



Test de Forbidden Siren 2

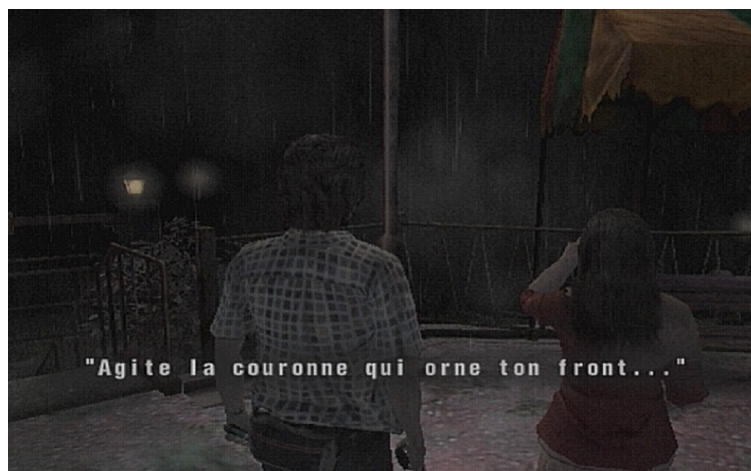
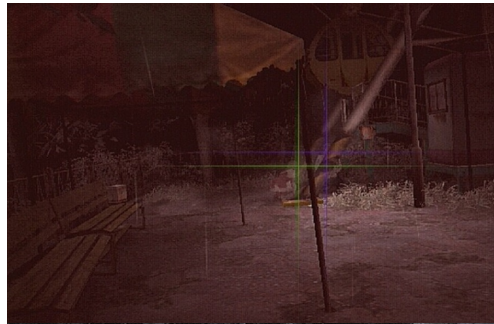
Forbidden Siren 2

Empruntant tant aux "Syphon Filter" pour le gameplay, qu'aux "Silent Hill" pour l'ambiance et le scénario, et au film "Stacy" de Naoyuki Tomomatsu pour l'esthétique, ce jeu sorti pendant l'été 2006 a conservé cette caractéristique unique de mix infiltration/survival-horror inaugurée avec le premier volet, ainsi qu'une histoire à peu près similaire _ **à ceci près que cette fois, SCEE réussit à nous livrer un jeu... jouable !**





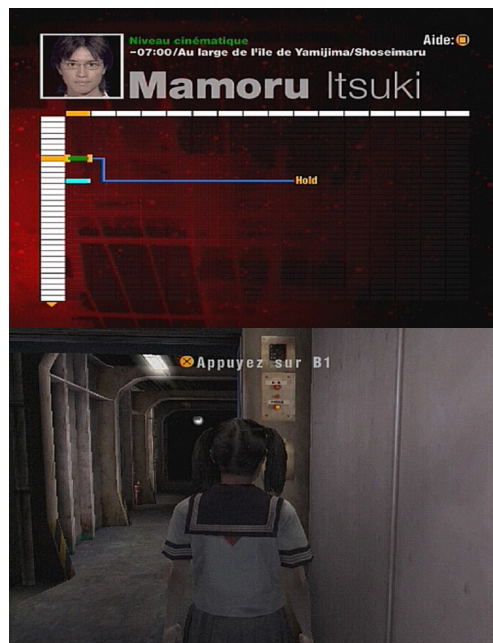
Pour autant, même s'il est plus aisé (3 niveaux de difficulté disponibles, et on voit désormais sa position sur la carte) et plus intuitif que son calamiteux prédécesseur, **il est fortement conseillé de limiter les armes (lorsqu'on en a) à un usage strictement défensif et d'éviter autant que peu se faire les combats** : le jeu ne comporte ni soins ni jauge de vie, les personnages nécessitent quelques secondes de repos si on les fait courir trop longtemps, et on ne trouve pas non plus de munitions _ sauf quelquefois dans les armes des shibitos, ces morts-vivants qui se relèvent toujours quelques dizaines de secondes après avoir été neutralisés. Par chance la pluie diluvienne qui tombe sans cesse sur l'île vous donne souvent le pouvoir de voir à travers leurs yeux, et donc de déterminer comment les éviter puisqu'ils ne varient guère leurs rondes de surveillance. Une étoile bleue signale alors votre position, une verte celle de votre éventuel(le) partenaire, et parfois une rouge un autre shibito.





Le jeu se déroule à la troisième personne mais on peut passer à la première en appuyant sur la touche directionnelle "haut". Lorsque vous passez près d'un endroit où vous pouvez agir, une icône X noire sur fond orange avec indication de l'action possible (inspecter, ouvrir, fermer, etc...) apparaît. Le personnage se déplace à l'aide du joystick analogique gauche, dans le sens imprimé à celui-ci. La touche "start" affiche l'inventaire (armes limitées à deux) et le(s) objectif(s), la touche "select" le plan et les objets à acquérir; toutes deux interrompent l'action, ce qui n'est pas le cas de la touche "Triangle" qui permet de voir les actions réalisables à ce moment : crier, changer d'arme, recharger, donner des instructions à sa ou son partenaire... divisé en niveaux au début desquels vous sont assignés un point à rallier sur la carte et une série d'objectifs à accomplir en chemin, **Le jeu vous immerge vite dans une histoire riche en péripéties, en rebondissements et surtout en interactions** : comprenez que le moindre acte commis _ ou pas _ par un(e) protagoniste aura des répercussions sur le parcours des autres.

En effet, plusieurs personnages jouables sont disponibles, parcourant les mêmes décors à des moments différents. Les premiers niveaux, très directifs, font office d'entraînement. Ensuite ils deviennent doubles, il est nécessaire de les recommencer une fois avec de légères variantes. Au fur et à mesure que vous les terminez, le recours au navigateur devient indispensable : celui-ci consiste en un écran où sont répertoriées les missions accomplies, à faire, ou à compléter, facilement repérables à leurs couleurs bien distinctes. **Il convient donc de prendre bien soin de faire absolument toutes les actions requises et de ramasser tous les objets trouvés, sous peine de recommencer plus de deux fois chaque niveau** : ne vous limitez donc pas aux seules directives qui apparaissent à l'écran, fouillez bien partout et ramassez tout ce qui peut l'être (je ne parle pas des armes, bien entendu). Les sauvegardes s'effectuent à la fin de chacun, la première doit être faite manuellement, pour les suivantes on peut opter pour un renouvellement automatique.





Plus riche (de nouveaux ennemis fantomatiques, les Yamibitos, d'autres larvaires, les Yamireis issus du "sous-monde", et d'autres encore pire viennent agrémenter le bestiaire _ en revanche les shibitos-libellules ne sont plus de la partie !), plus varié (ici on conduit un véhicule, là on guide un mal-voyant par les yeux de son chien) et plus accessible que le premier opus, ce jeu ne sera totalement connu qu'au bout de plusieurs dizaines d'heures, car des archives cachées dans les endroits les plus inattendus sont également à collecter. L'aspect visuel est très réussi, avec une mention particulière pour les jeux de lumière : on peut même observer des variations de luminosité selon les endroits lorsqu'on se déplace sous ciel nuageux ! **Toutefois une certaine lassitude peut s'installer passé le premier tiers**, tous les décors étant alors dévoilés et les relations de cause à effet devenant parfois nébuleuses.

Description du jeu par Zombieater

Copyright © 2003-2026 survivals-horror.com, tous droits réservés
Conception [David Barreto](#)