

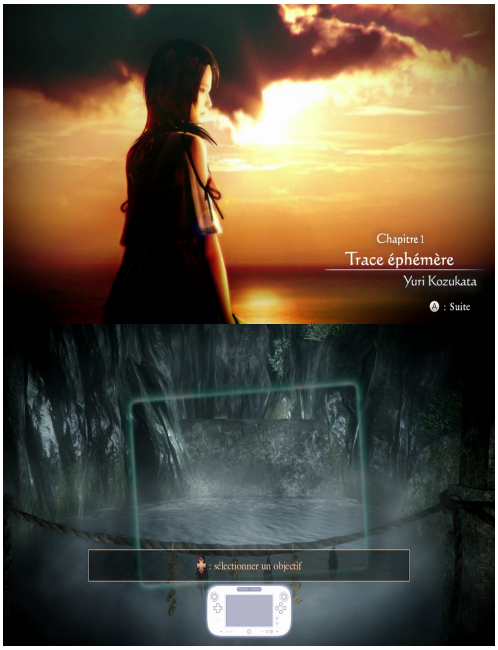
Test de Project Zero : La Prêtresse des Eaux Noires

Project Zero : La Prêtresse des Eaux Noires

Quand les séries de jeux deviennent trop longues, il arrive que les derniers opus perdent la substance des titres originels. C'est un peu le cas avec ce Project Zero 5, baptisé pour l'occasion « la prêtresse des eaux noires », qui devient plus accessible et moins flippant que ces prédécesseurs.

Le scénario est pourtant alléchant. Il conte le destin de trois personnages, jouables, qui, de par leur histoire personnelle, seront amenés à se rencontrer et à coopérer. **Miu est à la recherche de sa mère disparue, Yuri tente de retrouver son mentor qui s'est aussi volatilisé et Ren essaye d'élucider un étrange cauchemar qui lui vient à l'esprit à chaque fois qu'il dort.** Pour ces trois protagonistes, le lieu de l'enquête est le même, il s'agit d'une montagne : le Mont Hikami.







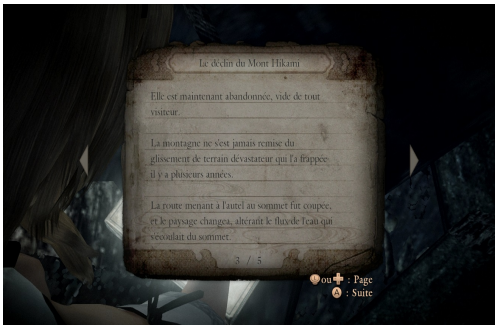


Le Mont Hikami est réputé pour être un ancien lieu de culte dans lequel des prêtresses étaient en connexion avec les eaux de la montagne, le liquide étant réputé pour être un symbole de vie et de mort. Mais à l'époque contemporaine du jeu, la montagne n'abrite plus personne, elle est même réputée pour être un lieu de désolation dans lequel les Japonais vont se suicider. Les rumeurs disent que des âmes torturées hantent ce lieu maudit… et ça tombe bien, parce que dans Project Zero, on affronte des fantômes !

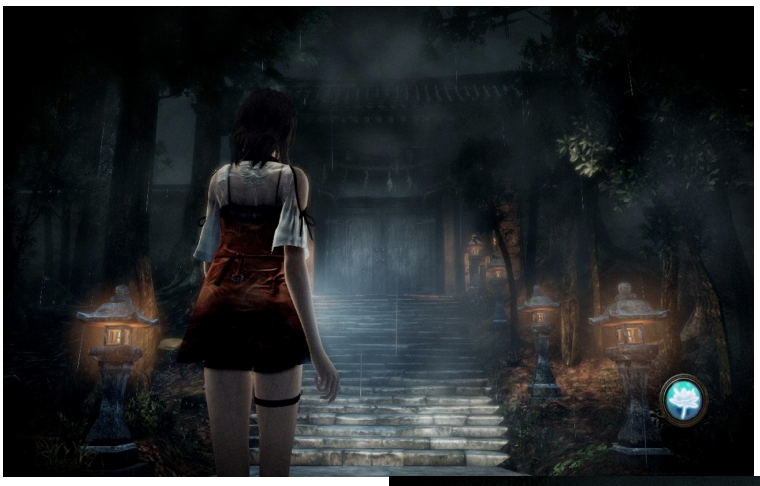
Durant 13 chapitres, le jeu nous fera alterner entre les trois personnages jouables et nous donnera l'occasion de visiter le Mont de fond en comble afin de résoudre les mystères qui l'entourent. Le scénario, au début si prenant, manquera par la suite d'imagination, de saveur et de rebondissement. En plus celui-ci se dévoile à travers tous un tas de notes qui deviendront de plus en plus pénibles à lire : d'une part parce qu'elles se répètent, d'autre part parce qu'elles sont les seules sources qui nous permettent de comprendre les enjeux de l'histoire. On aurait préféré avoir plus de cinématiques ou des documents divers (enregistrement audio, vidéo…).

Le gameplay ne redore pas le blason du jeu. **A chaque début de chapitre, on commence avec un grand nombre de soins**, et on peut dépenser un certain nombre de points pour en acheter encore plus, ou acquérir aussi des pellicules d'appareil photo (qui font office de munition). Ce principe est inutile car les lieux regorgent d'items en tout genre. En fait, à cause de cette mauvaise idée, on ne manque jamais de rien… c'est une erreur cruciale pour un survival-horror.











Une fois plongée au cœur de la montagne, la déception est aussi de mise. Les chemins sinueux sont en fait très linéaires puisqu'il suffira de suivre une forme spectrale. Lorsqu'il y a embranchement, le chemin annexe sera obligatoirement un cul-de-sac abritant un petit item. Et quand de rares énigmes s'offrent à nous, la carte nous précisera toujours où aller pour utiliser telle clé ou déverrouiller telle porte. Ah... notons également que des pointeurs blancs s'afficheront dans les coins de l'écran indiquant la direction à regarder pour prendre les objets.

Le degré d'exploration est réduit à zéro. Heureusement des esprits malveillants viendront régulièrement nous embêter. Pour en venir à bout, il faudra s'équiper de la fameuse Camera Obscura. Le jeu passe alors en vue subjective, et **ce n'est plus la télé qu'il faudra regarder, mais le gamepad de la wiiU.** Car c'est uniquement sur cet écran que sont affichés les informations utiles comme la barre de vie d'un ennemi. SI ce procédé est délicat au premier abord, il suffira d'un peu de maitrise pour qu'il soit utilisé avec aisances. Les combats sont en revanche trop faciles et un peu répétitifs. Jamais il ne sera question d'élaborer quelconque stratégie, il suffira de marteler les ectoplasmes à coup de photos, et comme on n'est jamais en manque de pellicule, le stress d'un cliché pris dans le vide ne se fera jamais ressentir.









Ce Project Zero aurait pu être un jeu correct malgré tous ses défauts. L'ambiance et les lieux visités sont plutôt bons. Les amateurs de cultures japonaises prendront réellement plaisir à parcourir une ancienne auberge abandonnée ou une maison des poupées assez glauque… mais, en vérité, le jeu s'enfonce encore un peu plus à cause de son système d'allée retour. **Vous visiterez chaque lieu trois ou quatre fois.** Le fait de changer de personnage ne modifiera absolument rien. Et pire, chaque protagoniste retrouvera exactement les mêmes objets aux mêmes endroits… et les esprits apparaitront quasiment de la même manière !! On a l'impression de recommencer le jeu et non pas d'évoluer dans l'aventure. Soyons précis avec un exemple : Yuri doit chercher Miu au sommet de la montagne. Dans le chapitre d'après, Miu doit sauver Yuri au sommet de la montagne. Il faudra refaire le même chemin en sachant par avance quels seront les ennemis à affronter et les objets à trouver. On est pas loin du foutage de gueule...

Ce Project Zero est donc **un opus presque raté.** Quelques séquences originales dans l'auberge de Yuri

viendront casser la routine du gameplay, le système des eaux (plus on est mouillé, plus on peut se faire attaquer) est sympa mais anecdotique, les chapitre bonus à la fin de l'aventure sont toujours les bienvenus... mais à part ça, on a plus tendance à s'ennuyer qu'à être pris par le jeu. C'est vraiment dommage parce qu'avec un peu plus de travail de la part des développeurs on sent que l'expérience aurait pu être toute autre.

Description du jeu par Kyoledemon

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