Test de Ju-On : La Malédiction

Ju-On : La Malédiction

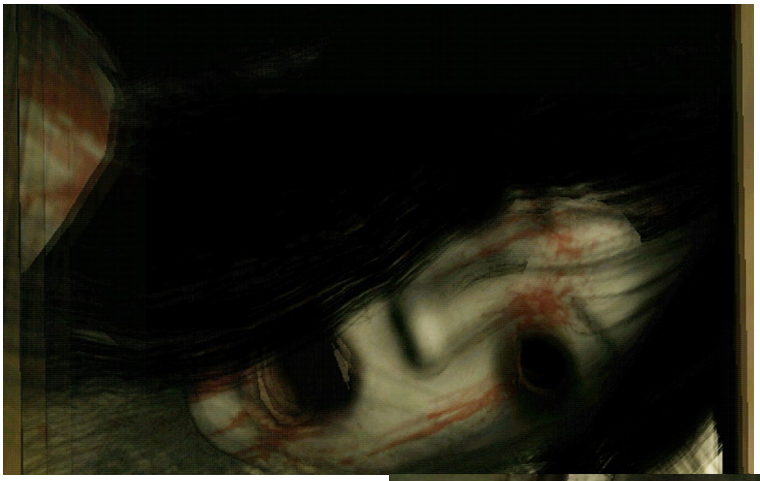
Introduction :

Vous allez incarner successivement tout les membres d'une famille au prise avec la malédiction qui règne dans la maison dans la quelle ils se sont installé depuis peu. De tragiques évènements passés ont rendu la demeure hantée, et ce lieu maudit englobe dans son tourbillon funeste toute personne osant y mettre les pieds.

Ce jeu, en vu à la première personne, se pare d'une idée tout à fait excellente, transformer votre wiimote en lampe torche. Le faisceau de la lampe suivra donc à l'écran les déplacements de votre paddle wii comme si vous teniez une vrai lampe torche en main. L'idée est génialement trouvé et offre une sensation d'immersion saisissante. Equipé donc de votre lampe torche, vous allez devoir explorer les niveaux, trouver des clés et autres objets nécessaires à votre progression, tout en déclenchant des événements jusqu'à la scène finale qui conclura chaque épisode. Il vous faudra cependant ne pas traîner, car la pile de votre lampe torche s'use assez vite. Il vous sera néanmoins possible d'en récupérer lors de l'exploration des lieux, mais prenez garde, car vous retrouver dans les ténèbres est ici synonyme de game over. Les graphismes sont plutôt bon pour la machine sur la quelle il tourne, et ce soft a pour lui une ambiance plutôt réussi. Les niveaux sont sombres, inquiétants et leur exploration fait parfois délicieusement froid dans le dos.

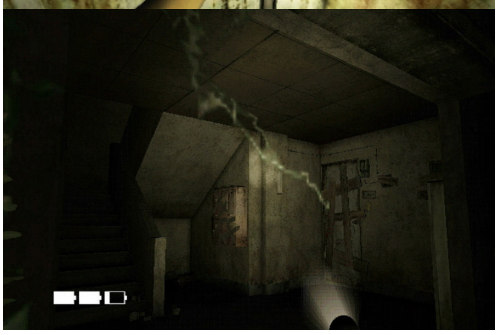
Grosse ombre au tableau néanmoins, le jeu souffre hélas d'une maniabilité exécrable. Vous dirigerez le faisceau de la lampe à l'aide de la wiimote lorsque vous serez immobile, et ferez avancer le personnage avec le bouton B. Le souci étant que, vu que le nunchuk n'a pas été intégré dans les commandes, tout ce fait à la wiimote. Le bouton B maintenu aura pour effet de geler la lampe torche au milieu de l'écran, d'enclencher une marche d'une lenteur digne d'un escargot et vous laissera faire pivoter le personnage en pointant pendant la marche la direction dans la quelle vous voulez tourner. Le tout est d'une lourdeur et d'une rigidités effroyable. La wiimote a également tendance à décrocher de temps en temps, ce qui, en plus d'être un peu agaçant quand ça arrive, vous obligera à secouer cette dernière pour remettre les pendules à l'heure.

Il est également regrettable que les développeurs est eu l'idée saugrenu de choisir le blanc pour les icônes d'items et de piles qui restent constamment affiché à l'écran. Ces icônes sont assez grosses, **elles cassent un peu l'immersion si brillamment acquise** avec l'idée de la wiimote lampe torche et éclairent beaucoup trop la pièce de part leur blancheur criante quand vous voulez jouer dans le noir. Quelque chose de bien plus discret aurait donc été largement préférable, autant au niveau de la taille que de la teinte, surtout que même les icônes de piles usées reste affichés à l'écran tout le long du niveau. La bande son de son côté n'a rien de bien exceptionnel, mais sied plutôt bien au jeu, puisque c'est un inquiétant silence qui vous accompagnera tout le long des niveaux, mettant ainsi en valeur les différents bruits fantomatiques s'élevant tout autour de vous. Les bruitages justement, sont quant à eux dans l'ensemble plutôt correcte. Divers bruits sinistres de facture tout à fait convaincante se font entendre de ci de là et servent bien l'ambiance du titre, nous faisant fouiller les alentours de notre faisceau lumineux virtuel pour tenter d'en déceler l'origine.



Lors de votre exploration, vous ferez face de temps à autre à de mauvaises rencontres (avec des effets de sursaut et de frayeur sur le joueur plus ou moins réussi), embûches dont vous devrez vous tirer en secouant la wiimote dans les directions demandés pour vous échapper, ou en maintenant la visée dans un cercle qui se réduit de plus en plus pour ce qui est de ne pas vous faire repérer. Le personnage manque malheureusement parfois un peu de vie face à certaines apparitions plutôt glacial, restant planté là comme si de rien n'était.

Vous aurez quatre niveaux à explorer, tous dans des lieux bien distinct, qui se déverrouilleront au fur et à mesure, plus un cinquième débloquable en collectant des fragments de documents disséminés dans l‘aventure. Malgré la lenteur de déplacement des personnages, **le jeu, plutôt court, se termine assez rapidement**. Au début du jeu, on vous demandera de rentrer votre genre (homme ou femme) et votre signe astrologique, ce qui donnera lieu à la fin de chaque niveau à un mini compte-rendu de votre prestation pendant l’exploration de celui-ci. Mais ce dernier point est plutôt anecdotique, car les résultats livrés à chaque fin de stage semblent être totalement fantaisiste. Le jeu à deux est possible, le deuxième joueur ayant comme assignation de déclencher des évènements aléatoires afin de tenter d’effrayer le joueur principal.



Conclusion :

La lourdeur de sa maniabilité, sa très faible durée de vie et autres défauts mis à part, le jeu dispose malgré tout d'une bonne ambiance et vaut quand même le coup si on est fan des films, ou qu'on aime se faire peur avec des histoires de fantômes. Quel dommage cependant que les développeurs n'aient pas cru bon de s'attarder sur ce titre… en approfondissant le gameplay, la maniabilité, en rallongeant un peu la durée de vie et en rectifiant quelques erreurs de ci de là, ils avaient entre les mains selon moi **un titre à gros potentiel**.

Description du jeu par Chaos

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