



Test de Blair Witch Volume I : Rustin Parr

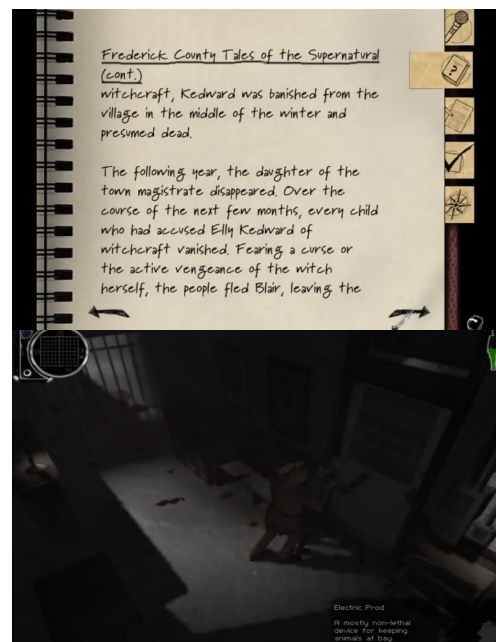
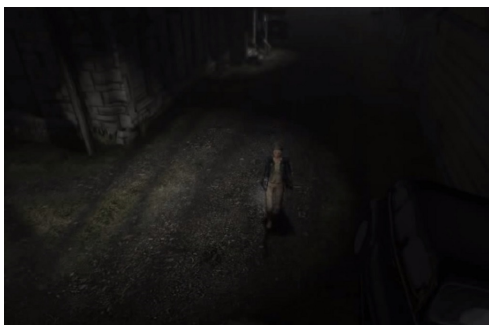
Blair Witch Volume I : Rustin Parr

Le premier des 3 volets, sans doute le meilleur, est un bon survival-horror. L'histoire a pour background la légende de Blair Witch, avec sa sorcière, ses rituels et sa forêt. **L'angle que prend le jeu ne suit en aucun cas celui des films. Ici pas d'étudiant, pas de caméra, pas de camping sauvage.**

Vous incarnerez une chasseuse d'ennemis surnaturels en tout genres, un boulot risqué mais financé par une agence secrète nommé «The SpookHouse». Si le nom vous rappel quelque chose, c'est que vous avez joué à

Nocturne. Le lien entre les 2 jeux existe réellement puisque l'aventure de ce premier Blair Witch se passe entre l'acte 4 et l'épilogue de Nocturne, notre héroïne fera d'ailleurs équipe avec «L'étranger», jouable dans ledit jeu.

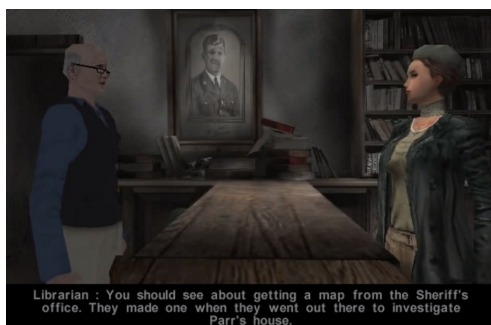
Votre mission sera d'enquêter sur le mythe de la sorcière de Blair après qu'un ermite fou, nommé Rustin Parr, ait massacré, selon un rituel précis, 7 enfants dans sa cave. Devant une tension constante des habitants du village harcelés par les journalistes, notre perso jouable se fera passer pour une enquêtrice amatrice recherchant sa nièce, potentiel victime du tueur. Vous logerez alors seule dans un motel, et pourrez visiter à votre guise ce tout petit village afin d'interroger les habitants. Vous aurez l'occasion de passer par l'église, le cimetière, l'épicerie, le commissariat, et quelques autres habitations. Pas grand-chose de plus, l'univers étant assez restreint.

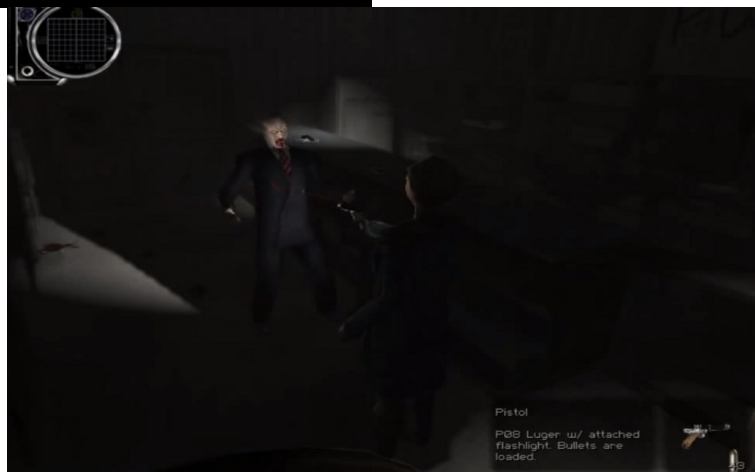




Le jeu se découpe en 1 introduction qui est en fait un didacticiel puis 4 chapitres synonyme de 4 jours dans le scénario. Avant de lancer une nouvelle partie vous aurez le choix entre la difficulté des combats et des énigmes, soit normal, soit difficile. **Je vous recommande les combats en mode normal et les énigmes en mode difficile** (en mode normal il n'y a en fait pas d'énigme et quasiment aucune recherche d'objet). Pensez ensuite à régler les commandes du clavier qui, par défaut, sont configurées n'importe comment. La maniabilité souris + clavier est tout à fait correct après un temps d'adaptation.

Le déroulement du jeu se fait en 2 phases bien distinctes, celle d'enquête et celle d'action - tel un [Clock Tower 2](#), ou plus récemment avec [Alan Wake](#) et [Deadly Premonition](#). La liberté dans le tout petit village est totale, le but étant de parler avec tout le monde afin de ramasser des informations sur la sorcière. Puis, après ces phases scénaristiques, il faudra en découdre avec les monstres maléfiques lorsque le déroulement de l'enquête se poursuivra dans la forêt. La fameuse !

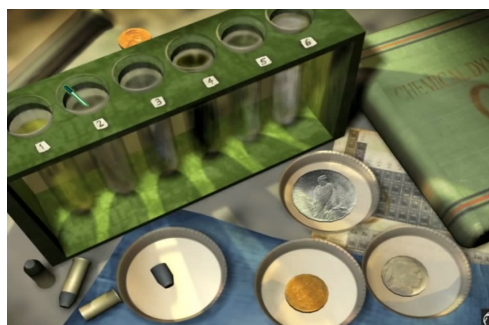
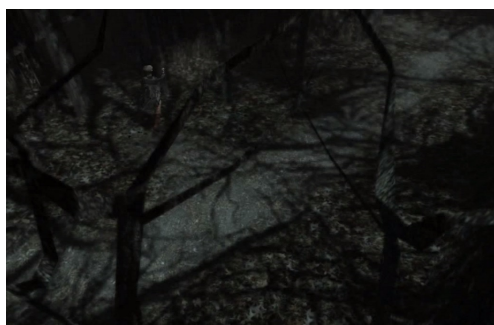




Lors de vos périple forestiers, vous aurez à faire à des chiens enragés, des zombies, des créatures faites de branches et des spectres. Bon, certes, c'est une forêt couloir, on ne sort pas des sentiers battus, mais ceux-ci sont tentaculaires ! Heureusement un plan qui se dessine au fur et à mesure de votre trajectoire est disponible, et de toute façon la visite ne sera pas si longue. Afin de se défendre il existe plusieurs types d'arme fournis directement par SpookHouse : les armes à feu tel que le pistolet et le fusil, et les armes spéciales à flash lumineux pour tuer les spectres uniquement. Les munitions sont limitées mais elles sont nombreuses. La visée est automatique et le laser affublé sur chaque arme aide largement à bien s'amuser : le démembrement est possible avec la giclée de sang en bonus. Même si les ennemies apparaissent très souvent il est préférable de les tuer; car si au début la fuite semble raisonnable, il est en fait peu probable de survivre lorsque 6 zombies vous courent après !

L'ambiance forestière est d'ailleurs bien retranscrite pour un jeu de cette époque, les bruitages sont bien maniées et les petits détails tels que les feuilles qui volent et les branches qui craquent s'ajoutent à l'immersion. **Quand la nuit tombe vous avez le choix entre la classique lampe torche ou la visée infrarouge**, cette dernière vous fait d'ailleurs passer en mode fps pour retranscrire parfaitement l'ambiance du film. Bon, soyons clair, vous n'aurez malheureusement pas besoin d'utiliser ces 2 gadgets, il ne fait jamais vraiment trop sombre. Sauf si vous insistez en réglant la luminosité au plus bas dans les options du jeu.

En parlant de gadget, il y en a quelques autres : une boussole inutile et un détecteur de fantôme qui s'affole quand un esprit n'est pas loin, inutile aussi car vous serez toujours encerclé d'ennemi. Et oui, vous ne serez jamais à l'abri des bois...





D'un point de vue technique par contre c'est la déception. Le jeu reprend le même moteur que Nocturne, avec succès. Mais des défauts subsistent. Par exemple le manteau de votre personnage aura un effet de tremblote même si vous n'êtes pas en mouvement. Un autre exemple : quand vous parlez à un protagoniste, l'héroïne s'affole et marche n'importe où, fait parfois 3 tours sur elle-même avant d'engager la discussion. Il est par contre plaisant de retrouver des angles de caméra fixe, à la manière des premiers Resident Evil.

Au final le jeu se révèle relativement court (les sauvegardes possibles à tout moment y sont pour quelques choses), mais avec le peu de décors dans lequel on évolue c'est très bien ainsi. Côté scénario, une fois fini, il faut avouer que ça vaut pas grand-chose. Mais le plaisir de jeu est quand même présent. **Blair witch volume 1 est donc ce que je qualifierais de bon petit survival !**

Description du jeu par Kyoledemon