

Test de Siren : Blood Curse

Siren : Blood Curse

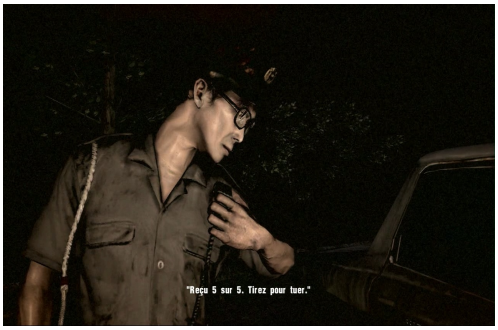
Introduction :

Une vallée sombre et mystérieuse, hors du temps, prisonnière d'un sombre rituel, c'est le théâtre qui attends les infortunés protagonistes de cette aventure lugubre et frissonnante.

Jeu en vue à la troisième personne, Siren Blood Curse est le remake de **Forbidden Siren** premier du nom, sorti sur PS2 en 2004. Cet opus PS3 calqué sur son aîné a donc été remis au goût du jour graphiquement, mais pas seulement, il a été refondu et remanier pour en supprimer moult défauts et longueurs inutiles. Certains personnages, à l'origine tous Japonais, ont été remplacé par des Américains, on aimera ou pas ce détail, qui, si il ne gène pas plus que ça l'aventure, enlève néanmoins un peut d'authenticité à l'histoire. Le soft est doté de graphismes très correcte, mais parfois assez sombre, surtout au début de l'aventure, et il arrive qu'on ait du mal à s'orienter lors de certaines phases, voir qu'on ne voit plus rien du tout lorsqu'on est obligé d'éteindre la lampe pour ne pas être repéré.

Vous incarnerez à l'instar des deux épisodes précédant une poignée de personnages qui devront tenter de se sortir du cauchemar dans le quel ils sont embarqué. **Tantôt seul, tantôt accompagné, vous devrez diriger les protagonistes dans les différent tableaux en réalisant des objectifs jusqu'à conclure la mission en cours.** Vous aurez une carte des lieux à disposition tout le long de l'aventure pour vous aider dans votre tâche. Le jeu se présente comme une série télé, avec plusieurs chapitres, qui se concluront tous part un "prochainement" et au delà du premier épisodes, commenceront part un "précédemment". Il se compose de 12 chapitres, ce qui est malheureusement un peut court, et l'aventure sera vite bouclé.











La maniabilité exécrable du premier opus PS2 a été grandement amélioré, plus de sous menu, la croix directionnel le remplaçant avantageusement. Vous vous servirez en effet de cette dernière pour réaliser des actions telle qu'allumer ou éteindre la lampe torche, crier, pauser des pièges et allumer des fumigènes, ou encore pour donner des ordres à vos compagnons d'infortune. Vous disposerez d'un zoom placé sur la touche R2, avec deux degrés de grossissement. Enfoncez légèrement la touche pour passer en zoom minimal (vue fps) et enfoncez là à fond pour le zoom maximal. Vous pourrez également permuter entre la vue TPS et FPS quand vous le désirerez via une pression sur le stick droit (sauf pendant l'épisode 1, la fonction ne s'activant qu'au court de l'épisode 2).

L'animation est vraiment très réussi, les déplacements et autres mouvements sont vraiment très réaliste. Les personnages se déplacent aussi rapidement que dans le deuxième volet lorsqu'ils sont à croupi, ce qui est une très bonne chose étant donné la lenteur atroce avec la quelle ils évoluaient dans cette position dans le premier opus PS2. On notera tout de même une petite exagération de la part des développeurs au niveau de l'allure "marcher" des personnages, en effet, quand on pousse légèrement le stick gauche, le personnage sensé marcher et accélérer de plus en plus au fur et à mesure que vous poussez d'avantage le stick vers l'avant, piétine carrément au début de l'action en avançant à pas de fourmis, millimètre par millimètre, et il faut emmener le stick vers l'avant de manière conséquente pour sortir le personnage de cette allure léthargique**.** Il aurait également été selon moi plus judicieux de placer le contrôle de la direction sur le stick droit, car il se fait ici via le stick gauche, et ce n'est pas forcément ce qu'il y a de plus pratique.





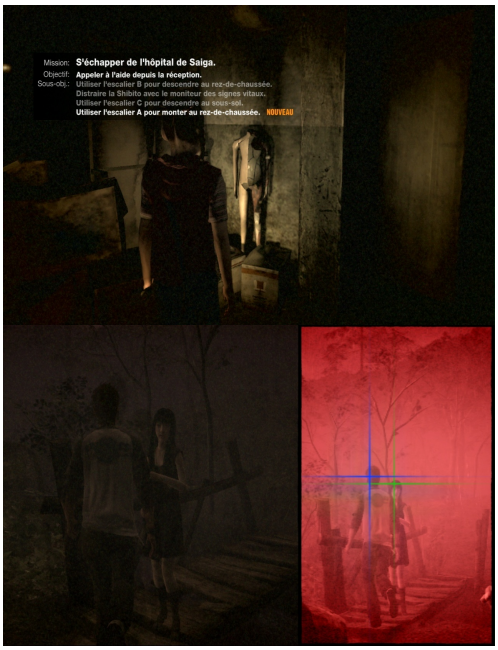




Petit souci également avec la lampe torche, l'angle d'exploration avec cette dernière à malheureusement perdu en amplitude par rapport à l'épisode 2 PS2, et éclairer à 90 degré sur les côtés n'est donc plus chose possible, la lampe s'arrêtant bêtement à mis chemin. De plus, allumer ou éteindre la torche, est placé sur la flèche "haut" de la croix directionnel, ce qui vous oblige à lâcher le stick pour l'allumer ou l'éteindre. Un peu problématique quand on veut réaliser l'opération tout en courant... c'est d'autant plus bête, que deux boutons (R1 et carré) sont utilisé pour la même fonction (attaquer) alors qu'un seul suffisait largement. La lampe aurait pu venir prendre place sur l'un d'eux, ce qui aurait résolut la chose.
Si un ennemis est proche ou vous repère, un son de battement de coeur et une vibration manette vous avertiront. Pour échapper à vos ennemis, vous aurez la possibilité de bloquer les portes en vous agrippant à celles ci en maintenant la touche triangle enfoncé, il vous faudra toute fois secouer la manette (tout en maintenant toujours triangle) pour résister aux assauts des Shibitos qui tenteront de l'enfoncer. Vous pourrez également verrouiller certaines portes.

Tout comme dans les précédant opus, **vous aurez la possibilité de voir par les yeux de vos ennemis ou des personnages qui vous accompagnent.** Vous aurez un bouton de vision de recherche automatique du Shibito le plus proche, et un boutons de recherche automatique d'autres Shibitos. La recherche manuel via le stick droit est toujours de la partie, et vous pourrez verrouiller la cible sur le bouton carré.
Dans cet opus, lorsque vous passez en vision Shibito, l'écran se divise en deux parties, vous laissant à gauche la vue sur votre personnage, et à droite, la vision Shibito. Vous pourrez observer trois Shibitos en même temps, en verrouillant les vues sur triangle, rond, et X, l'écran de droite se divisant alors en trois parties dans le sens de la hauteur, formant ainsi une colonne de trois écrans avec chacun sa propre vision Shibito. Lorsqu'un ennemis vous attaque ou est proche de vous, appuyez sur le bouton de vision Shibito d'urgence (R2) pour voir immédiatement par ses yeux. En mode vision, vous verrez s'afficher des cibles de différente couleurs, le bleu représentant le joueur, le vert les amis et le rouge les ennemis.





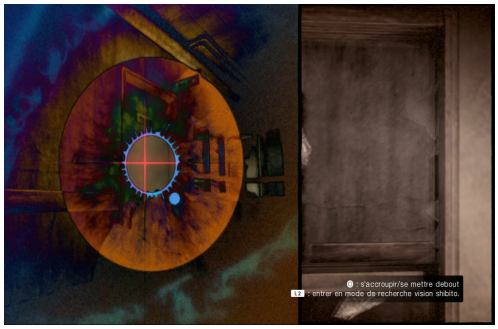


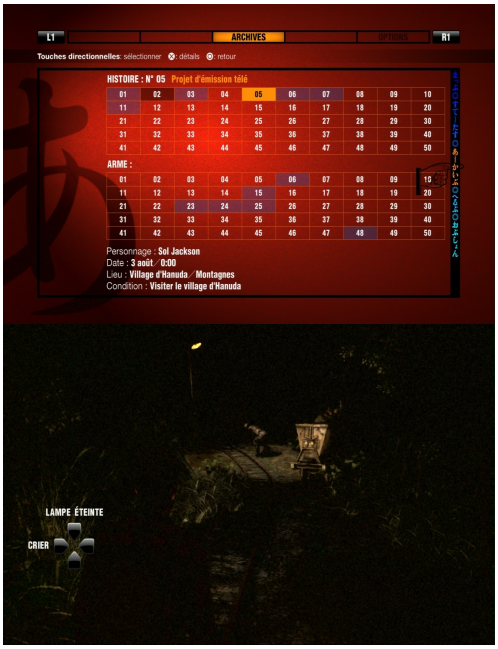


Les combats sont plus aisé que par le passé, et ne pause ici pas spécialement de problème. Pour combattre un

Shibitos, vous devrez posséder une arme. Les armes de corps à corps disposent d'un coup léger (une pression sur la touche d'attaque) et d'un coup fort (maintenir la touche d'attaque). Vous pourrez marteler la touche d'attaque pour réaliser des combos. En ce qui concerne les armes à feu, leur précision change en fonction des personnages, et des conditions du moment (tel l'éclairage par exemple). Certaines armes ne pourront pas être utilisée avec certains personnages, ces derniers ne pourront même pas les ramasser. Si par malheur un Shibito vous agrippe, vous devrez secouer la manette pour vous sortir de son étreinte.

Côté bande son, **les musiques sont assez réussi et encadre bien le jeu**. Seule une fosse note ressort à mon sens de cette belle harmonie sonore, une des composition qui accompagne des cut-scènes est part deux ou trois fois prolongée sur tout le stage, et ce n'est pas forcément chose pertinente au niveau de l'ambiance, car cette musique plutôt triste, ne colle pas trop avec ce jeu à prédominance horrifique. Ils auraient selon moi dû cantonner cette composition aux cut-scènes et laisser l'horreur reprendre sa place une fois le jeu reparti. Les bruitages sont correctes, et les doublages sont plutôt bon, à l'exception de ceux de Bella Monroe (la fillette) qui manquent parfois un peut d'intensité.









Conclusion :

Bien qu'un peut court et comportant quelques défauts, **Siren Blood Curse dispose d'une ambiance assez réussi, et le jeu arrive même part moments à nous donner quelques frissons dans le dos.** Voilà donc une bonne petite aventure horrifique dont vous auriez tord de vous priver si vous êtes fan du genre.

Description du jeu par Chaos

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