

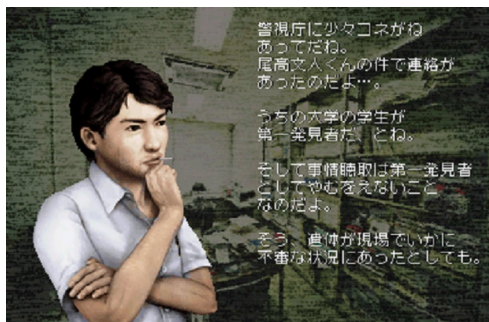


Test de Nanashi No Game

Nanashi No Game

Nanashi no game fait parti de cette vague de jeux typiquement japonais sorti sur les consoles Nintendo, tel que

Ju-on, **Calling** et **Ikenie no Yoru**, où le concept consiste à survivre face à des esprits vengeurs avec comme seule arme... la fuite. Si les jeux cités plus haut se ressemblent un peu tous, Nanashi no game va se servir de son support, à savoir la Ds, pour innover et véritablement **remanier les codes du survival-horror**, rien que ça ! Il convient donc de saluer la prise de risque de Square-Enix, la console ne se prêtant pas forcément au genre. Malheureusement le jeu n'a jamais franchi les frontières japonaises, cela dit un patch non-officiel existe en langue anglaise !





Pour les amateurs de films d'horreurs jap et notamment de "The Ring", le speech du jeu devrait vous parler. "Les gens" parlent d'un mystérieux jeu old-school qui aurait fait de nombreuses victimes. En effet, une fois la partie lancée il ne resterait que sept jours à vivre pour le malheureux joueur. Qui pourrait réellement croire à ça ? Pas vous en tout cas. Oui, vous, derrière votre écran ! En début de partie vous pourrez rentrer votre nom et votre genre : immersion oblige. Propulsé dans la peau d'un(e) étudiant(e), vous recevrez sur votre TS (qui ressemble trait pour trait à la DS de notre monde) le fameux jeu maudit. Ne croyant pas à ces ragots, vous décidez d'y jouer. Dès le début de Nanashi no Game vous serez donc plongé dans un **RPG coloré en 8-bit**, type premier Dragon Quest, où vous devrez explorer un petit village aux mœurs bien étranges dans lequel il est question de sacrifice. A part dialoguer avec tous les PNJ, les interactions seront très vite limitées. Il faudra en fait accomplir une "action clé" pour progresser. Suite à cette première action dans le jeu maudit, vous quitterez cet univers en 8-bit pour retrouver un **univers en 3D, symbolisant la vie réelle**. Vous pourrez alors enfin mouvoir votre personnage pour rendre visite à votre Sempai. En effet, d'après ses proches il ne sort plus de son appartement depuis quelques jours, apparemment omnibulé par un vieux jeu... tiens donc... très rapidement vous allez le retrouver mort et vous prendrez conscience que les rumeurs sont vraies... et comme vous avez également joué à ce soft maudit, vous vous rendez compte que vous n'avez que quelques jours devant vous pour empêcher la malédiction de vous frapper.

Nanashi no Game - qui signifie littéralement "le jeu sans nom", faisant référence au jeu maudit - est donc divisé en deux approches bien distinctes : la réalité qui se déroulera en vue subjective dans des décors en 3 (pour jouer il faudra alors tenir la Ds comme un livre); et le jeu sans nom (qui se jouera en tenant la console de manière traditionnelle). Le basculement des deux phases est scripté, en fait vous pouvez très bien jouer au jeu maudit quand vous le souhaitez mais il n'y a rien de spécifiques à faire. Par contre, quand la musique de celui-ci résonnera dans ce qui se veut être la vraie vie, y jouer entrainera alors des conséquences particulières sur la réalité. Car oui, tout est lié. Prenons un exemple concret : **dans la "vie réelle" vous serez bloqué dans un wagon de métro se révélant sans fin**, vous aurez beau le traverser pour ouvrir la porte à son extrémité, vous entrez dans un autre wagon en tout point similaire au premier. La petite musique du jeu maudit se mettra alors à résonner sur votre TS, c'est à ce moment qu'il faudra obligatoirement se plonger dans le jeu maudit. Le RPG vous concoctera alors une petite énigme, votre personnage se trouvera sur un place qui peut être quitté au sud, au nord, à l'est ou à l'ouest, mais aller n'importe où vous fera réapparaître sur la place, il faudra en fait sortir par le chemin composé de fleur. De retour dans la réalité vous pouvez maintenant sortir du métro hanté en ouvrant les portes sur le côté ornés de fleurs qui viennent d'apparaître. Ce genre de petites énigmes se répètent le long des 7 chapitres / jours du jeu.

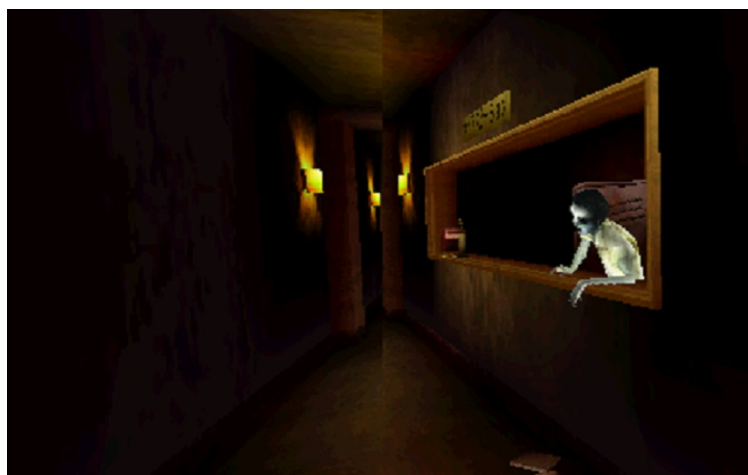


Evidemment tous les lieux visités pendant votre enquête dévieront de la réalité à cause de la malédiction qui pèse sur vous, mais pire, les anciennes victimes du rpg old-school se **matérialiseront sous formes d'esprit morts-vivants pour essayer de vous tuer**. S'ils sont lent, ils n'en demeurent pas moins puissant puisqu'un seul contact avec ces êtres suffira à vous tuer, des check-point sont malgré tout disponible, et heureusement puisque les sauvegardes ne s'effectuent qu'une fois un chapitre terminé. Pour échapper à la mort il faudra fuir, car Nanashi no Game est effectivement un escape game type **Clock Tower** ou **Hellnight**. Cela dit le personnage contrôlé est aussi peu rapide que les ennemis, mais heureusement ces derniers sont un peu idiots, vous pourrez aisément passer à côté d'eux sans trop de danger. Attention quand même, passer une porte ne garantit pas la sécurité, ils peuvent la traverser.

A part fuir, vous ne vous attarderez pas tellement dans les environnements explorables, car en plus d'être très classique (un tunnel, un hôpital désaffecté, un centre commercial...) ils sont tous désespérément vides. Il n'est

pas possible de cliquer sur les quelques matériaux décoratifs et à part trouver les objets clés réclamés par le scénario, il suffira d'aller d'un point A à un point B en traversant d'étroit couloir tout en essayant de survivre aux fantômes.

Curieusement c'est quand même relativement plaisant, puis l'appel du jeu maudit viendra astucieusement casser ces moments répétitifs. Les magnifiques graphismes y sont aussi pour quelque chose, en plus le moteur 3D est relativement bien géré. De ce point de vue le niveau frôle l'excellence pour une console comme la DS. Même le jeu sans nom est remarquablement travaillé, **son univers colorés et brillant arrive à mettre mal à l'aise grâce aux nombreux faux-bugs** et à cette même musique vous appelant sans cesse à jouer, elle finit véritablement par devenir malsaine après quelques heures de jeu. On peut dire que c'est un carton plein du côté artistique tant tout est finement travaillé. A tel point qu'on sursaute vraiment lors de certaines phases de jeu... apparition fantomatique oblige !



Même si pour un francophone il est difficile de profiter de l'expérience, il est pertinent de noter que ce survival-horror détient un concept intéressant et novateur, tous les jeux du genre ne peuvent pas en dire autant. Il requiert cependant une immersion totale pour une si petite console, ne pensez même pas y jouer en extérieur ou dans le métro...quoique pour certaines phases... ça peut être immersif ! Plus sérieusement, il faut obligatoirement être muni d'écouteur et se poser dans un endroit calme et peu éclairé pour une expérience complète. Et même s'il finit par devenir répétitif usant ses idées jusqu'à la corde, vous vous surprendrez à râler contre sa faible durée de vie. En tout cas, **c'est un jeu que vous n'oublierez pas de si tôt**, soyez en sûr !

Description du jeu par Kyoledemon

Copyright © 2003-2025 survivals-horrors.com, tous droits réservés
Conception [David Barreto](#)