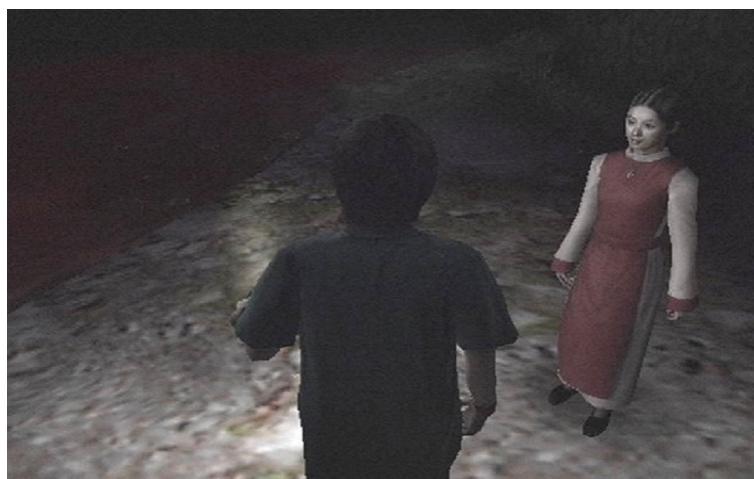




Test de **Forbidden Siren**

Forbidden Siren

En l'obscur village d'Hanuda, perdu au milieu des plus reculés monts du Japon, un terrible événement a transformé les autochtones en possédés appelés shibitos. Perpetuellement saisis d'une rage meurtrière, ils vont tout faire pour occire les dix survivant(e)s dont vous avez la charge.



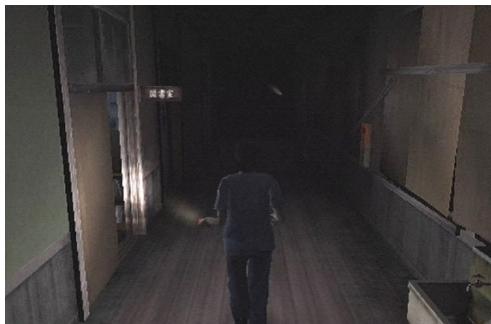


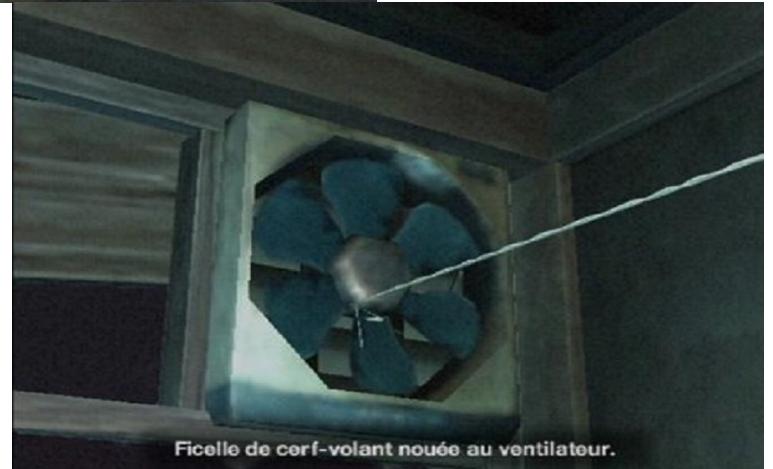
En termes de gameplay, « *Forbidden Siren* », sorti en 2003 au Japon et 2004 en Europe, apporte deux innovations :

- il est scindé en plus de soixante-dix courtes missions, que vous débloquez unitairement, puis par paquets, au fur et à mesure de votre progression. En effet, le jeu se joue chronologiquement sur trois jours : donc, lorsque vous avez terminé une mission avec une personne donnée, vous débloquez non seulement la suivante avec elle, mais aussi celle(s) qui pouvaient se dérouler simultanément avec une autre personne, dans un autre secteur _ il y en a 10 en tout, 3 en intérieurs (clinique, école...) et 7 en extérieurs (campagne, mine, rues...).

Certaines actions commises par un protagoniste n'ont pas d'effet apparent, en fait elles serviront plus tard à un autre, quand il passera au même endroit. De même certains objets doivent être ramassés sans utilisation immédiate, si vous ne le faites pas vous serez bloqué plusieurs missions plus loin, et donc conviés à refaire partiellement celle où vous l'avez oublié.

- la pluie qui tombe sans cesse vous donne, dès votre première blessure, **la possibilité de voir à travers les yeux des autres êtres humanoïdes du secteur.** Si vous êtes dans le champ de vision, votre silhouette sera signalée d'une croix bleue, et celle de votre éventuel accompagnateur d'une verte. Comme le plan n'indique pas votre position, ce pouvoir est quelquefois bien utile pour se repérer; sinon les endroits principaux sont nommés, donc on finit quand-même par se retrouver, à la longue... Mais cette pluie a une autre particularité, celle de soigner les blessures et de ressusciter les morts. Pas de ligne de vie ni de trousse de soin donc, et on meurt très vite (2 coups de feu ou 4 impacts d'arme blanche) à ceci près que les shibitos se relèvent au bout d'environ trente secondes, alors que pour le joueur c'est le game-over !





Techniquement, on voit son personnage de dos et les décors sont en 3D entièrement mobile, mais une vue subjective est disponible, et même imposée quand on tire au fusil (dans ce cas un viseur apparaît au centre de l'écran et se revèle d'une délicate maniabilité car il y revient dès qu'on lache le stick analogique qui le meut).

Pas d'enigmes mais des ruses, comme faire du bruit ou de la fumée pour attirer un ennemi hors d'un endroit pour pouvoir alors s'y faufiler. Certaines actions, comme ouvrir une porte, sont réalisables par simple pression d'un bouton de la manette, d'autres nécessitent l'apparition d'un petit écran d'options, qui gèle l'action, et dans lequel vous devez sélectionner l'acte à commettre, ou les instructions à livrer à votre accompagné(e). Pour les combats c'est comme dans un « Resident Evil », touche R1 pour verrouiller la cible, puis X pour tirer/asséner.

Graphiquement il est superbe, baignant dans une brume d'un réalisme saisissant, et l'animation est remarquable, les shibitos en surgissent comme les morts-vivants d'un film de Fulci ! Lorsqu'on les abat ils émettent des râles hideux en se convulsant au sol puis se recrocquevillent en position foetale... **mais le jeu est vite lassant, car très directif**, chaque niveau scindé en une multitude de mini-missions genre "allez là" ou "trouvez ceci". Les concepteurs donnent par ailleurs la fâcheuse impression de s'être complu à affliger le joueur de tous les handicaps possibles: pas d'arme ou, si oui, fort peu de munitions, un partenaire inutile sur qui il faut veiller car son décès entraîne la fin de la partie, dans les endroits sombres, longue errance entrecoupée de tatoulements car allumer la torche électrique rameute les shibitos. Et quand vous vous croyez tirés d'affaire, c'est pour périr sous la balle d'un sniper. Certes, à force de se faire tuer on finit pas savoir exactement quoi faire et on boucle sa mission, on peut alors sauvegarder _ enfin !





L'impression générale est que Sony, dans son désir de révolutionner le survival-horror, en a tant bouleversé les critères qu'il a fini par en oublier les plus basiques; **on aboutit à une sorte de croisement bâtard entre jeu d'infiltration et d'action/aventure**, mélange que certains pourront trouver heureux mais qui n'a plus grand rapport avec le genre de jeux que ce site a vocation d'accueillir. De fait, il me fait penser à ces jeux d'autrefois, très durs parce que très brefs, donc qu'il fallait recommencer encore et encore avant d'en voir le bout... alors, "Forbidden Siren": régression technico-ludique ? En tous cas, un soft à reserver aux gens opiniâtres !

Description du jeu par Zombieater



Les petits soucis évoqués par *Zombieater* sont bel et bien présents mais n'enlèvent rien à ce survival horror révolutionnaire. Comme certaine série phare, tel que Resident Evil ou Silent Hill, *Forbidden Siren* renouvelle le genre et arrive à faire peur de part son ambiance et non à coup de sursaut inattendu.

La discréption est de rigueur puisque vous ne pourrez pas tuer vos ennemis, seulement leur tendre des pièges qui les assommeront pour quelques secondes. Avoir une arme est donc un luxe, et économiser les munitions devient vite une habitude. Le système qui permet de voir à travers les yeux des shibitos est primordial pour vous en sortir. **Pour survivre les développeurs ont pensés à des possibilités simples mais géniales** comme verrouiller une porte derrière soi, se cacher dans n'importe quel placard venu ou faire de n'importe quel objet une arme potentielle (un parapluie par exemple), et rien que pour ça, le mot "survival" prend tout son sens.

Pour le mort "horror" notons le détail apporté à l'ambiance générale, en passant du grain de l'image aux grognements des shibitos. Ces monstres changent et évoluent au fil des missions, ils deviennent de plus en plus puissants et dérangeants (le niveau de l'hôpital... brrr...). Bref, vous allez adorer ce survival-horror pour peu que la difficulté ne vous rebute pas !

Description du jeu par Kyoledemon

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