



Test de Clock Tower : Ghost head

Clock Tower : Ghost head

Ce troisième épisode de Clock Tower n'a pas de numérotation au Japon, et pour cause, c'est un spin-off. On ne retrouvera donc ni Jennifer, ni l'émblématique Scissorman... La toute nouvelle intrigue nous plonge dans la peau d'Alyssa, une lycéenne tout à fait banale, qui décide de faire un tour chez son oncle Philip à la sortie des cours. Ce dernier n'est pas présent pour l'accueillir, et pire, **sa cousine semble possédée** et n'a qu'une idée en tête : planter un couteau dans le cœur d'Alyssa. Notre héroïne va devoir survivre et enquêter sur la malédiction qui touche les membres de sa famille.

La recette est globalement la même que les autres opus. Alyssa évoluera dans plusieurs niveaux et devra fuir ou se cacher pour échapper à une mort certaine tout en résolvant de multiples énigmes. **Une action accomplie au début de l'aventure peut avoir des répercussions vers la fin du jeu**, et vous empêcher ou non d'obtenir le meilleur dénouement parmi les 13 proposés. Les graphismes sont toujours aussi moches mais l'ambiance générale reste très maîtrisée bien qu'en dessous de ces prédécesseurs.





Passons maintenant aux nouveautés, elles sont peu nombreuses mais intéressantes :

- Les trois niveaux du jeu proposent de lutter contre 3 ennemis différents, d'abord votre cousine démoniaque, puis une horde de zombies et enfin un tueur affublé d'un masque et trainant une énorme épée (qui a dit que Pyramid Head, le monstre emblématique de Silent Hill 2, était si original... ?). Un peu de diversité est plaisant mais les morts-vivants dénotent quand même beaucoup avec l'esprit du jeu... d'autant qu'ils ont un design très cartoonesque.

- Autres innovations, notre héroïne possède une double personnalité. Si elle porte une amulette dans son inventaire, elle reste elle-même, la petite écolière jeune et fragile. En revanche, si elle pose son médaillon et qu'elle subit un événement marquant, elle devient Bates, **un tueur en série prenant possession du corps d'Alyssa**. Le joueur aura libre choix de poser cet objet magique à certain endroit, et croyez-moi, Bates est très jouissif à jouer, rien que pour les dialogues propres au personnage. De plus, les deux personnalités pourront effectuer des actions spécifiques, il faudra donc alterner entre nos héros de manière judicieuse pour progresser dans le scénario.





Si Clock Tower : Ghost Head innove, il abandonne aussi certaines idées de Clock Tower 2. Dites adieu aux phases d'enquêtes entre les niveaux. Il y a également moins d'environnement, moins de cachette et le jeu est bien plus dirigiste. **Il prend aussi une orientation plus action**, des révolvers sont disponibles et une séquence propose même une phase de shoot. Mais là où le bât blesse, c'est par l'illogisme de certaines scènes. Vous pouvez par exemple visiter une pièce vide, sortir, puis revenir quelques minutes après et voir un personnage qui vient d'apparaître comme par magie, évidemment c'est en plus un personnage avec lequel vous devez absolument discuter pour faire avancer l'histoire. Il arrive aussi que des pièces fermées se retrouvent tout d'un coup ouvertes sans qu'on sache pourquoi. C'est très frustrant !

Pour les fans, **il reste néanmoins honnête**. Et puis... il faut profiter de ce jeu, parce que c'est le vrai dernier opus qui respecte l'esprit de la série avant le catastrophique Clock Tower 3 !

Description du jeu par Kyoledemon