

Test de Gregory Horror Show

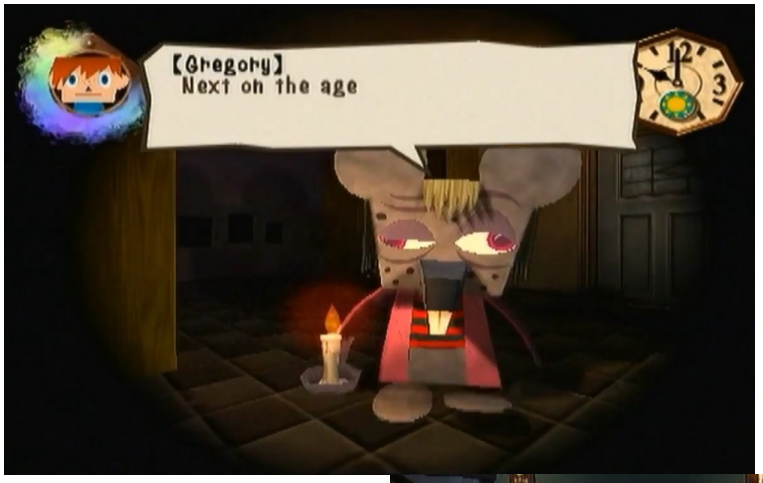
Gregory Horror Show

Gregory Horror Show est avant tout un **animé Japonais** dont les graphismes sont réalisés par ordinateur dans un style graphique bien précis avec des personnages cubiques. La série n'est pas sortie en France mais est disponible en Japonais et en Anglais. La première saison se nomme «The Nightmare Begins» et comporte 25 épisodes, elle conte l'histoire d'un homme d'affaire qui s'arrête dans une mystérieuse pension tenu par un rat dénommé Gregory, très vite il se retrouvera piégé et devra faire face à divers évènements étranges ! La deuxième saison, «The Second Guest», comporte aussi 25 épisodes et raconte comment une fille qui se rend au mariage de son amie, tombe sur cette pension et en devient prisonnière. La troisième saison, «The Last Train», de 26 épisodes, suit l'histoire de Gregory le rat et son embarcation dans un train pour le moins bizarre. Enfin, la quatrième saison, «The Bloody Karte», dotée de 15 épisodes, explique la vie de Catherine, une infirmière qui travaille dans un hôpital pas comme les autres.

Gregory Horror Show c'est aussi un **manga papier, un jeu de société et un jeu vidéo**. Le manga s'appelle «Gregory Horror Show : Another World» et décrit la pauvre vie d'un agent immobilier raté qui, faute de sous pour s'acheter un appartement, trouvera refuge dans la pension de Gregory. Le jeu de société est ce qu'on pourrait appeler une arnaque puisqu'il faut acheter la boite ET les figurines à part sous blister. Le plateau de jeu n'est qu'un simple bout de papier qu'il faut le coller sois même sur du carton. C'est bien dommage puisque les règles sont intéressantes et les interactions entre joueur (alliance et coup bas) sont nombreuses. Pour le jeu vidéo, nous allons voir ce qu'il en est dès maintenant !







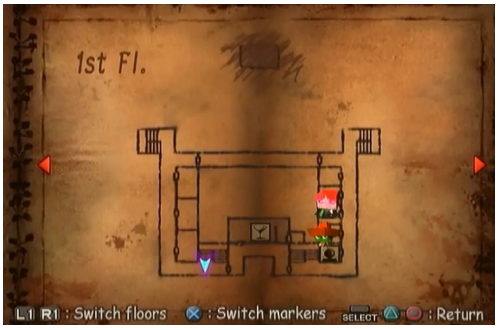


Comme dans la première saison de l'animé, vous jouerez un pauvre gars qui ne demande qu'à louer une chambre pour se reposer, et c'est à la pension de Grégory, notre rat cubique, que vous allez trouver refuge. Le problème est que les autres chambres de cet hôtel sont habitées par de **curieuses créatures**. Vos malheurs ne s'arrêtent pas là car dès votre première nuit, vous passerez un deal avec la mort : vous devrez voler des âmes que les pensionnaires ont eux même subtilisé et qui sont gardées précieusement dans des fioles, ce sera votre seul moyen de partir de cette pension.

Les monstres cubiques présents dans la pension ne vous feront, dans un premier temps, pas de mal. Les premières heures de jeu serviront à découvrir les lieux et à vous servir de votre plan avec lequel vous verrez les pensionnaires évoluer en temps réel. A chaque fois qu'une journée recommence, ils recommenceront leurs actions habituelles, vous pouvez donc apprendre leurs patterns. Même si le jeu se joue sur plusieurs journées qui semblent se répéter en boucle, rassurez-vous, il se renouvelle sans cesse car la pension est pleine de cachette et de personnages secrets que vous découvrirez au fur et à mesure de votre progression.

Pour voler les âmes, vous devrez vous la jouer **discrètement et intelligemment**. Voici quelques actions à titre d'exemple : filature dans le couloir, observer à travers les serrures, écouter les conversations. Le but de la manœuvre est d'apprendre quel est le point faible de chaque créature. Vous devrez vous servir de cette faiblesse pour les vaincre et leur voler leur fiole d'âme ! Pour réaliser les pièges et les assommer, vous devrez aussi trouver les objets adéquats.











On entre alors dans la seconde partie du gameplay. Les ennemis à qui vous aurez volé les âmes voudront votre mort et vous courrons après dès qu'ils vous croiseront. Là aussi la carte en temps réel se révèle fort utile pour les éviter. Mais si vous les croisez, il faudra courir et vous cacher, dans un placard, sous un lit… Vous l'aurez compris, **plus vous volez d'âme, plus la pension devient un endroit dangereux** car de plus en plus de créatures en ont après vous, la difficulté est donc croissante. Votre barre de santé mentale fait office de barre de vie, vous pourrez la régénérer avec des herbes vertes disséminés partout dans la pension. Votre inventaire quant à lui est limité, mais vous disposez d'armoire pour ranger à votre guise vos objets.

Ce survival horror est à prendre au second degré pour sa forme, mais se révèle être un jeu **très intéressant et bourré de bonnes idées** dans le fond. Si vous aimez les ambiances décalées, vous devez vous le procurer !

Description du jeu par Kyoledemon

Copyright © 2003-2026 survivals-horrors.com, tous droits rés
Conception David Barreto