



## Test de Hysteria Project 2

### Hysteria Project 2

Après un calamiteux et inintéressant [Hysteria Project](#), une suite voit le jour deux ans plus tard, il y a de quoi se taper la tête contre les murs ! Censé être plus évolué et plus riche que son prédécesseur, il n'en reste pas moins aussi mauvais.

Cette fois -ci il faudra compter sur une durée de vie double, c'est-à-dire 40 minutes, génial non ? Le scénario reprend la fin du premier opus et le joueur se réveille donc dans un hôpital attaché à un lit. **Le gameplay basé sur les choix à totalement disparu laissant place à une jouabilité plus traditionnelle en vue subjective.** Les environnements sont en tableaux composés de plans fixes réels dans lequel il est possible d'avoir une vision élargie pour trouver des objets. Les énigmes et recherches proposées sont ultra basiques, tout réside en fait dans le timing puisqu'il faudra être souvent rapide dans nos actions pour ne pas se faire tuer par notre boogeyman encapuchonné qui a bien décidé d'en finir avec nous. Les game over seront fréquents et les minutes de répit se comptent sur le bout des doigts.





Cette tension est malheureusement plombée par des mécanismes de gameplay pour le moins bizarre, lors d'une course pour s'échapper il faudra par exemple maintenir l'équilibre de notre personnage pour ne pas qu'il tombe. Tout est vraiment fait pour qu'on meurt le plus souvent possible afin d'allonger la durée de vie.

L'ambiance de l'hôpital abandonné aurait pu être sympathique mais le jeu est tellement dirigiste que l'atmosphère angoissante n'a pas le temps d'être travaillée. **Bref Hysteria Project 2 ne vaut pas le coup d'être acheté** tant il y a plus intéressant à faire sur le marché de l'horreur !

*Description du jeu par Kyoledemon*

Copyright © 2003-2024 [survivals-horrors.com](http://survivals-horrors.com), tous droits réservés  
Conception [David Barreto](#)