Test de Project Zero 3 : The Tormented

Project Zero 3 : The Tormented

Avec ce jeu TECMO prouve que l'on peut faire évoluer une série en l'enrichissant sans la dénaturer, comme le fit autrefois CAPCOM avant son Resident Evil 4. Ce troisième volet réussit à renouveler tout en restant dans la continuité des deux premiers : en effet, si sont conservés les ingrédients caractéristiques de la série, tant en décors qu'en gameplay , ces péripéties se déroulent désormais dans les rêves de l'héroïne. A chaque fin de chapitre elle se réveille dans le monde de tous les jours et doit y continuer ses investigations. Lorsque celles-ci ont porté leurs fruits elle peut, comme dans les films « The Cell » ou la série des « Nightmare on Elm Street », se recoucher afin de poursuivre l'aventure dans ses cauchemars.

Cependant, cet attachement au concept original du jeu a été tel qu'un défaut inhérent à la série a malheureusement aussi été reconduit : les seuls indices des endroits où se rendre pour progresser demeurent des photos, floues de surcroît ; or les décors sont pour la plupart très similaires, beaucoup de pièces et couloirs délabrés par l'humidité, dans des tons grisâtres essentiellement, avec des paravents et des toiles tendues, incluant même des parties des deux premiers **Project Zero**. Le manque de netteté desdites photos fait qu'on finit par ne plus trop avoir où aller, et que donc ne reste que la solution de refaire tout le manoir & dépendances en espérant tomber par hasard (et assez rapidement) sur le point névralgique. **Ce qui était supportable dans le premier opus, eu égard au faible périmètre à explorer, l'était déjà devenu moins dans le second et tourne carrément au rédhibitoire dans celui-ci.** Au final un jeu quelque peu répétitif et languissant, à réserver aux inconditionnels de cette série.

Description du jeu par Zombieater

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