Test de Project Zero II : Crimson Butterfly

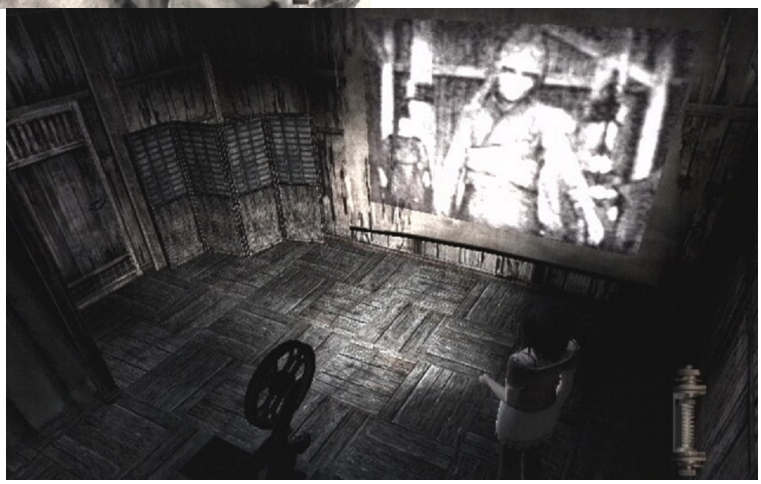
Project Zero II : Crimson Butterfly

Introduction :

1988, Mio et Mayu, deux jeunes jumelles en visite dans leur maison d'enfance, font une ballade dans les bois et se reposent un petit moment près d'une rivière. Tout à coup, Mio qui avait détournée son attention de sa sœur pendant un instant, se rend compte que celle si n'est plus à ses côté. Elle se lève d'un bon et se retourne juste à temps pour apercevoir Mayu qui disparaît dans les bois comme irrésistiblement attirée par un mystérieux papillon écarlate. Mio court alors derrière sa sœur, mais soudain… que ce passe t'il… tout est devenu si sombre d'un seul coup, comme si elle venait de pénétrer dans un autre monde… et Mayu qui continue sans s'arrêter et sans répondre aux appels de Mio de plus en plus affolée qui court derrière sa sœur, toujours comme hypnotisée par le papillon. Sous son regard troublé, Mio observe la silhouette d'une jeune femme en kimono blanc se dessiner à la place de celle de Mayu. Elle fini par perdre sa soeur de vue. La rumeur d'un chant se fait soudain entendre alors que des lueurs de torches enflammées bougeant en file indienne, forment au loin un long serpent de feu qui se meut dans l'obscurité. Mio avance toujours et sort enfin des bois pour atterrir au sommet d'une colline qui surplombe un petit village noyé dans la brume… Mayu est là… au bord de la colline… immobile, face au village… en entendant sa sœur arriver, elle se retourne lentement, et tout en fixant Mio d'un regard presque en transe, elle laisse échapper ces mots… « le village perdu ».

Pour cette suite, **les développeurs se sont cette fois beaucoup inspiré de romans Japonais et de cinéma d'horreur, ainsi que de nombreuses légendes, traditions locales, et événements réels.** Le tout fut mixé avec soin pour en faire le noyau horrifique de l'aventure de Crimson Butterfly, une histoire d'horreur aussi sombre que tragique, le tout saupoudré d'une pincée de poésie, du grand art.

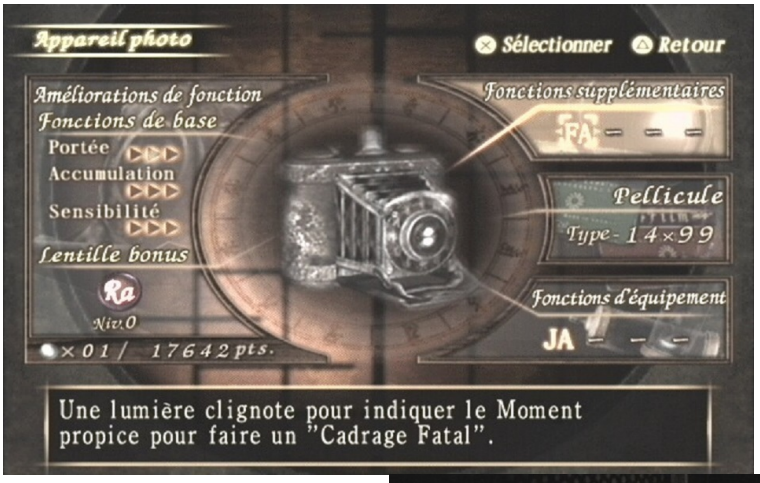
Deuxième épisode de la série, ce Project Zero se joue tout comme son aîné à la troisième personne (mais donne cependant la possibilité de faire l'aventure en vue subjective sur la version Xbox). Vous y incarnerez Mio, égarée avec sa sœur Mayu dans "Tout les Dieux" le village perdu ("Minakami village" en Japonais) dont vous devrez percer les mystères pour tenter de vous en échapper. Le village damné qui s'est un beau jour littéralement effacé du paysage, et qui est depuis enfermé dans une boucle temporelle dans laquelle il rejoue sans cesse la nuit tragique qui l'a vu disparaître, englouti dans une malédiction, garde en effet prisonnier toute personne ayant l'infortune d'en franchir l'invisible entrée.



Le jeu est composé de graphismes toujours aussi travaillés, le village perdu est des plus lugubre et votre fidèle lampe torche, sera tout comme dans le premier opus, bienvenue pour vous ouvrir la marche. Vous pourrez toujours diriger cette dernière dans tout les sens via le stick droit du paddle, mais le léger manque d'amplitude du mouvement noté dans le premier volet est malheureusement toujours présent. A l'instar du premier opus, les deux héroïnes sont également superbement modélisées et l'animation est très réussi. Niveau déplacement, on retrouvera les mêmes commandes que dans le premier **Project Zero**, ainsi vous laisserez donc le bouton de course enfoncé pour faire courir Mio, sans avoir besoin de maintenir la direction avant sur le stick du paddle. Le personnage se déplace toujours aussi lentement, mais cela sied bien à la série.

Vous contrôlerez donc Mio, mais lors de l'exploration des lieux, Mayu vous aidera cependant à fouiller, si elle s'arrête et appelle Mio, c'est qu'un indice se trouve certainement à proximité d'elle. Quelques apparitions (à prendre en photo pour récolter des points) vous guideront dans votre périple, et des sons viendront se joindre à ces dernières pour vous orienter durant certaines phases. Vous incarnerez Mayu de temps à autre dans de courtes séquences en noire et blanc dans les quelles vous devrez suivre des papillons écarlates, ceci vous servira également de guide pour la progression. Ayant dirigé Mayu, vous saurez où cette dernière est allée, et vous devrez par la suite emmener Mio la rejoindre. Le fait que vous sachiez où Mayu s'est rendu, symbolise le sixième sens de Mio, qui la guide pour retrouver la trace de sa soeur quand ces dernières sont séparées. Quelques énigmes seront de la partie. Un plan sera toujours à votre disposition tout le long de l'aventure. Et l'histoire vous sera contée au travers de notes trouvées de ci de là, de pierres esprits réceptacles des pensées de leur porteur que vous pourrez écouter grâce à une radio spéciale, et des bobines de films pourront être visionnées via deux salles de projection présente dans le village. Enfin, Mio aura de temps à autre d'étranges visions qui viendront compléter le tout.

L'aventure débutera à l'entrée du village, dépeuplé d'êtres vivants, mais rempli de spectres errants et torturés vous invitant par la mort qu'ils vous réservent à rejoindre leurs rands. Vous trouverez heureusement très vite de quoi vous défendre et rester dans le monde des vivants. **Vous dénicherez en effet au début du jeu un appareil photo servant à photographier le monde des esprits.** Appelé "appareil noir" (ou "camera obscure" en version US), cet appareil pratiquant un exorcisme sur l'esprit photographié, est une des inventions du Docteur Aso (une autre étant la radio pour lire les pierres d'esprits dont je vous parlais plus avant). Une fois le dit appareil en votre possession, vous pourrez donc vous en servir pour luter contre les fantômes.



Votre appareil sorti, le jeu passera en vue subjective. Vous dirigerez alors par défaut la visée de l'appareil avec le stick gauche et le déplacement du personnage sur le droit. Tout comme dans le premier opus, ceci pourra heureusement être inversé via les options. Une petite problématique tout de même viendra se pauser au niveau des commandes pour ce second volet sur la version Xbox, la touche pour accélérer la vue en mode

appareil photo est placée sur X au lieu de la gâchette gauche (place qui lui convenait à merveille), problème irrésolvable puisque dans les réglages, on est obligé de placer la touche courir (vue hors appareil) sur la gâchette gauche également, ce qui est peut pratique, surtout si on est habitué à courir avec la touche X ("carré" pour la PS2). Un réglage dissocié aurait donc été préférable.

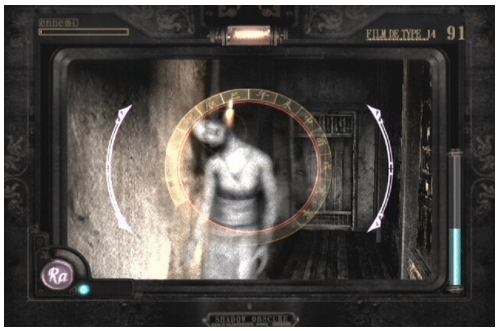
Votre appareil en main donc, tout comme dans le premier opus, vous devrez maintenir les esprits dans le grand cercle (appelé "cercle de capture") se situant au milieu de l'écran. Ce dernier virera à l'orange en présence d'un esprit hostile (vert turquoise en présence d'un inoffensif) et se chargera d'énergie spirituel tant que vous y maintiendrez le poltergeist. **Plus le cercle sera chargé et plus vous ferez mal à l'esprit en prenant la photo.** Différentes fonctions récupérées pendant le jeu viendront équiper votre appareil. L'une d'elles, la fonction "fatale" viendra vous signaler par une petite diode rouge clignotante située au dessus du cercle de capture, l'instant précis (appelé "cadrage fatal") où le fantôme sera le plus vulnérable (donc où vous lui ferez le plus mal en prenant la photo). A cela viendra se rajouter dans ce deuxième volet la fonction "combo de photos". Avec cette dernière vous aurez la possibilité de prendre le fantôme en cadrage fatal jusqu'à trois fois de suite, à intervalle régulier, signalé par la diode rouge.

Votre appareil pourra être amélioré. Pour ce faire, il vous faudra dépenser les points que vous aurez accumulé en prenant les fantômes, les apparitions, et les esprits résiduel (fantômes inoffensifs cachés à chercher durant le jeu) en photo. Plus vos photos de fantômes hostiles seront réussi, plus vous gagnerez de points. Pour améliorer votre appareil il vous faudra également des "globes esprit". Vous trouverez ces derniers en fouillant un peut partout. Il vous faudra placer un globe esprit dans l'appareil avant de pouvoir utiliser les points pour passer un niveau, et ce pour chaque niveau. Des lentilles seront aussi adaptables sur votre appareil, celles-ci auront différents effets et pourront être également améliorées (de la même façon que pour les fonctions de base de l'appareil).

Pour vous servir de celles-ci, vous aurez un compteur de charge fait de diodes (situé en bas à gauche de l'écran en vue appareil), ces diodes de couleur bleu s'allumeront quand la jauge qui leur correspond sera pleine d'énergie spirituelle pris aux esprits hostiles en les photographiant. Plus vous ferez mal à l'esprit et plus vous lui pomperez d'énergie spirituel. Question améliorations de base, vous pourrez augmenter : "la taille du cercle de capture", "les dégâts et la porté" (point récolté et distance à la quelle vous captez l'esprit avec votre appareil), et "le nombre de jauge de pouvoir spirituel dont vous disposerez pour l'utilisation des lentilles".

Les différents types de films présent dans le premier volet seront toujours en vigueur, un nouveau fera d'ailleurs son apparition, un film à très faible pouvoir de capture, celui-ci est néanmoins disponible en nombre illimité. A l'instar du premier opus, plus le film utilisé sera de bonne qualité, plus son pouvoir de capture sera important et plus vous ferez mal à l'esprit en le photographiant. **Quand un spectre vous attaquera, vous devrez aussi protéger Mayu, car cette dernière peut mourir, et dans ce cas c'est le game over.** Si Mio perd de la vie, contrairement à Mayu elle pourra en récupérer. Tout comme dans le premier épisode, elle aura pour se soigner, des plantes, ou de l'eau sacrée (appelé ici "eau bénite"), et les pierres miroir remplissant totalement votre barre de vie si cette dernière tombe à zéro seront encore de la parti, mais vous ne pourrez toujours en transporter qu'une seule à la fois. Le jeu est malheureusement bien trop facile, la plupart des fantômes n'ayant comme seule stratégie d'attaque que d'avancer bêtement vers vous.

La bande son est de bonne facture. Les ambiances sonores, bien que plutôt discrètes, renforcent bien l'ambiance de mystère et de froide solitude des lieux. Elles sont cependant un brin moins effrayante que dans le premier volet. Les bruitages sont tout aussi bon que ceux du premier opus. Quant au doublage US, il est encore une fois impeccable. On regrettera néanmoins cette fois encore l'absence des doublages Japonais. Le jeu a approximativement la même longueur que sont aîné, et regorge de bonus également, mode mission, costumes supplémentaires etc... La version Xbox est encore une fois à l'honneur, avec toujours une réalisation très légèrement supérieur, et des bonus supplémentaires tel un mode survie, un mode de difficulté "fatal", une nouvelle fin accessible depuis le mode "cauchemar" (fin qui sied mieux au jeu selon moi), et un nouveau boss final faisant suite au premier viendra prendre place.



Conclusion :

Ce "Project Zero 2 - Crimson Butterfly" est vraiment très réussi. S'il fait cependant un peu moins peur que sont prédécesseur, la faute à une trop grande facilité, et ce même dans les modes de difficultés les plus élevées, il compense par son histoire prenante, son ambiance, et sa forte personnalité. "Project Zero 2" est un très bon titre qui ravira les vrais amateurs de survival. Je vous conseille cependant la version Xbox, qui avec son nouveau boss final supplémentaire en mode cauchemar, et sa nouvelle fin qui convient mieux au jeu, offre une aventure encore meilleure.

Description du jeu par Chaos

Copyright © 2003-2024 survivals-horrors.com, tous droits rés
Conception David Barreto