



Test de Kuon

Kuon

Sorti par FROM SOFTWARE en Janvier 2004 au Japon, en Juillet 2004 par AGETEC en Amérique, et seulement en Octobre 2005 en Europe via NOBILIS, ce jeu est un fort classique mais efficace survival-horror, respectant scrupuleusement toutes les caractéristiques du genre ; il se déroule dans le Japon antique, ère Heian (1100 ap J-C), en un manoir hanté, et vous donne en début de partie le choix entre deux personnages jouables, chacun avec son scénario propre : « phase Yin » et « phase Yang », à accomplir dans l'ordre que vous voulez. Une fois ces deux terminés vous avez accès au troisième et dernier, la « phase Kuon », ce système vous permettant au final d'avoir interprété trois personnes, mais toutes de sexe féminin ! L'une d'elle est une étudiante en exorcisme, Sakuya, envoyée par son professeur, l'autre, Utsuki, la fille de 15 ans de ce dernier disparu dans les entrailles de cette sinistre demeure aux murs éclaboussés de sang séché, jonchée de cadavres putréfiés et **peuplée de zombis et d'esprits malfaits** rampant ou bondissant dans des décors en 3D fixe, et la dernière la redoutable guerrière Sei-Mei; références évidentes à **Project Zero** donc mais aussi Silent Hill, puisqu'il se déroule entièrement à la troisième personne.





Trois niveaux de difficultés sont proposés à chaque nouvelle phase. L'apparition de l'écran d'inventaire ou du plan suspend l'action. Le jeu se déroule de nuit ou dans des catacombes mais le niveau de luminosité est paramétrable à tout moment. Chaque héroïne dispose d'une arme personnelle pour le combat rapproché ainsi que de **cartes magiques** (à trouver !) permettant d'invoquer des créatures ou de lancer feu ou glace. Leurs mouvements sont un peu limités mais cela ne pose pas de réels problèmes dans un jeu où l'ambiance prime sur l'action, comme dans tout survival-horror digne de ce nom.

Puzzles, recherche d'objets et gestion des réserves sont également présents. Les deux premiers scénarios diffèrent à peu près dans la même mesure que ceux de "Resident Evil 2", le dernier est bien plus différent mais pêche par sa brièveté. Celui-ci accompli à son tour, vous obtenez un jeu nippon typique, nommé Shiguroku, sorte de compromis entre nos jeux européens du jacquet et des échecs...





La seule petite déception, dans un jeu par ailleurs très beau quoiqu'un peu court, est que les concepteurs n'aient pas réussi _ ou pris le temps _ d'animer les lèvres des personnages : ceux-ci dialoguent tous bouche cousue !.

Description du jeu par Zombieater

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