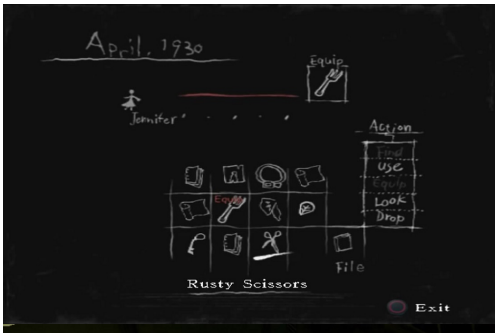
Test de Rule of Rose

Rule of Rose

Sorti en 2006 par SCEI pour le Japon, ATLUS pour l'Amérique et 505Gamestreet pour l'Europe, "Rule of Rose" est un **conte sur la cruauté enfantine**, mis en images comme un film des années 30, décennie pendant laquelle il est censé se dérouler (une mention spéciale pour la cut-scene de l'inhumation, hommage flagrant au "Vampyr" de C-T-Dreyer !). Les objets y parlent, des inscriptions en filigrane apparaissent comme dans les productions cinématographiques de l'époque, jusqu'à la musique, pourtant entièrement originale, qui confiée exclusivement à un trio violon-piano-violoncelle restitue à merveille les tendances musicales du moment : macabre et lancinante à souhait, elle accompagne les fantasmatiques déboires de Jennifer, la "jeune fille timide", dans un jeu qui emprunte aussi bien à "Silent Hill 2" qu'à "La cité des enfants perdus" tout en sachant préserver son originalité.

L'action se déroule dans un orphelinat, vaste demeure victorienne avec dépendances, et à bord d'un zeppelin pisciforme. Les instigatrices des malheurs de Jennifer sont un groupe de fillettes innocemment sadiques et son seul véritable ami est le chien Brown qu'elle devra auparavant sauver d'une mort atroce (pour autant le jeu ne s'apparente en rien à **Haunting Ground**, même les fonctionnalités de ce partenariat sont différentes). Les ennemis de base sont principalement des gnomes énucléés, puis des lapins, chèvres, poissons et gorets anthropomorphes. Les sauvegardes s'effectuent en des points fixes, auprès de grotesques mannequins constitués d'un balai affublé d'une serpillière et coiffé d'un seau qui se nomment eux-même pompeusement "**Chevaliers du Seau**" et qui peuvent aussi vous délivrer des indices si vous êtes bloqué, mais les salles où ils se trouvent ne sont pas nécessairement sécures : vous pouvez les retrouver verrouillées, ou occupées par des indésirables qui vous en interdiront l'accès. L'inventaire, dont l'apparition à l'écran suspend l'action, ne comporte que 12 cases, le surplus pouvant être stocké dans des poubelles ; tout comme les coffres de "Resident Evil" elles communiquent entre elle, mais le système est plus souple en cela que n'importe où dans le jeu vous pouvez abandonner un ou plusieurs objets en ayant l'assurance de toujours le(s) retrouver dans n'importe laquelle de ces poubelles.

On combat peu dans "Rule of Rose" et c'est heureux, car la maniabilité dans ces moments-là est des plus hasardeuses, sans compter que Jennifer est fragile et que ses premières armes consistent en une fourchette à dessert et un épluche-patate… de fait, durant la première moitié de l'histoire vous n'aurez que des armes par destination, des objets usuels détournés de leur fonction. Ce n'est que vers son milieu que vous obtiendrez hache, pistolet et épées. Mais le jeu consiste essentiellement en de l'esquive et de la recherche, servie pour cette dernière par le flair de l'indispensable Brown : faites-lui sentir un objet et il trouvera, soit son semblable _ bien pratique pour se regarnir en éléments nutritifs, ceux-ci faisant office de soins _ soit son propriétaire _ décisif pour progresser dans l'histoire ! Pour autant, **gardez-vous de suivre aveuglément ce sympathique canidé** : non seulement celà pourrait vous donner la fallacieuse impression que le jeu est directif, mais également vous faire rater des objets qui vous feraient cruellement défaut lors des combats contre les boss qui clôturent certaines fins de niveaux. N'hésitez donc pas à freiner quelquefois ses ardeurs pour prendre le temps de fouiller les lieux que vous traversez. Les angles de vue sont similaires à ceux de "Silent Hill" et "Resident Evil : Code Veronica", mais en appuyant sur les touches L2 et R2 vous aurez souvent droit à une autre perspective. L'animation des personnages, le grain de l'image et les temps de chargement nous renvoient dix ans en arrière ; dans la version PAL, on peut parfois relever quelque bug au niveau des sous-titres. Au final, quoiqu'une incontestable réussite d'ambiance, un jeu assez moyen mais original et donc indispensable aux amateurs du genre.



Astuce : Si un groupe serré d'ennemis vous barre la route, n'essayez pas de les combattre mais adoptez la tactique d'Horace face aux Curiaces : fuyez en sens inverse pour qu'ils se lancent à vos trousses, ils vont ainsi se disperser. Dès qu'ils le sont suffisamment, faites demi-tour et reprenez votre destination en louvoyant entre eux pour éviter leurs attaques.

Description du jeu par Zombieater

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