



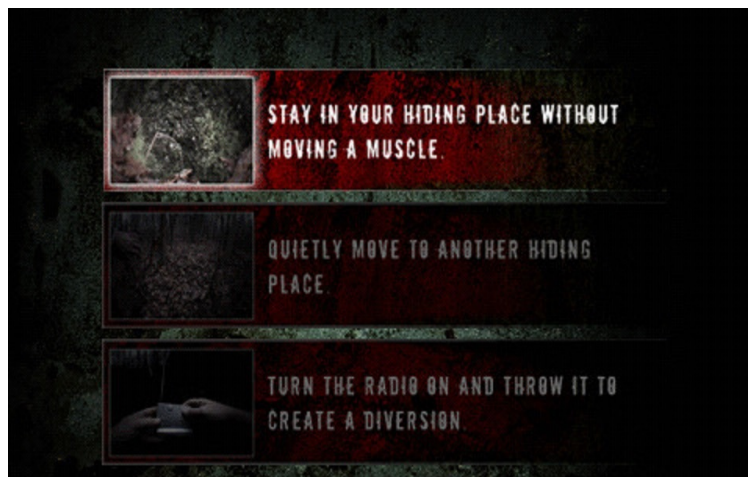
Test de Hysteria Project

Hysteria Project

Rare sont les Ambient-Horror développés pour smartphone, et c'est encore plus rare quand ils se font importer sur consoles. Hysteria Project fait parti de ces jeux chanceux, et pourtant il ne le mérite pas du tout. J'ai d'ailleurs hésité à le placer dans la catégorie des "Indie Horrors" tant il fait amateur, mais le jeu est définitivement développé par des professionnels et édité par Bulkypix, un gros poisson dans le milieu des jeux pour téléphone portable. Dire qu'en plus il a remporté à Paris le Milthon de la "Révélation 2009", c'est à n'y rien comprendre.

Avant de l'enfoncer plus bas que terre je préciserais d'abord que ce "jeu" à une durée de vie de 20 minutes en moyenne. Vous voyez déjà que ça commence mal... Bref, en vue à la première personne Hysteria nous met dans le bain dès le début avec le réveil du personnage principal pieds et poings liés dans un chalet, **un écran au choix multiple apparaît alors nous proposant d'observer la pièce dans laquelle on se trouve ou de se détacher.** S'en suit une cinématique qui appellera à faire un nouveau choix et ainsi de suite. En fait on a rien d'autre à faire que de choisir parmi plusieurs propositions dès que le jeu nous le demandera (le mécanisme est emprunté aux vieux "livres dont vous êtes le héros"). L'objectif sera de survivre à un tueur en anorak tout droit sortie du slasher "urban legend" et de le semer alors que nous serons perdu dans une immense forêt.





Le problème dans tout ça n'est pas le concept qui aurait pu être vraiment sympa si chaque proposition avait des conséquences sur le scénario. Mais dans Hystéria, si on a le malheur de sélectionner ce que le jeu juge comme "la mauvaise proposition", le tueur nous rattrape et nous tue immédiatement. Il faut alors recharger la partie pour sélectionner la "bonne proposition". Heureusement le jeu se sauvegarde automatiquement toutes les 2 minutes.

En plus d'être ultra directif et ultra court, il suffit d'être attentif pour faire le bon choix : par exemple quand le soft nous propose de prendre le chemin de gauche, du milieu ou de droite, un petit symbole va apparaître une demi seconde sur l'embranchement correct. Non mais sérieusement ? **Le but du jeu est de sélectionner la proposition mais on nous dit laquelle prendre ?** Ou est l'intérêt ? Pour rehausser la difficulté des QTE apparaîtront aussi n'importe quand, même lorsque tout va bien.

Graphiquement on a affaire à du fmv, c'est-à-dire que tout a été filmé par une caméra. On évolue donc dans une vraie forêt avec un vrai tueur. Le problème est que l'image est tellement compressée que la vidéo est très moche. Reste l'ambiance sonore des craquements de branches qui est réussi.

Bon allez, il n'y a rien de plus à dire, mais s'il vous plaît ne jouez surtout pas à ce truc, vous allez y perdre votre temps et votre argent.

Description du jeu par Kyoledemon

Copyright © 2003-2026 survivals-horrors.com, tous droits réservés
Conception [David Barreto](#)