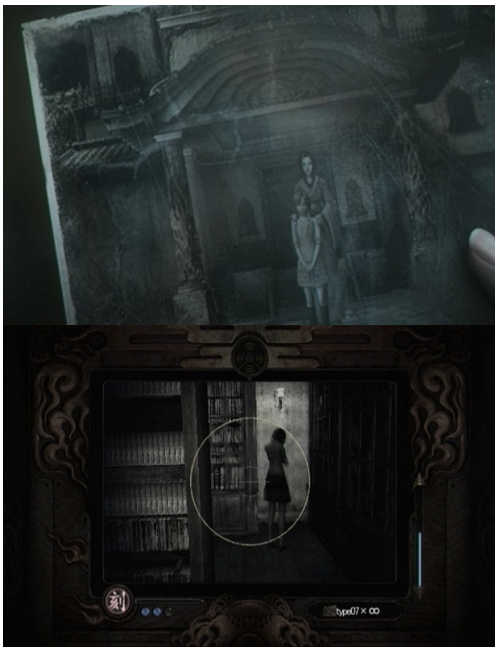
Test de Project Zero : Le Masque de l'Éclipse Lunaire

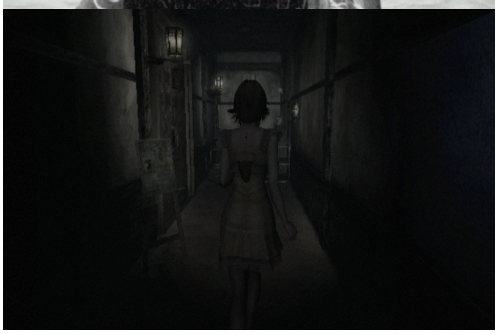
Project Zero : Le Masque de l'Éclipse Lunaire

Et oui, il y a bien eu un quatrième épisode de **Project Zero**. Peut-être cela vous étonne t'il, parce qu'après tout, cet opus est passé relativement inaperçu, et c'est hélas bien normal, car **le jeu n'a jamais quitté les frontières japonaises**. C'est honteux et décevant, autant de la part du développeur (Grasshopper) que de l'éditeur (Nintendo). Cela dit, une team française amateur, après deux ans de travail acharné, a mis en ligne un patch français absolument parfait qui permet à tout le monde de profiter pleinement du jeu. C'est donc grâce à eux que je peux rédiger ce test de "Project Zero : Mask of the Lunar Eclipse". Mille fois merci !



Le scénario de " Mask of the Lunar Eclipse" est totalement indépendant et n'a aucun lien avec ses prédécesseurs. Il est donc entièrement possible de découvrir la série en commençant par cet opus.
L'intrigue nous conte le destin de 5 jeunes filles, qui, lorsqu'elles étaient enfants, ont été portées disparues sur l'île isolée de Rogetsu. Retrouvées en vies par un policier quelques jours après leur disparition, elles ont pu reprendre une vie normale, ou presque : toutes ont mystérieusement perdu la mémoire, du début de leur vie jusqu'à leur capture. De plus, le ou les ravisseurs n'ont jamais été retrouvés. Mais l'histoire ne s'arrête pas là car, quelques années plus tard, deux d'entre elles meurent de manière mystérieuse. Les trois autres - Ruka, Misaki, Madoka - décident alors de se rendre sur l'île de leur enfance pour essayer de se souvenir et tenter de découvrir qui leur en veut.

Comme dans chaque épisode de la saga, l'histoire est teintée de fantastique et d'ésotérisme, et autant vous dire, le scénario est vraiment très bon et très bien amené. Ca fait du bien de jouer à des jeux matures, avec un vrai script et de vrais scénaristes à la baguette. C'est important de saluer un tel travail ! Parfois on aurait même tendance à râler tant le nombre de documents à trouver et à lire est important dans ce jeu. Il y en a partout éparpillé dans le manoir qu'on a à explorer ! Mais après tout… c'est ça un vrai, un pur survival-horror.



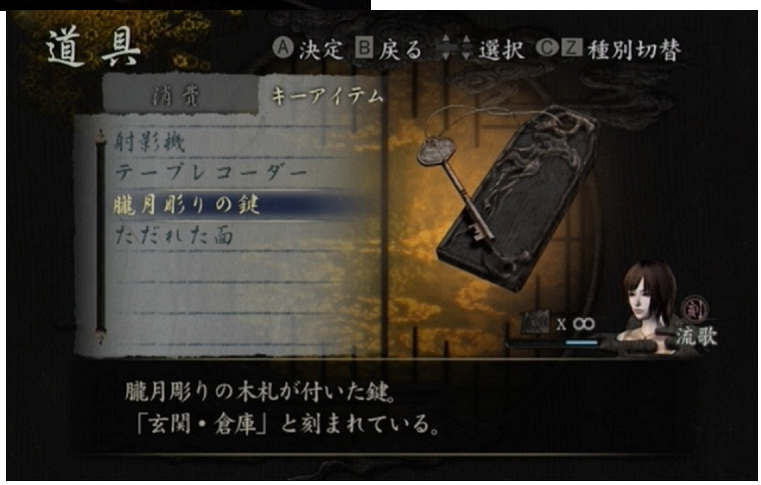
En parlant de survival, cet opus reprend tout les codes du genre à la perfection. Outre la nouvelle caméra qui suit maintenant l'héroïne de dos, le jeu alterne avec les phases de recherches et d'actions :

- Lorsqu'on rentre dans une pièce, il va falloir scruter une petite jauge bleue en bas à droite de l'écran qui peut apparaitre et se remplir à tout moment. Cela veut dire qu'un objet à ramasser n'est pas très loin du personage. **Il faudra alors inspecter le décor avec sa lampe torche jusqu'à faire apparaitre une petite boule bleue scintillante, signe qu'un item a été trouvé.** Pour le ramasser, il suffit de laisser appuyer sur la touche "A" pendant quelques secondes, le temps que le personnage tende son bras et attrape l'objet. C'est une manoeuvre un peu lente mais qui se justifie par le fait que, pendant que le bras de l'héroïne s'approche de l'objet, une main fantomatique peut nous attraper. Il faut alors secouer la wiimote pour qu'elle nous lâche. L'idée n'est pas idiote, le souci étant que ce genre de screamer est trop répétitif. C'est-à-dire que tout au long de votre partie, la même main fantomatique vous attrapera une fois sur dix lorsque vous prendrez un item. Si ça peut faire flipper les trois premières fois, vous en aurez vite marre par la suite…

Les énigmes, quant à elles, sont assez simplistes. D'autant que les indices trouvés dans les documents sont écrits en rouge, pour bien nous dire "tenez, regardez, c'est cette ligne qu'il faut lire !". Avait-on vraiment besoin de ça ?

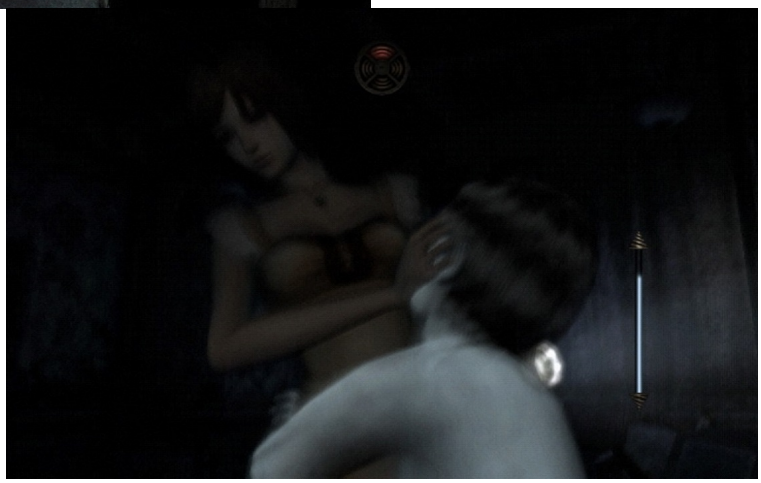
- Les phases de combats ne varient guère des autres Project Zero. Les deux héroïnes que nous contrôlons sont dotées d'un appareil photo surnaturel permettant de combattre les esprits maléfiques. Les différents types de pellicules représentent les munitions et les lentilles ajoutent des petits bonus d'attaque. Pour booster les compétences de l'appareil photo il faudra en plus trouver des cristaux bleus ou rouges. Bref nous sommes bien en terrain connu ! **Le héros masculin de l'aventure, par contre, se débrouille autrement pour vaincre les fantômes.** Mais je vous laisse la surprise, héhé...

A chaque fantôme vaincu, vous accumulerez des points qui seront exploitables à chaque lanterne de sauvegardes. Il sera alors possible d'acheter des soins et des pellicules dans l'onglet "boutique". Cette petite nouveauté rend le jeu un peu plus simple et ne favorise pas l'immersion. On s'en serait bien passé.



Dans les reproches que je peux faire au soft, je rajouterai que les déplacements des personnages sont trop lents et, par conséquent, les esquives un peu trop compliqué à réaliser. Le jeu est aussi un peu trop long, ou plutôt, pas assez diversifié. Les trois personnages jouables auront le même terrain de jeu et visiteront donc les mêmes pièces. **Vers les deux tiers du jeu, une sensation de déjà vu et de répétition surgiront chez le joueur.** C'est dommage, on aurait aimé un peu plus de nouveauté au long de l'aventure.

N'empêche que si on omet ces petits bémols (car je pinaille beaucoup en réalité), jouer à un Project Zero en HD (sur l'émulateur) c'est très classe, et ça fait du bien ! D'autant plus, que, comme d'habitude, les décors, les musiques d'ambiance, l'ost de manière plus général, et les cinématiques sont extrêmement bien travaillés. L'immersion est définitivement parfaite ! C'est un réel plaisir de voir des développeurs toujours tant impliqués et appliqués.



Jouer à Project Zero : Mask of the Lunar Eclipse , **c'est véritablement plonger dans un univers macabre et poétique à la fois**. Et pour ceux qui n'ont pas l'habitude de lever les yeux la nuit… après cette expérience vidéoludique, croyez moi, vous ne verrez plus la lune de la même façon…hmpf…

Description du jeu par Kyoledemon

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