



## Test de Nanashi No Game Me

### Nanashi No Game Me

Après un bon et novateur Nanashi No Game sorti en 2008, Square-Enix rempile avec une suite dès 2009 ! Vous pouvez vous en douter mais avec un développement de jeu aussi court, les changements par rapport au jeu original ne sont pas légion. En commençant par son scénario qui est, dans les grandes lignes, identique à son prédécesseur : **vous retrouverez donc le principe du jeu maudit et de sa malédiction qui ne laisse au héros que 7 jours de répit pour échapper à une mort certaine.** Bref on en demandait pas forcément plus, après tout ce genre de recyclage existe dans les séries de film dont ces jeu s'inspire tel les "The Ring" ou autre "The Grudge". En ce qui concerne les mécanismes de gameplay ils sont identique au premier Nanashi No Game, tant pour l'environnement 3D représentant le monde réel que pour le jeu sans nom sous forme de rpg old-school; les deux univers étant toujours liés et créateurs d'énigmes pour le moins originales. Pour en savoir plus n'hésitez pas à lire le test du [premier opus](#), les paragraphes qui vont suivre se concentreront uniquement sur les nouveautés qu'apporte cette suite !

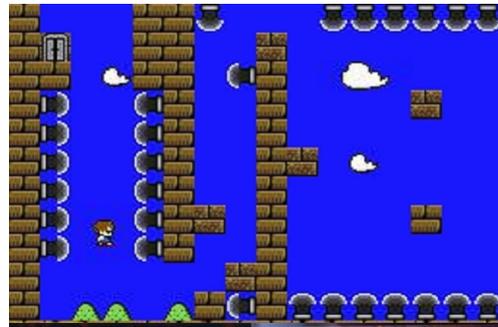




Le premier grand changement réside dans le titre du jeu : Nanashi No Game Me. Le "Me" signifie "oeil" en japonais, et c'est bien à une question de regard qu'on aura à faire. Dans la réalité - le monde en 3D donc - le personnage contrôlé est touché par la malédiction d'une manière plutôt originale puisque son œil gauche porte les séquelles de cette imprécation. Cela lui confère pourtant un avantage certain puisqu'on pourra, grâce à ce nouveau "pouvoir", déceler la présence de fantômes, qui au passage nous tuent toujours au moindre contact.

**Cette faculté bénie se manifeste par une distorsion de l'écran gauche plus ou moins prononcée selon la distance de l'ennemi** - je parle d'écran gauche, car, rappelez-vous, la Ds se tient comme un livre. Elle servira également à repérer des objets-clés uniquement visibles par l'œil maudit. Le côté gauche de votre Ds s'avère donc d'une importance cruciale au fil de l'aventure. Cette aptitude nouvelle casse la linéarité du premier opus et oblige la fouille des lieux de l'aventure. D'ailleurs, grâce à cet ajout, les endroits visités sont un peu moins vides et méritent qu'on s'y attarde un minimum, il n'est donc plus question de suivre un chemin tout tracé sans se soucier de ce qui nous entoure, ici il faudra ouvrir des tiroirs, des armoires, etc... Avec ce mécanisme de gameplay l'effet d'inintérêt des environnements 3D de Nanashi No Game est en parti corrigé et c'est tant mieux car c'était bien là son principal défaut.

Le jeu maudit en 2D offre aussi de nouvelles curiosités, il ne suffit pas là non plus de marcher sur quelques tableaux et de parler à tel pnj pour terminer ces phases, il faudra résoudre des énigmes, réaliser des missions d'infiltration et surtout trouver son chemin sur des niveaux parfois labyrinthique ! Pour le reste nos oreilles apprécierons la douce et malsaine mélodie qui compose ce jeu maudit, l'effet est aussi réussi que dans le premier opus. Mais **la véritable nouveauté est en fait la deuxième facette de ce old-rpg**, des passages intègrent un jeu de plate-forme horrible, style mario-like. La maniabilité ne vaut pas ce dernier et rend ces étapes plutôt délicates, surtout que le jeu ne nous épargne pas, au programme on aura droit aux pics cachés dans les plates-formes et autres armes tranchantes pour nous tuer. Heureusement les vies sont infinies ! De toute façon ce second type de jeu n'est nullement obligatoire, tout dépend de votre motivation à récupérer les "cartouches de niveaux" dans le monde rpg.



Rien à rajouter au rayon des nouveautés, ce second soft est une version légèrement amélioré du premier tout en gardant absolument toutes les qualités de celui-ci. Donc oui, **ce véritable survival-horror a une ambiance du tonnerre, réellement flippante et vous plongera dans un monde terrifiant.** Si la lenteur du personnage et son maniement un peu maladroit ne dérange pas, Nanashi No Game Me est vraiment un jeu à faire... à condition de lire le Japonais évidemment. Dans le cas contraire, s'il vous tente vraiment, faite-vous assister par les solutions vidéos disponibles sur youtube !

*Description du jeu par Kyoledemon*

