



Test de Paranormal

Paranormal

Paranormal activity est une saga à succès, à l'heure actuelle on peut déjà comptabiliser 5 films et 2 spin-off ! Je sais que dans le milieu du cinéma d'horreur les avis divergent. Il y a ceux qui pensent que les films sont "mous, nuls, chiants, soporifiques (et que tout ceux qui aiment sont attardés)" puis ceux qui considèrent que le successeur de Blair Witch est "plein de tension, effrayant, réaliste". Pour ma part je dirais juste que le scénario est truffé d'incohérence. Que personne ne me dise le contraire, je viens de me mater l'intégrale de la série dans l'ordre chronologique (scénaristiquement parlant) après avoir vaincu un début de somnolence lors du deuxième opus. Je ne dirais pas si c'était dû à l'ennui... haha je suis mauvaise langue !

Bref, tout ça pour vous signaler l'arrivée de "Paranormal" sur le marché des jeux indépendants horribles. Il s'inspire donc, vous l'aurez deviné, des films dont je vous parle juste au dessus. D'ailleurs il est étonnant que personne n'y ait pensé avant, d'habitude toutes les séries horribles ont leur jeux officiels, je pense à Saw par exemple. Du coup l'étudiant Matt Cohen a sauté sur l'occasion pour réaliser son soft bien à lui et surfer sur la ligne des populaires "SCP et Slender". Car oui Paranormal est bien un simulateur de peur.

Je rappelle les trois règles primordiales d'un simulateur de peur : le background s'inspire de légendes urbaines, le gameplay est limité et les screamers sont légion. Paranormal remplit tout ces critères avec brio mais non sans quelques petits défauts.





Le héros que vous incarnerez est un artiste bien décidé à prouver que son appartement est hanté par un esprit malfaisant. Pour démontrer qu'il ne s'agit ni d'une blague, ni d'un coup monté destiné à faire de lui une idole du net, ce chère monsieur décide de filmer ses tribulations dans son studio. Il installe aussi deux caméras fixes infrarouges dans des endroits stratégiques pour ne rien rater de ces activités paranormales. Par ailleurs des pages manuscrites relatant les déboires des anciens propriétaires se mettent à apparaître mystérieusement un peu partout dans ce huit clos. Votre but sera de toutes les lire et trouver comment vous débarrasser de l'esprit qui vous veut du mal. Quand je dis qu'il vous "veut du mal", je suis loin de la réalité. Cet être sadique va d'abord essayer de vous faire mourir de peur par tous les moyens avant de concrètement s'attaquer à vous. Le pire c'est qu'il sait comment s'y prendre !

Chaque journée se déroule en quelques minutes in-game, le temps que la batterie de votre caméra se vide. Pour la recharger il faudra aller se coucher et par conséquent passer au jour suivant. Lors de la phase de sommeil les deux caméras fixes sont visibles via des cinématiques scriptées. De toute façon, soyons clair, tous les événements paranormaux auxquels vous serez confrontés sont scriptés mais restent aléatoires à chaque partie. C'est ce qui fait la force du titre : chaque nouveau jeu sera différent. Dans l'absolu le rythme du soft reste constant, à savoir que les phénomènes étranges commencent doucement, par des détails, pour ensuite devenir complètement explosifs au fil des jours. Pour être concret vous aurez l'occasion dans un premier temps de voir la télévision s'allumer toute seule, de noter le déplacement de vos œuvres artistiques ou d'entendre des bruits de pas. Puis en seconde phase, la baignoire pourra se remplir de sang et des morts empalés au murs vous sauteront aux yeux. Beau programme n'est-il pas ?

L'environnement dans lequel vous évoluerez n'est pas bien grand et comporte quelques pièces à peine, pourtant chaque objet est susceptible de s'animer d'un moment à l'autre. Si les premières parties seront synonyme de stress et d'angoisse -et c'est entièrement normal- les prochaines explorations se feront avec plus de curiosité. Vous allez vous surprendre à scruter les moindre recoin de l'appartement à la recherche de nouveaux phénomènes. Mais attention à ne pas vous sentir en terrain connu, les événements sont assez diversifiés pour toujours vous déconcerter et vous faire sursauter... vous ne monterez jamais dans le grenier tout à fait confiant, je vous le promets !





Car oui, le but de Paranormal est avant tout de se faire peur. Si vous y jouez uniquement pour son scénario et pour le finir vous serez déçus, en 15mn l'affaire sera plié. Alors plongez vous dans le noir, mettez le volume au maximum et arpentez chaque pixel de ce studio. Vous croiserez sûrement au passage quelques bugs de collision ou d'objets qui ne sont pas à l'échelle de l'appartement mais au final, vous aurez à peine le temps de remarquer ce genre de chose que vous serez déjà en train de bondir pour x raisons maléfiques.

Vous voulez que je vous dise le meilleur dans tout ça ? Et bien c'est que le créateur de ce petit jeu tient régulièrement son bébé à jour. A chaque maj il implante de nouveaux phénomènes paranormaux et de nouvelles façons de mourir, de quoi recommencer le jeu encore et encore... attention cependant à ne pas mourir littéralement de peur !

Description du jeu par Kyoledemon

Copyright © 2003-2024 survivals-horrors.com, tous droits réservés
Conception [David Barreto](#)