Test de NightCry

NightCry

Cela fait longtemps que les créateurs des deux premiers **Clock Tower** désiraient faire revivre la licence. Mais celle-ci étant passée sous la juridiction de Capcom, il leur paraissait bien difficile de pouvoir mettre la main à la pâte, d'autant plus que le dernier opus fut une catastrophe autant en termes de vente que de critiques négatives. Après mûre réflexion, il leur sembla plus simple de créer une « suite spirituelle », c'est-à-dire de créer un jeu qui ressemble à Clock Tower, en se basant sur de nouveaux personnages et de nouveaux évènements. Le projet NightCry vit alors le jour. Faute de budget, il était censé ne sortir que sur smartphone. Hifumi Kono, développeur principal, lança tout de même une campagne de financement participative avec pour objectif de réunir 300.000$ et importer son projet sur PC. En guise de publicité, il fit même réaliser un **court métrage** par Takashi Shimizu, le créateur des films Ju-on : The Grudge… rien que ça ! Une fois l'argent récolté, le jeu put sortir sur PC. Et autant vous dire que je me suis jeté dessus le jour de sa sortie !

Tout commence à bord de l'Océanus, un immense bateau de croisière. Le soir, dans la salle des fêtes, professeurs et étudiants célèbrent leur retour en Amérique après une formation de terrain en Europe. C'est l'occasion pour eux de draguer et de boire jusqu'à plus soif en compagnie d'autres passagers du navire. Alors que tout semble se dérouler comme prévu, la soirée va vite être chamboulée… il semblerait en effet qu'un mystérieux tueur, **armé d'une paire de ciseaux géants**, ait pour objectif de massacrer tout ce beau monde.

Comme dans Clock Tower 2, le scénario se découpe en 3 chapitres, chacun permettant de jouer un héros différent. Au total 8 fins sont disponibles, la meilleure étant l'aboutissement de l'histoire, la plus mauvaise s'arrêtant au chapitre 1. Et autant dire que, tant dans sa construction que dans le développement de ses personnages, NightCry offre un pitch digne d'un Clock Tower. Il ne faut donc pas vous attendre à une aventure extraordinaire, mais les rebondissements sont suffisamment bien menés pour vous tenir en haleine.

Le gameplay a également tout d'un Clock Tower. Il s'agit d'un click and point, le personnage se dirige donc avec un pointeur de souris, autant pour marcher que pour interagir avec des objets. Préparez-vous à cliquer des millions de fois sur votre souris pour mener à bien votre survie. Dans les moments de calmes, il vous faudra trouver tout un tas d'objets pour déverrouiller des portes et résoudre des énigmes. A noter que **des objets trouvés dans le premier chapitre peuvent être importants dans le dernier chapitre.** Autant dire que si vous passez à côté… vous ne pourrez pas accéder à la meilleure fin du jeu ! Dans cet opus, l'utilisation du téléphone portable est également un élément crucial. Il permet à des moments bien précis d'envoyer des messages aux survivants, d'appeler ces derniers ou de vous éclairer à l'aide du flash dans les pièces trop sombres. Sa batterie n'étant pas illimitée, il faudra le recharger régulièrement sur des chargeurs disséminés un peu partout dans le jeu… ce qui sauvegardera au passage votre partie.

Dans NightCry, il n'y a pas que des phases de tranquillités, loin de là. Vous serez de temps à autre poursuivis par le ScissorWalker. Cette entité à la faculté d'apparaitre n'importe quand durant votre périple : au détour d'un couloir, ou dans un réfrigérateur que vous avez eu le malheur d'ouvrir ! Etant donné qu'il est invincible, **votre seule chance d'en réchapper sera de fuir et de vous cacher** , et pour faciliter les courses poursuites, la caméra fixe passera en caméra dynamique dos au personnage. Dans ce genre de moment, votre objectif sera de trouver une armoire, un lit, un comptoir, ou tout autre endroit propice à vous planquer. Vous pourrez également trouver des armes qui ne fonctionneront que temporairement, comme un extincteur qui mettra le monstre en déroute. Le stress de ces phases est augmenté par la maniabilité au curseur qui n'est pas toujours correct… ce qui peut rendre l'expérience fastidieuse et frustrante quand votre héros fera demi-tour parce que vous avec manqué votre clic dans la bonne direction… heureusement il sera permis de vous débattre au moins une fois avant de mourir découpé ou embroché.

Globalement l’esprit Clock Tower est bien là. On a peur de fouiller et de cliquer sur le moindre meuble, on est stressé quand on se fait poursuivre, on se perd totalement dans des pièces et des couloirs qu’on aurait aimé explorer de manière logique, puis on est fier de soi après avoir échappé à la mort. S’en suit alors une longue exploration pour retrouver notre chemin et trouver quoi faire de nos multiples et étranges objets… ! Le Chapitre 1 et 3 transcrivent parfaitement cette ambiance de jeu, au contraire, **le chapitre 2 gâche la progression tant l’atmosphère et les mécanismes de gameplay sont totalement hors sujet**… je peste vraiment contre ce chapitre dans lequel le Scissorwalker n’apparait même pas… maudit soit-il !! ARG !!

En parlant d’aspects négatifs, j’ajouterai que, outre ce chapitre 2 absolument détestable, les scènes de meurtres, autant sur le héros que sur les personnages annexes, ne sont pas toujours très réussies. Certaines sont carrément ridicules… tout comme la scène de la meilleure des fins, absolument risible et irréelle. Je ne sais pas ce qui est passé par la tête des développeurs pour se rater comme ça. A moins de rendre hommage

aux films d’horreur qu’on qualifie de "nanards", je ne vois pas…

Dans les points qu’on peut considérer comme négatifs, je dirai également qu’il est trop facile de trouver la meilleure des fins. Dans le menu, un arbre de progression est disponible en temps réel. Il vous montre quels évènements principaux vous avez fait, ou n’avez pas fait, et quelles conséquences cela a eu dans l’histoire. Par exemple, si vous ne trouvez pas la bague dans le chapitre 1, le jeu vous indiquera clairement que cela vous mènera vers une fin incomplète. Vous pouvez alors recharger le jeu à partir d’un moment précis et vous mettre en quête de cette fameuse bague. Si l’emplacement des objets clés n’est jamais indiqué (heureusement !), accéder à la fin principale est quand même bien trop simple..

Oh, et avant de finir, quelques mots sur les graphismes et les musiques. Les premiers sont satisfaisants, le

rendu visuel est tout à fait convaincant à part quelques bugs de textures ici et là. L'ost est par contre très décevante. En fait elle est souvent absente, laissant la part belle aux bruitages. Alors si ce choix part d'une bonne idée, il faut avouer que les trop longs moments de silences laissent un vide qu'on ressent bien souvent dans le jeu. Et puis il manque une mélodie typique des Clock Tower, vous savez, le genre de mélodie qui reste en tête et qui donne des frissons...

Au final ce Clock Tower 4… euh... ce NightCry, pardon, oscille entre le bon et le moins bon. Certains passages sont vraiment excellents à jouer, alors que d'autres sont un vrai calvaire. **Bilan mitigé**, donc, pour un jeu qui m'avait donné beaucoup d'espoir. Je suis quand même content d'avoir pu retrouver cette atmosphère si particulière qu'aucun autre jeu n'a jamais réussi à retranscrire. Et même si je suis un peu sévère, je signe directement pour une suite, parce qu'au fond, Clock Tower a toujours été un jeu spécial à mes yeux.

Description du jeu par Kyoledemon

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