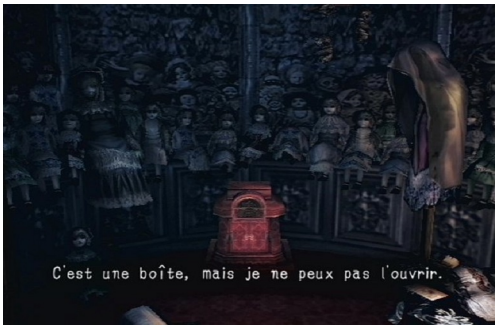
Test de Haunting Ground

Haunting Ground
(Demento)

Deux ans après le calamiteux "Clock Tower 3" CAPCOM se rattrape avec ce jeu ! Pour le définir sommairement, imaginez un mix de **Clock Tower** (courir ou se cacher) et de "Resident Evil: Code Véronica" (inventaire, fabrication d'objets, mouchards susceptibles d'alerter vos poursuivants et décors 3D fixe, brumeux, avec quelques caméras mobiles) avec un zeste de **Koudelka** (enfilade de pièces, couloirs démesurés, mais au final tout se rejoint). Il exige une certaine dose de stratégie : il faut soigneusement choisir son itinéraire pour que votre chien puisse suivre (seul lui peut commettre certaines actions) et ruser lorsqu'on est poursuivi (laisser délibérément certaines portes ouvertes pour induire son poursuivant en erreur, etc..) .Les objets y jouent un rôle prépondérant, les énigmes sont assez variées, mais... il faut aimer le concept et donc supporter, aux moments cruciaux, d'être coursé pendant de longues minutes avant de pouvoir reprendre la trame de l'action !

On y incarne la jeune Fiona, qui se réveille amnésique dans une cage au sous-sol d'une gigantesque propriété d'allure médiévale . Elle s'en échappera très vite et son premier soin sera de trouver à se vêtir ; n'y voyez nul voyeurisme _ même si certaines démos sont filmées de façon particulièrement lascive _ dès la première fois que vous referez le jeu vous seront offertes différentes tenues dont la principale différence est que Fiona peut être ou non chaussée. Ce détail prend toute son importance lorsqu'on sait d'une part que son seul moyen de défense sont les coups de pieds, et d'autre part que le bruit de sa course attire les ennemis … à vous de choisir quel comportement vous préfèrerez adopter à leur encontre ! **Notez cependant que si le jeu est bien entendu basé sur la fuite et la dissimulation, vous devrez cependant affronter ces derniers** _ au nombre de quatre, mais apparaissant successivement _ à un moment donné, et les défaire par la ruse avant de pouvoir passer au niveau suivant.

Un autre aspect du jeu est le rapport affectif que vous devez entretenir avec le chien Hewie, fidèle compagnon que vous rencontrerez au bout du premier quart d'heure de jeu, et qui vous rendra de signalés services, entre autres _ mais pas seulement _ lorsque votre poursuivant vous rattrape ; le stick analogique droit est réservé à son contrôle, vous permettant de lui donner des ordres, de le féliciter ou au contraire de le réprimander. Indispensable dans la première moitié du jeu, il est quand-même conseillé de la garder avec soi pour la seconde, où l'ambiance, décors et personnages, tend plutôt vers "Silent Hill" : la mémoire revient à Fiona, par flash successifs, au fur et à mesure de votre progression, jusqu'à la révélation finale, aussi absconse que dans les jeux de Konami !



A l’instar de la série-phare de Capcom, "Resident Evil", les sauvegardes se font en des endroits fixes, auprès d’horloges (clin d’œil à Clock Tower) ou de tout autre appareil destiné à mesurer l’écoulement du temps. Plusieurs dénouements sont disponibles, ainsi qu’une multitude d’objets-bonus à trouver, fabriquer, ou débloquer en finissant et refaisant le jeu, plus encore deux mini-jeux où on est Hewie !

Description du jeu par Zombieater

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