

Test de Spirit Camera : Le Mémoire Maudit

Spirit Camera : Le Mémoire Maudit

La plupart des grandes séries du jeu-vidéo ont droit à leur spin-off, et **Project Zero** n'échappe pas à la règle ! Mais Spirit Camera n'est pas un spin-off développé à la va-vite, il a un vrai concept étonnant qui brouille le monde virtuel et le monde réel en utilisant la technologie de la réalité augmentée. Pour faire clair, vous jouez votre propre rôle alors que la 3DS fait office de Camera Obscura (le fameux appareil photo qui permet de capturer les esprits dans Project Zero) et que le livret du jeu, appelé Journal Violet, est votre ticket vers un monde rempli d'esprits.

Une légende urbaine dit que celui qui entre en contact avec le Journal Violet finit par disparaitre, et comme vous avez acheté le jeu, vous êtes fatalement en possession de ce journal (si vous faites l'acquisition du jeu via le marché de l'occasion et que le livret n'est pas dans le boitier, vous pouvez toujours le télécharger en format PDF sur internet… personne ne doit échapper à la malédiction… !). Ainsi, en orientant la caméra de la console sur les pages du journal, **les intrigantes photographies prendront formes sous vos yeux** et vous plongeront dans une scénario à la fois macabre et poétique.





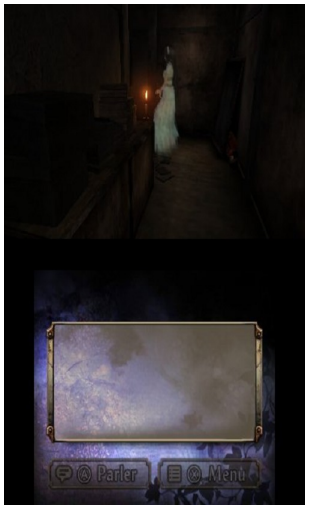




Dès le début du jeu, en explorant le journal, vous serez transporté dans une vieille maison lugubre habitée par la Femme en Noir. Celle-ci attire des gens pour les enfermer à tout jamais dans son monde, elle leur vole aussi leur visage… heureusement vous arrivez vite à vous échapper, et Maya, une jeune âme vagabonde, en a aussi profité pour venir dans votre monde. En observant votre environnement à travers votre 3DS, **vous pourrez la voir et lui parler comme si elle était à côté de vous**. Malheureusement, Maya a perdu la mémoire. Au fil du jeu vous allez donc devoir enquêter sur la Femme en Noir via le Journal Violet, alors que petit à petit les souvenirs de Maya referont surface.

Une bonne partie des technologies de la console sont utilisées : caméra pour la réalité augmentée et capteurs gyroscopiques pour observer votre environnement à 360°. Je vous conseille d'être assis sur une chaise qui vous permet de tourner sur vous-même pour profiter du jeu dans un confort optimal. Car, **lorsque de mauvais esprits s'échappent du livre et rejoignent votre monde**, vous allez devoir les combattre, et ils tournent tout autour de vous ! Les affrontements se mènent à la manière d'un Projet Zero : plus vous ciblez longtemps les fantômes, plus vous leur faites de dégâts. Et même si l'écran de la 3DS n'est pas bien grand, ça fait quand même son petit effet de voir des esprits se balader dans son propre appartement !

Les combats réguliers sont accompagnés d'énigmes qui se focalisent sur le Journal Violet. Au fur et à mesure des discussions avec Maya et des notes laissées derrière les fantômes, **vous allez devoir vous rendre à telle ou telle page du journal**, et ce sera à vous de trouver laquelle est la bonne. Si vous pointez une page qui est inutile à un moment T, alors il ne se passera rien, en revanche si vous pointez avec votre caméra la bonne page, celle-ci s'anime sous vos yeux… encore faut-il que vous ayez sélectionné la bonne lentille et que vous preniez la photo dans le bon sens. Et oui, l'angle de vue ou la lentille sont autant d'éléments qui permettent de varier les énigmes que propose Spirit Camera.









Et les phases d'exploration dans tout ça ? Et bien… il n'y en aura pas. Les rares fois où vous serez plongé dans la maison de la Femme en Noir, vous ne pourrez que regarder autour de vous tandis que les déplacements se feront de manière automatique. C'est dommage mais tant pis, le gameplay est déjà suffisamment original et astucieux pour nous accrocher tout le long de l'aventure. Celle-ci se révèle d'ailleurs courte, comptez 4 à 5h de jeu grand maximum pour en voir le bout.

Ce spin-off de Project Zero est **une véritable expérience de jeu**. C'est vrai qu'il n'est pas effrayant et que Maya nous guide un peu trop en ce qui concerne les énigmes, mais la progression est tout de même sacrément originale, j'ai beaucoup aimé !

Description du jeu par Kyoledemon

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