


# Test de Cursed Mountain

## Cursed Mountain

Des survivals qui se déroulent dans la neige, on en avait déjà vu avec **D2**, mais des survivals qui se déroulent à plus de 5000m d'altitude, c'est une première ! Bien qu'il soit sorti sur Pc, Cursed Mountain vient aussi étoffer le catalogue horrifique de la Wii, ce qui signifie que le gameplay sera forcément orienté pour jouer avec la wiimote, alors, pari réussi ?

Commençons avec le scénario : Bennet un ancien alpiniste – aujourd'hui unijambiste - organise une expédition en engageant Franck et Paul, deux grimpeurs réputés. Leur mission est de retrouver un artefact dans les montagnes sacrées Tibétaines à plus de 7000m de hauteur. Malheureusement ils sont rapidement porté disparus… c'est là qu'on entre en jeu en incarnant Eric Simmons, le frère de Franck. Déposé dans la ville de Lhando à 5000m, il ne nous reste plus qu'à gravir 2000 mètres pour retrouver nos compagnons. La tache s'annonce déjà rude, elle le devient encore plus quand Eric se rend compte que la ville dans laquelle il se trouve est complètement vide et que tout les habitants ont fuis ou sont morts… **ne reste plus que des fantômes qui feront tout pour tuer notre héros.** Plutôt original pour un survival non ? Même si l'histoire ne connaitra jamais de véritable rebondissement c'est quand même avec grand plaisir qu'on se lance dans l'aventure.











Le cadre est donc exceptionnel puisqu'on explorera de multiples villages Tibétain, tous hauts perchés, ainsi que des crevasses, de longs chemins enneiges, des campements organisés. On devra même escalader de dangereuses parois à l'aide de piolet, et réagir à temps à quelques QTE pour ne pas finir enseveli sous la neige ou sous des éboulements de rochers. Tout ça aurait vraiment été énorme si les graphismes avaient suivis… mais les textures sont pauvres et baveuses, les montagnes vu au loin sont trop moches pour nous faire rêver, de même avec la neige qui tombe. Le constat est encore plus accablant quand on a joué à Lost Planet de Capcom.

Heureusement l'ambiance dans laquelle on évolue sauve l'affaire. Je parle des villages Tibétains, ils sont vraiment crédible : statue de divinité, tapisserie religieuse, autel dispersé un peu partout. Quand on clique dessus la plupart du temps la description fait part de nom divin véritable de la culture bouddhiste, en étant un peu curieux et en allant fouiller sur wikipédia on peut même apprendre pas mal de chose. **Les développeurs ont fait des recherches approfondis pour accorder du crédit à leur jeu, ça se voit et ça s'apprécie !** Les documents textes que nous trouverons renforcent ce sentiment d'être perdu dans une montagne à la culture et à la religion qui nous est peu connu.

Dans cette optique là, les bruitages angoissants sont composés de chants religieux, de collier de perle qu'on roule dans la main, de sons de cloches… sans oublier le vent qui souffle, le craquement de la neige, etc... Ce n'est peut être pas aussi transcendant qu'une ost de silent hill, mais c'est original et ça colle parfaitement à cette ambiance bouddhiste. En un mot : génial !







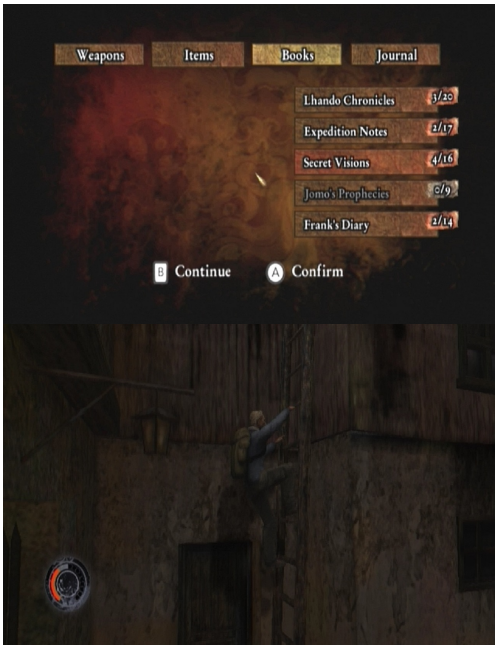




Mais dans ce jeu, les moments de solitude ne sont pas légions. Les spectres des âmes impures viendront vite nous tourmenter. Ils agissent bel et bien en tant que tel et n'hésitent pas à disparaitre pour réapparaitre derrière notre personnage en nous prennant en traitre. Pour s'en débarrasser, une seule solution : leur donner des coups de piolet ! Ne riez pas, dans **Project Zero** on utilise bien un appareil photo… Des piolets il en existe plusieurs, et plus on avance plus on en trouve. Ils sont tous magique, du coup, on attaque soit au corps à corps, soit à distance en envoyant des projectiles – des boules d'énergie en fait. Il y a deux moyens d'achever un fantôme, on peut donc le massacrer jusqu'à qu'il se dématérialise ou alors le blesser jusqu'à qu'apparaisse sur son corps une marque rouge. A ce moment là on peut enclencher le processus de rituel de compassion. Apparait alors sur l'écran une forme géométrique à reproduire avec la wiimote ou la souri. Si c'est un triangle, le but est de relier les 3 cotés. A ce moment le spectre meurt et votre vie remonte. C'est donc plutôt pas mal si on est sur le point de rendre l'âme dans un combat.

Les tueries seront nombreuses mais bien équilibré. On meurt rarement, mais on ressort peu souvent victorieux avec plus de la moitié de sa barre de vie quand un groupe entier d'ectoplasme nous agresse ! Le gros bémol c'est l'apparition des fantômes, ils sont annoncés les 3/4 du temps par une mini cinématique. On perd l'effet de surprise et puis ça casse carrément le rythme du jeu. C'est comme si tout les fantômes de Project Zero avait leur propre cinématique avant d'apparaitre…quel dommage…










En parlant de rythme, c’est sans doute le plus gros défaut du jeu. Je vous ai parlé de l’écran avec les formes géométriques à relier, et bien cet écran on va le retrouver très souvent... trop souvent. A la moitié du jeu on trouvera le piolet ultime qui permet de tuer en un coup n’importe quel fantôme à condition de relier ces formes. En fait dès qu’on touche un spectre, l’écran qui sert à tracer les carrés, triangle, étoile, apparait et bloque l’action; une fois tracé le fantôme meurt. L’arme est trop pratique pour ne pas s’en servir, du coup **les combats se transformeront en jeux de cahier d’été pour enfant.** Mais ce n’est pas fini, on va retrouver aussi ce procédé pour débloquer des portes protégés par des sceaux magiques. Il arrive aussi qu’on se retrouve piégé dans des "failles", là c’est le combo fatal : il faut briser des sceaux et tuer des spectres…ARG… !! A noter qu’on ne peut pas fuir les combats.

Je n’ai pas besoin d’en dire plus : ce système géométrique omniprésent gâche le jeu. Heureusement, les phase calmes procpices à la recherche d'objet y échappe... est-ce vraiment un soulagement ? Et bien... pas vraiment !

Pour trouver des clés ou autres objets clés (trouver n'est pas le bon mot étant donné qu'elles sont entourés d'un grand halo lumineux blanc) il faudra être logique et regarder les bureaux et autres meubles. Pour les objets secondaires tels que les bâtons d'encens il faudra détruire des jarres à coup de piolet. Et des jarres il y en a partout, 90% sont vides, on passe donc notre temps à casser ces pauvres objets de déco pour ne rien trouver ! Mais c'est obligatoire puisque l'encens récolté permet de se soigner à condition qu'il soit mis à brûler dans un autel. La barre de vie peut s'allonger si l'on trouve des statues bouddhiques disséminées tout au long de l'aventure. Mieux vaut ne pas en rater au vu de la difficulté de certain boss. Cela dit avec un peu de concentration ils sont largement tuables.

Parlons aussi des cinématiques scénaristique tient, ce sont en fait des images qui se succèdent derrière une voix off. C'est plutôt jolie certes, mais on ne s'attache absolument pas au peu de perso rencontrés pendant l'aventure. Déjà qu'on a dû mal à apprécier le héros principal qui n'a aucune personnalité...












Aïe…ça fait beaucoup de critiques négatives. Ce qui sauve le jeu, c'est surtout qu'il innove du début à la fin. On découvrira effectivement des éléments de gameplay parfois vers la fin du jeu ! Bon c'est tout simple, ça va de rester en équilibre sur une poutre, à lutter contre le vent glacial, à trouver des bouteilles d'oxygènes ou encore à utiliser son 3 eme œil pour voir des éléments mortels invisibles à l'œil nus, mais on est toujours surpris.

Au final le jeu est très moyen et bourré de petits défauts qui s'accumulent. Il manque aussi cruellement de rythme, mais **il a ce petit quelque chose en plus qui fait qu'on ne décroche pas et qu'on prend plaisir à jouer**, cette petite touche d'originalité que beaucoup de survival-horror moderne n'ont pas. Et rien que pour ça, je suis très content d'avoir été jusqu'au bout !

***Description du jeu par Kyoledemon***

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