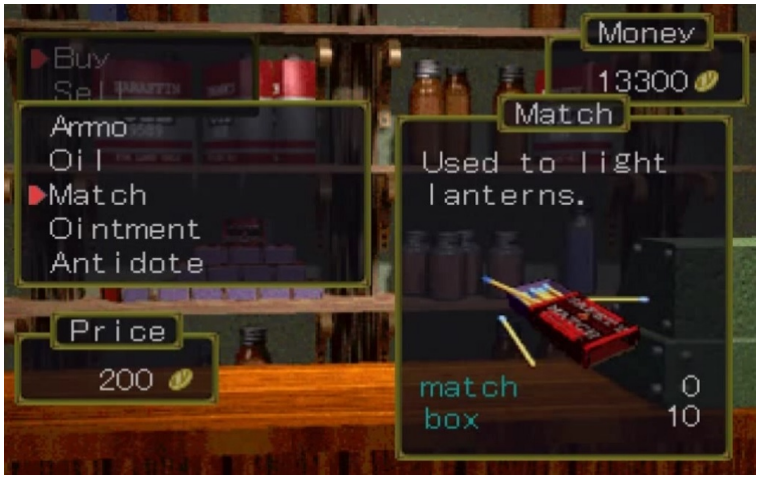
Test de The Note

The Note

Dans ce jeu sorti en 1997 par On Demand pour le Japon et Sunsoft pour l'Europe, vous incarnez le chasseur de démons Akira qui, accompagné de sa pulpeuse assistante Angela, va investir un manoir afin d'y rechercher trois enfants disparus. Mais sa quête va l'entraîner bien plus loin qu'il ne l'imaginait…

Survival-horror en vue subjective, «The Note» pousse le réalisme jusqu'aux clignements d'yeux sur l'écran si vous restez immobile trop longtemps ! Et lorsque vous êtes blessé, le champ de vision se restreint progressivement : au début apparaissent de petits triangles noirs aux quatre coins de l'écran, lesquels augmentent au fur et à mesure des blessures jusqu'à ce que ne vous reste plus qu'une mince fente oblongue pour voir vos ennemis, si vous ne vous êtes pas soigné entretemps. Vous vous déplacez avec le pavé directionnel, et inspectez avec les touches O X etc… quatre actions sont immédiatement réalisables avec les touches L1 L2 R1 R2 , pour accomplir les autres vous devez **transiter par l'écran de menu**, mais c'est vous qui choisissez les quatre immédiatement réalisables et pouvez les changer à n'importe quel moment du jeu. Avant de commencer une partie, même sauvegardée, le jeu vous demandera de régler vous-même le degré de luminosité par un court test de vision de certaines touches.



Le traditionnel bestiaire biohazardien (zombis, molosses) se trouve plaisamment augmenté de figures empruntées à la mythologie gréco-romaine : harpies, minotaures, gorgone Méduse… le décor est gigantesque ,démesuré, couloirs et salles d'apparat se succédant, de nombreuses portes verrouillées obligeant à de fréquents aller-retours. Malheureusement **il y a bien peu d'objets à trouver en regard de sa vastitude**, et de surcroît ils ne sont guère variés... lorsque vous franchissez la porte d'entrée du manoir s'affiche un écran vous permettant de sauvegarder ou d'aller au magasin pour y acquérir des fournitures; plus tard y figurent les portraits des enfants que vous avez, ou non, réussi à sauver. Pour payer vos emplettes, vous pourrez revendre les objets récupérés sur les cadavres de vos ennemis : bijoux, voire dents en or… lents au début, les zombis changeront d'aspect au fur et à mesure que vous vous enfoncerez dans le château des esprits, se mettant à ramper à grande vitesse au bout de quelques coups de feu, idée que reprendra Konami six ans plus tard dans Silent Hill 2…

Description du jeu par Zombieater

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