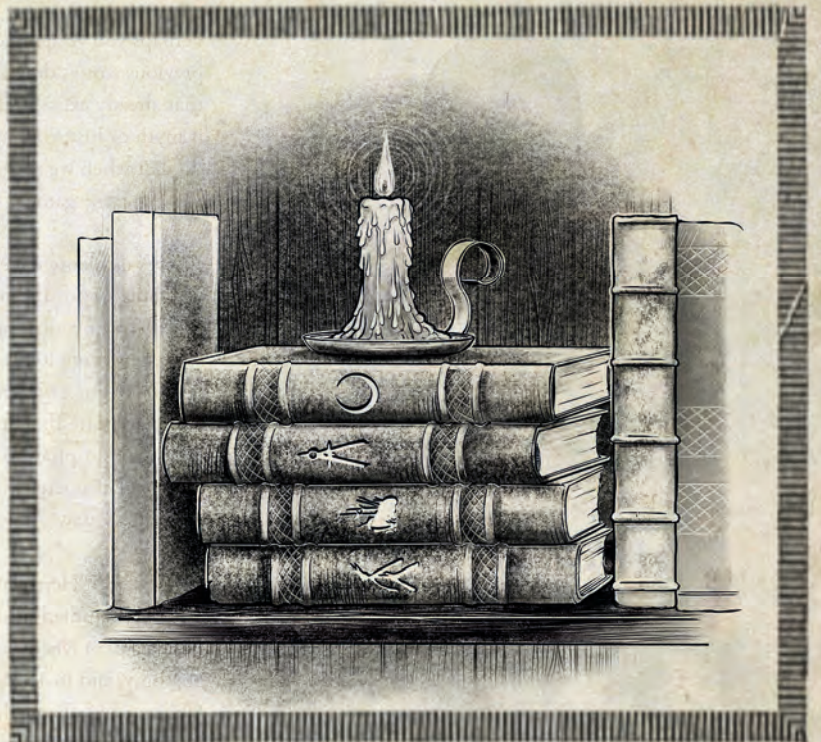
**Charlie se fait éventrer par un crochet à viande.**

Si Charlie est encore en vie à ce moment de l'histoire, il se retrouve à un moment seul en compagnie de Du'Met dans un immense congélateur. Si vous échouez à la séquence de QTE où vous devez garder votre calme, Du'Met vous repère et vous suspend comme un vulgaire morceau de viande. Pas génial, comme façon de finir.



# FICHE RÉCAPITULATIVE

**TITRE :** The Dark Pictures Anthology: The Devil in Me  
**PLATEFORMES :** XBOX One, XBOX Series X|S, PS4, PS5, PC (Steam)  
**DÉVELOPPEUR :** Supermassive Games  
**ÉDITEUR :** BANDAI NAMCO Europe  
**GENRE :** Jeu d'horreur narratif  
**DATE DE SORTIE :** 18/11/2022  
**# JOUEURS :** À 5 en local / 2 en ligne  
**CLASSIFICATION PAR ÂGE :** PEGI 18  
**TEMPS DE JEU :** Entre 6 et 7 heures  
**PRIX DE VENTE :** 39,99€  
**DOUBLAGE :** ANGLAIS, FRANÇAIS, ITALIEN, ALLEMAND, ESPAGNOL, RUSSE  
**TEXTES :** ANGLAIS, FRANÇAIS, ITALIEN, ALLEMAND, ESPAGNOL, RUSSE, PORTUGAIS BRÉSILIEN, ESPAGNOL NEUTRE, CHINOIS TRADITIONNEL, CHINOIS SIMPLIFIÉ, CORÉEN



## PRÉSENTATION

### Par les créateurs 'Until Dawn...

Entrez dans le monde de The Dark Pictures : une série de jeux d'horreur cinématographiques à embranchements indépendants, mêlant environnements atmosphériques et histoires intenses pour créer une nouvelle expérience de jeu inédite.

Inspirés de faits réels, de fictions ou de légendes, les jeux de l'anthologie The Dark Pictures proposent aux joueurs une nouvelle expérience d'horreur cinématographique dans laquelle ils doivent explorer le monde et découvrir l'histoire en sachant que leurs choix auront des conséquences et que tous les personnages jouables pourront vivre ou mourir dans le récit qu'ils façonneront.

The Devil in Me est le dernier épisode de la saison 1, et le jeu le plus long de la série. Inspiré de l'histoire de H. H. Holmes, le premier tueur en série américain, cet opus se déroule dans une reproduction extrêmement fidèle du château des meurtres de Holmes.

L'équipe de Lonit Entertainment n'a pas pu résister à l'invitation du mystérieux propriétaire de l'hôtel, Granthem Du'Met, à venir visiter son établissement et y tourner leur documentaire sur le tristement célèbre meurtrier. Très vite, cependant, ils se retrouvent à la merci de Du'Met, de ses pièges mortels et des animatroniques cauchemardesques que renferment les chambres de son dédale.

Saurez-vous déjouer les plans du tueur et sauver l'intégralité de votre équipe ? Dans votre version de l'histoire, tous les personnages jouables pourront vivre ou mourir.

### Bienvenue au Château des meurtres !

Ne vous fiez pas aux apparences, l'établissement est à se damner ! Explorez les moindres recoins de l'Hôtel de l'Exposition universelle en tirant parti des nouveautés de cet ultime épisode, comme l'inventaire de personnage, les énigmes liées à des outils et la possibilité de courir, sauter et grimper.

### Votre mort est son dessein

Échappez aux créations sadiques d'un esprit malfaisant souhaitant à tout prix devenir le plus grand tueur en série d'Amérique, et survivez à des "salles d'exécution" qu'il a spécifiquement conçues pour vous ôter la vie.

### Ne jouez pas seul !

Mettez à l'épreuve votre courage et votre loyauté : risquerez-vous votre vie pour une personne qui vous est chère ? Les deux modes multijoueurs acclamés de la série sont de retour : vivez votre aventure en ligne avec un ami, ou misez sur la force du nombre en jouant hors ligne et jusqu'à 5 à tour de rôle.

THE LADY LOOKS TEN YEARS YOUNGER...  
BUT HOW?

*The Columbus Spa!*

In World's Fair Hotel  
Bath House - Day Spa - Manicures - Facials  
And more!

THE EUROPEAN HEALTH SECRET  
NOW ON LAKE MICHIGAN!

A black and white illustration of a woman with a large hat and a striped bathing suit, looking towards the right. In the background, there is a large building and a body of water.