



Test de Project Zero

Project Zero

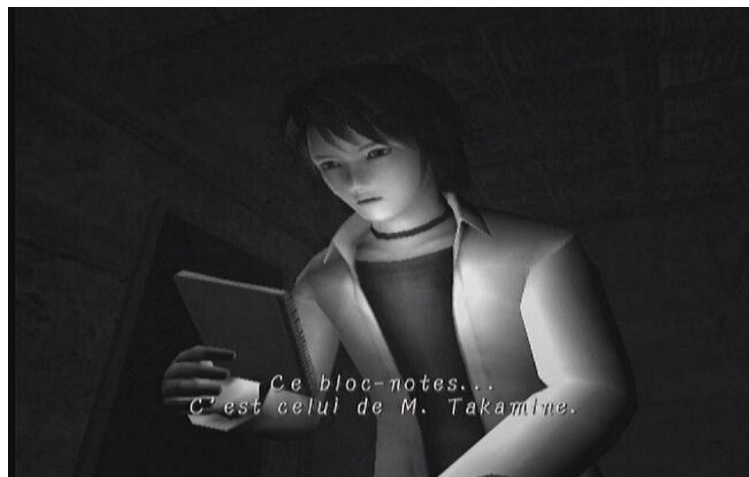
Introduction :

24 septembre 1986, Mafuyu Hinasaki se rend au manoir Himuro pour y rechercher le romancier Junsei Takamine récemment disparu. Deux semaines plus tard, octobre 86, Miku Hinasaki se rend à son tour au manoir Himuro après le constat de la disparition de son frère...

Jeu en vue à la troisième personne, dans le quel vous allez incarner tout d'abord Mafuyu Hinasaki dans une courte intro en noir et blanc, puis sa soeur Miku pour le reste de l'aventure, **Project Zero va vous emmener au cœur d'une légende Japonaise** bâtis sur la réputation de la fameuse demeure qui sert de théâtre au jeu. Le manoir Himuro, grande bâtisse isolée dans les montagnes au sud de Tokyo, existe réellement et est depuis des générations et des générations en proie à des rumeurs aussi intrigantes qu'effrayantes. On l'a dit notamment hantée, et peut de gens osent s'approcher du manoir aujourd'hui en ruine. Le jeu s'inspire donc fortement de cette réalité fantastique, illusoire ou réel, mais néanmoins bien présente dans les esprits Japonais. Les développeurs de chez Tecmo se sont documenté de quelque manière que ce soit sur le manoir pour reproduire celui-ci dans les grandes lignes. C'est donc en grande parti le véritable manoir Himuro que vous aurez la joie d'arpenter pendant le jeu.

Les graphismes servant à recréer l'édifice, sans être exceptionnel, sont plutôt bon dans l'ensemble. L'endroit est glauque à souhait, et la lampe torche dont vous disposerez pour l'aventure ne sera pas de trop pour vous accompagner dans votre ténébreuse exploration. Vous pourrez diriger cette dernière dans toutes les directions via le stick droit du paddle, un très bon point, au quel on regrettera néanmoins un léger manque d'amplitude du mouvement. L'héroïne bénéficie quant à elle d'une modélisation relativement soignée. Niveau déplacements, les commandes sont plutôt bien pensée, vous garderez enfoncé le bouton X pour courir, sans avoir à maintenir la direction avant sur le stick, ce qui est ma foi bien pratique, surtout lors de certains changements de caméra. La course n'a cependant pas une grande vitesse, mais cela sied plutôt bien au jeu, à l'exception tout de même des moments où il faut passer une échelle, où là, un peu plus de vitesse n'aurait vraiment pas fait de mal. Le personnage à également malheureusement tendance à se raccrocher un peu dans les murs, faisant du "sur place" tout en courant quand la chose arrive, obligeant le joueur à stopper son avatar de pixel pour le décrocher du mur, avant de pouvoir lui faire reprendre sa route.

Votre progression sera guidée par des apparitions d'esprits errants inoffensif, ce qui vous évitera de tourner en rond sans savoir où aller. Vous aurez également un plan à votre disposition tout le long du jeu. L'histoire vous sera comptée à travers des notes retrouvés de ci de là, par des cassettes lisibles sur un petit magnétophone de poche, et des visions du passé viendront également vous en apprendre un peu plus sur les événements qui ont jadis secoué le manoir.



Vous commencerez l'aventure à l'entrée de la demeure et devrez en explorer l'intégralité pour en percer les mystères. Mais la tâche ne sera pas sans embûches. Vous tomberez de temps à autre sur des portes verrouillées, qui ne s'ouvriront quand tapant la bonne combinaison de chiffres sur un antique mécanisme, ainsi que sur des portes scellées par un esprit, où il vous faudra cette fois pour les franchir, photographier ces dernières, ce qui aura pour effet de vous montrer l'endroit où se cache l'esprit en question. A vous en suite de retrouver le dit endroit pour détruire l'esprit et son scellé d'une photo, déverrouillant ainsi la voie. Les embûches ne s'arrêtent pas là, le manoir étant en effet hantée, et la malédiction qui y règne tient à garder ses visiteurs pour l'éternité. Vous serez donc prisonnier du manoir qui reprendra peut à peut son apparence d'antan au fur et à mesure que vous vous enfoncerez dans la malédiction, révélant cependant ainsi de nouveaux passages auparavant condamnés. Outre le fait d'être englobé dans cette malédiction à peine la porte d'entrée franchi, votre exploration des lieux sera propice à la rencontre de fantômes torturés n'ayant comme autre dessein que de vous faire passer avec eux dans l'autre monde.

Vous aurez heureusement de quoi vous défendre face aux entités malveillantes peuplant l'endroit. **Tecmo a eu ici une idée de génie, lutter contre les fantômes à l'aide d'un antique appareil photo ayant le pouvoir de capturer les esprits.** C'est en les photographiant que vous allez donc pouvoir vous débarrasser des spectres qui vous assaillent. La tâche ne sera cependant pas toujours des plus aisées, les macabres occupants des lieux, étant parfois rapide, ou disparaissant sans crier gare pour mieux se jeter sur vous l'instant d'après. Bougez énergiquement le stick gauche pour vous dégager si vous vous faites saisir par un poltergeist, vous perdrez malgré tout de la vie que vous pourrez regagner en vous soignant avec des plantes ou de l'eau sacrée que vous aurez récoltée au cours de votre exploration des lieux. Vous pourrez également trouver des "miroirs en pierre" qui vous rendront automatiquement toute votre barre de vie si celle-ci tombe à zéro, vous ne pourrez cependant en transporter qu'un seul à la fois.

Mais revenons pour l'heure à nos accrochages fantomatiques. Pour neutraliser un esprit, vous sortirez donc votre appareil photo, le jeu passera alors en vue à la première personne (vous dirigerez par défaut la visée de l'appareil avec le stick gauche et bougerez avec le stick droit... il est heureusement possible pour ceux que cela gênera d'intervertir les deux dans les options). L'écran de votre appareil sera pourvu d'un grand cercle appelé "cercle de capture". Vous devrez y maintenir les fantômes. Les "niveaux de charge" présent sur ce fameux cercle se chargeront alors, et ce tant que vous garderez le poltergeist en visée dans le dit cercle. Plus ces niveaux de charge seront chargés, plus vous infligerez de dégâts aux fantômes en prenant la photo. Le cercle de capture, de couleur bleu en présence d'un esprit, vira au rouge lorsque celui-ci sera le plus vulnérable. Cet instant en général très bref vous donnera l'opportunité en photographiant l'esprit à ce moment précis, de réaliser un "tir zéro" qui fera très mal à votre adversaire. Un filament capteur d'énergie spectral sera également présent sur l'appareil (quand vous avez ce dernier en main, vous pourrez l'observer en haut de l'écran, et en bas à droite quand vous êtes en vue normale). Ce petit gadget vira au bleu pour vous indiquer un indice, ou un esprit résiduel (esprit inoffensif à prendre en photo pendant le jeu, vous rapportant des points et dont la présence est aussi signalée par un bruit caractéristique), ou même encore pour vous signaler la présence des fameux fantômes au scellé bloquant certaines portes dont je vous parlais plus avant. Il vira en revanche à l'orange pour vous indiquer la présence d'un fantôme hostile. Ce dernier point s'avère très pratique durant les affrontements, quand un esprit disparaît vous laissant ainsi faire courir l'objectif de votre appareil dans tous les sens pour essayer de repérer à nouveau votre agresseur d'outre tombe, le filament deviendra de plus en plus lumineux pour vous signaler quand vous retrouverez la direction de l'invisible présence du spectre translucide.





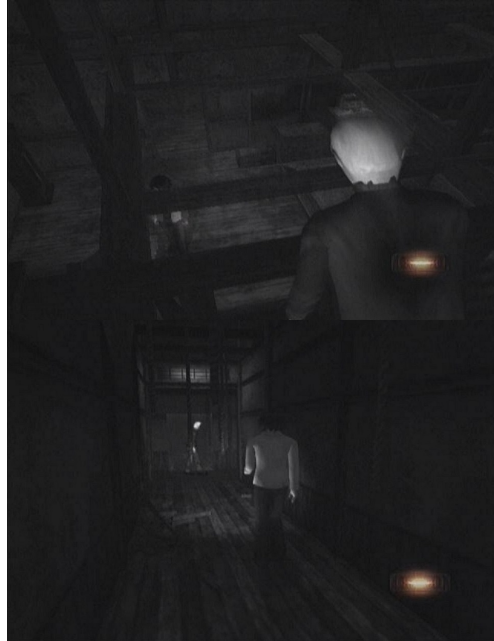
Plusieurs sortes de films seront à votre disposition pour réaliser vos photos, ceux-ci ayant un pouvoir de capture différant, les dégâts qu'ils infligeront varieront donc en fonction du type de film que vous aurez chargé dans l'appareil. Votre appareil photo pourra être amélioré, en dépensant des points qui vous seront attribués quand vous prendrez les fantômes en photo. Une sorte de notation est en effet en vigueur dans le jeu, plus votre cliché sera réussi, et plus les points récoltés seront élevés (ils le seront d'autant plus en réalisant un "tir zéro" avec charge maximal des niveaux de charge). Question améliorations, vous pourrez augmenter la taille du cercle de capture, la charge maximal des pouvoirs mystiques (niveau de charge), ainsi que leur vitesse de chargement. **Vous pourrez aussi faire l'acquisition de fonctions bonus** (telle "pression" par exemple, vous permettant de repousser un fantôme vous collant d'un peu trop près). Ces fonctions bonus seront utilisables grâce à des pierres spirituelles disséminées dans le manoir. Une pierre spirituelle correspond à une utilisation de fonction bonus. Enfin, des fonctions spéciales seront débloquées en finissant le jeu [telle le zoom, ou prendre des photos sans user de film (ces derniers disséminés dans le manoir étant tout comme des munitions de pistolet en nombre limité... mais pas de panique si vous tombez à court, il vous suffira de trouver un point de sauvegarde pour récupérer 30 pauses, de la plus faible variété de film cela dit)].

La bande son enfin est de très bonne facture, les musiques renforcent à merveille l'ambiance glacial du titre, certaines exprimant l'angoisse et, où, le mystère, d'autres l'oppression de la malédiction. Les bruitages sont de très bonne qualité dans l'ensemble, il en va d'ailleurs de même pour le doublage US, lui aussi très réussi. On regrettera néanmoins l'absence du doublage Japonais. La traduction Française quant à elle, fait acte de quelques grossières fantaisies, "no" étant par exemple à un moment traduit par "pas question". Deux textes de traduction de voix ont été malencontreusement inversés vers la fin du jeu, ceci ne gênant néanmoins en aucun cas le déroulement de l'aventure. Une fois terminée, le jeu d'une durée de vie de quelques heures, vous proposera plusieurs modes de difficulté supérieurs, vous débloquera un sound test, un mode mission (assez corsé si vous voulez finir les 20 missions en rank S), et des costumes supplémentaires pourront être débloqués. La version Xbox dotée d'une réalisation très légèrement supérieure, se voit gratifiée de quelques bonus (dont un mode de difficulté "fatal" supérieur à ceux présents sur PS2).



Conclusion :

Project Zero est un titre captivant et terrifiant. L'aventure se révèle prenante et passionnante jusqu'au bout. Une fois entré dans le manoir Himuro, à moins d'être réfractaire au concept du jeu, il vous sera difficile de lâcher le paddle. Quasiment rien ne vient gâcher l'ambiance très forte du titre et le plaisir de jouer. Tecmo a vraiment bien réussi son entrée dans le monde des survivals-horrors, les quelques défauts du jeu sont bien vite oublié, et pour tout vrai fans du genre , Project Zero est une valeur sûre.



Pour cette chasse aux fantômes, on se déplace à la troisième personne dans une grande demeure & dépendances typiquement nipponne avec ses charpentes boisées et cloisons en papier (encore plus lugubre que les intérieurs de Silent Hill) puis dans des souterrains et catacombes, mais il faut passer en vue subjective pour saisir les spectres dans l'objectif de votre appareil. Certains doivent être combattus et nécessitent plusieurs prises de vue, d'autres simplement photographiés une fois mais rapportent un nombre considérable de points, lesquels vous permettront d'améliorer votre appareil par l'adjonction de fonctions supplémentaires.

Les endroits devront être fouillés à plusieurs reprises car au cours du jeu se produiront des glissements temporels qui altéreront subtilement le décor. Vous y trouverez, outre des pellicules photo de puissance variées, des objets indispensables à votre progression et quelquefois des pierres de résurrection, toujours appréciables lors des combats contre les boss. Vous ne pourrez par contre, pour ces dernières, ne les prendre qu'une par une, aussi veillez à vous souvenir de l'endroit où vous les avez aperçues.

Sinon votre inventaire est illimité, et les sauvegardes aussi mais devant s'effectuer en des lieux fixes.

Entre les chapitres du jeu s'intercalent des cinématiques imitant de vieux films noir & blanc, qui renforcent l'impression d'antique malédiction s'en dégageant. Les énigmes sont variées mais accessibles, consistant tant en manipulations qu'en recherches. Le jeu peut sembler court mais demande à être refait pour débloquer toutes les fonctions spéciales de l'appareil photo, et à chaque fin de partie on gagne un nouveau costume pour la petite héroïne.

Description du jeu par Zombieater

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