# Test de Creeping Terror

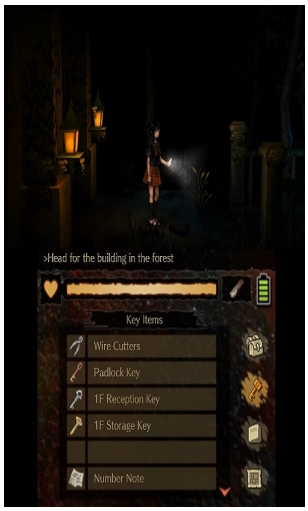
## Creeping Terror

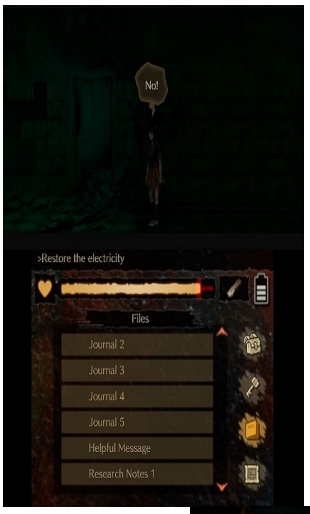
Arisa est une étudiante japonaise qui est venue passer une année de lycée aux Etats-Unis. Pour fêter la fin des cours et le début des vacances d'été, Arisa et trois de ses amis ont décidé de relever un défi : le test de courage. L'objectif est d'aller dans un manoir abandonné réputé pour y abriter un monstre. Equipé d'une caméra afin de faire le buzz sur internet, toute la bande est fin prête à passer une journée de folie. Mais rapidement, les choses tournent au drame… un plancher de la maison s'effondre, et Arisa tombe dans les sous-sols du manoir. Elle va devoir s'extirper de galeries labyrinthiques et surtout survivre à un mystérieux mineur qui veut lui prendre la vie !

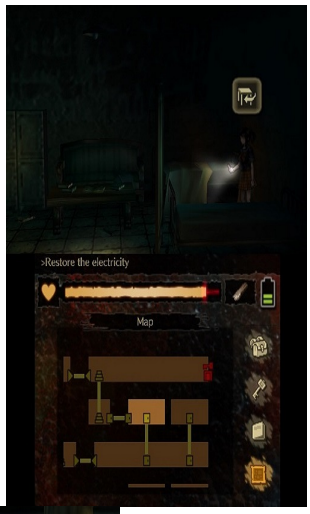
Ce jeu indépendant est très similaire à **Clock Tower : The First Fear**. C'est-à-dire qu'Arisa est une jeune fille fragile, elle ne pourra donc pas vraiment se défendre contre son assaillant. Il faudra donc fuit et se cacher. Mais

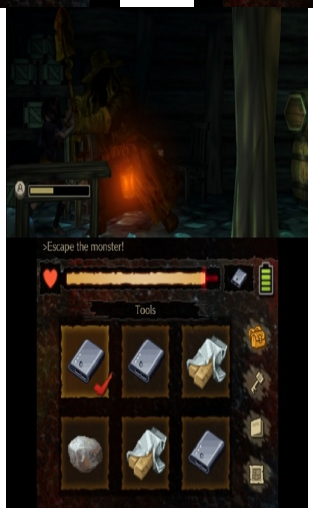
la fuite n'est pas aisée, car quand le tueur rôde dans les parages, votre barre de vie se transforme en barre d'énergie. Elle se vide lorsque vous sprintez et se recharge quand vous marchez. Si jamais vous ne dosez pas votre course, et que vous sprintez continuellement, la barre arrivera à zéro et dans ce cas-là, Arisa sera incapable de courir pendant un petit moment. Si cela vous arrive, le tueur vous rattrapera, il faudra alors marteler une touche pour vous en sortir, mais même en vous extirpant du monstre, le maximum de votre barre d'énergie diminuera, vous pourrez donc toujours sprinter mais moins longtemps. Enfin, si vous gérez votre fuite, **il faudra à terme finir par vous cacher pour que le tueur vous laisse tranquille**. Les cachettes potentielles sont désignées par une icône blanche facilement reconnaissable par le joueur.

Entre les phases de courses-poursuites, comme dans tout survival-horror qui se respecte, vous devrez trouver de multiples clés pour ouvrir des portes, de nombreux objets secondaires utiles (des cailloux pour lancer sur le tueur et l'immobiliser, des recharges pour votre téléphone qui vous sert de lampe, des rations pour restaures votre barre de vie/d'énergie…) et enfin vous trouverez de nombreux documents écrits pour en apprendre plus sur le scénario. Le scénario n'est d'ailleurs pas très évolué, mais il vous conduira tout de même à explorer deux autres lieux en plus de la mine et il vous fera affronter également deux autres assaillants en plus du mineur fou… mais je n'en dirai pas plus !




Comme vous avez pu vous en apercevoir sur les images, Creeping Terror est un jeu en 2D, c'est aussi pour ça qu'il me fait beaucoup penser au premier Clock Tower. Comme le jeu est sorti sur console portable, cela n'est absolument pas dérangeant, d'autant que les graphismes sont tout à fait corrects et que le rendu de la lumière et de l'obscurité est plutôt bon (comme dans l'ambient-horror **Twilight Syndrome : Kinjiratera Toshi Densetsu** d'ailleurs). Par contre, pour ceux qui jouent comme moi à la version PC, vous serez déçus… on a réellement l'impression de joueur sur un émulateur 3DS, aucun effort n'a été fait de ce côté-là. Du coup, la navigation sur l'écran du bas est un peu plus délicate sans l'aide du pavé tactile.

Au final, ce petit survival-horror ne paye pas de mine mais il est plutôt bon dans tout ce qui l'entreprend. L'apparition des tueurs sont très bien dosés contrairement à Clock Tower 3 ou au premier **White Day**, mais le jeu est tout de même très simple… trop simple même. On trouve trop de rations et de recharges pour téléphone. Mais pire, avoir la meilleure des fins est plus facile que d'avoir la fin B, C ou D ! Vous l'avez compris,

**ce titre est donc réservé à un public de casual gamer, mais les joueurs les plus acharnés**

**peuvent aussi y prendre beaucoup de plaisir,** d'autant qu'il se finit en une nuit.

***Description du jeu par Kyoledemon***

Copyright © 2003-2026 survivals-horrors.com, tous droits rés
Conception David Barreto