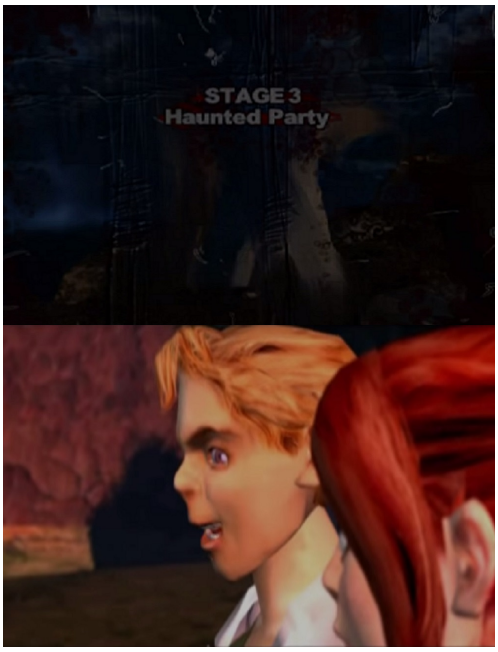
Test de Ghost Vibration

Ghost Vibration

Ghost Vibration est jeu développé par Atari et Artoon. Dans ce jeu nous jouerons le rôle de Georges, un jeune chasseur de fantôme, qui après un coup de fil passé par son amie Alicia, se rend avec elle dans un manoir hanté... vous voilà prêt à aspirer les fantômes qui peuplent ce lieu.

Votre mission est de capturer le maximum de fantômes dans divers niveaux, puis vaincre un boss à la fin . Malheureusement vous n'aurez quasi aucun contrôle sur votre personnage dans les phases "d'exploration". En effet, votre personnage suivra un chemin prédéfinis, **ce n'est pas vous qui décidez si vous avancez, tournez ou ouvrez les portes.** Votre tâche est de simplement appuyer sur la touche "avancer" et le jeu fera le reste. Il n'est même pas possible de changer les angles de camera durant cette phase, par contre elle s'adapte pour vous montrer plus ou moins ou se situe les fantômes ainsi que les merveilleux DuckFace de notre ami Georges...



Votre seule interaction possible et de vous arrêter, puis de sortir votre spear gun (un appareil ressemblant à une sorte d'équipement pour ghostbuster, sauf que ça se manie comme un harpon). Ce mode de vue à la première personne vous permettra de trouver les fantômes à l'aide de votre viseur qui s'illumine d'un halo bleu lorsqu'ils seront face à vous, puis **il faudra les harponner.** Une fois un fantôme attrapé l'arme vous permet de drainer sa vie mais vous devrez gérer la surcharge de l'appareil (sinon vous lâchez prise). Un fantôme agressif non capturé vous causera des dégâts (car impossible d'esquiver et de bouger dans le jeu) et l'impossibilité de le re-capturer dans ce niveau. Concernant les fantômes passifs il faudra les chercher dans le décor (meuble qui bouge ou cris par exemple) ou les attraper lors de leur brève apparition. Il y a ensuite un dernier type de fantômes qui sont les entités spectrales, ils vous permettent de récupérer de la vie voire même de récupérer un supplément de vie lorsque la barre de vie tombe à zéro. De plus chaque fantôme capturé vous donnera de l'énergie qui vous permet de lancer une super attaque.

À la fin de chaque stage (car le jeu est découpé en plusieurs niveaux) vous affronterez un boss puis vous aurez un récapitulatif et un pourcentage de tous les fantômes capturés dans la zone (et il y en a beaucoup à attraper dans ce jeu, si jamais vous êtes du genre à finir vos jeux à 100%).

Graphiquement, la première chose qui vous interpellera est **le visage et les expressions des personnages qui sont justes infâmes** (j'oserais même dire qu'ils sont plus laids que vos ennemis...), que ce soit en jeu ou pendant les cinématiques. Les lèvres sont très mal synchronisées avec le doublage, on peut même se retrouver par exemple lors de cinématiques à voir une ligne de dialogue alors qu'ils ont la bouche fermée. D'ailleurs en parlant du doublage, on sent bien qu'il n'y a aucunement l'intention de faire un effort, les doubleurs se contentant de lire simplement leur texte en y ajoutant que rarement de l'émotion (surtout pour Georges). Les décors sont vides et les textures fades, inspirant difficilement une ambiance angoissante....

En résumé, **ce jeu est très mauvais,** le gameplay est trop simpliste et ennuyeux à mourir, les décors et ennemis sont dépouillés et fade, l'histoire et les personnages sont complètement inintéressants (sauf leurs tronches qui vaut le détour), la bande-son ne procure aucune sensation de stress ou de peur. Le jeu a par contre une durée de vie très convenable mais cela reste difficile de jouer jusqu'au bout. Bref, ne le prenez pas et procurez-vous un bon jeu sur le même thème comme **Project Zero**...

Description du jeu par Negiis

Copyright © 2003-2025 survivals-horrors.com, tous droits rés
Conception David Barreto