

Test de Ring : Terror's Realm

The Ring : Terror's Realm

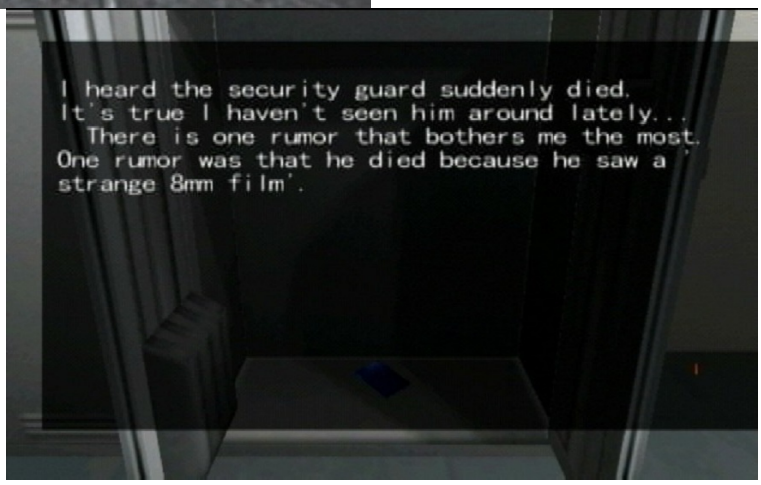
Sorti en 2000 par Asmik Ace Entertainment au Japon, puis par Atari aux Etats-Unis mais jamais en Europe, ce jeu est inspiré du célèbre film _ qui au pays du Soleil Levant est également une série télévisée et livresque _ à ceci près que **la fameuse et létale cassette vidéo est ici remplacée par un programme informatique.** Vous y êtes Meg Rainman, une jeune femme qui va, suite à un appel téléphonique l'informant qu'elle n'a plus qu'une semaine à vivre, enquêter sur le décès mystérieux de son petit ami Robert. Dans le laboratoire de biotechnologie où travaillait ce dernier, l'ambiance rappelle celle des vieux RPG comme **Parasite Eve** puisque les dialogues s'inscrivent en bas de l'écran mais ne s'entendent pas. Vous devez donc longuement questionner le personnel et amadouer les gardes; l'agrément de cette quête est légèrement tempéré par la médiocre modélisation des visages, figés et inexpressifs.







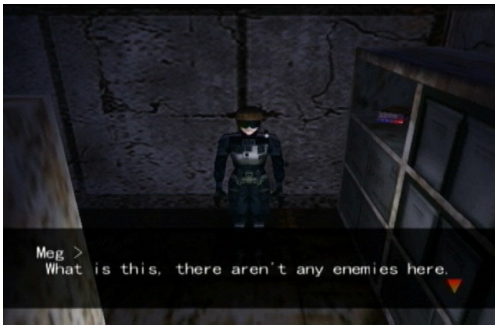




Lorsqu'enfin vous accédez à l'ordinateur de Robert, c'est pour être aspiré dans un **monde cauchemardesque ressemblant à l'immeuble que vous venez d'explorer**, mais décrépit, plongé dans les ténèbres et peuplé de créatures hostiles. Ambiance à la «Silent Hill» donc, auquel le jeu emprunte sa maniabilité, son alternance de combats et d'énigmes, et ses décors quelque peu répétitifs, mais en s'inspirant également de «Resident evil» de par son principe de l'inventaire limité, des boîtes de rangement et des sauvegardes à endroits fixes, en l'occurrence devant des espèces de projecteurs à cristaux liquides. Vous progresserez donc dans l'obscurité tant que vous n'aurez pas rétabli le courant, avec une lampe-torche pour laquelle vous devrez régulièrement trouver des piles sous peine de vous retrouver dans le noir total et devoir continuer à tâtons. Dans ce cas, votre efficacité au tir s'en ressentira : en effet, outre un couteau aussi inefficace que celui de «Resident Evil», vous disposez d'un pistolet et plus tard d'un shotgun, d'un lance-grenades, d'un fusil d'assaut et même d'un lance-roquettes dont vous devrez réunir les pièces détachées, éparses dans le bâtiment. Ne perdez jamais de vue que vous êtes alors dans un ordinateur, et que les monstres que vous rencontrez sont par lui engendrés de façon exponentielle, ce qui n'est pas le cas de vos munitions : tuez-en donc le moins possible, car ils reviennent indéfiniment, et de plus en plus résistants.











Dans le menu «options» du début vous aurez le choix entre quatre points de vue différents _ un en vue subjective, un en plans fixes, un en 3D et un intermédiaire entre ces deux, comme dans «Resident Evil : Code Veronica» _ mais ne pourrez plus en changer au cours du jeu. Techniquement **quelques petits défauts viennent entacher l'impression générale**, la maniabilité est souvent approximative surtout lorsque les ennemis vous serrent de près, et quelquefois les endroits déterminants ne réagissent pas au bouton approprié si on explore en marchant, comme on le fait souvent dans ce genre d'aventure. Scénaristiquement, certains événements ne se déclenchent que si on est au bon endroit au bon moment, c'est à dire si on a franchi telle porte avant celle-ci mais surtout pas avant celle-là. Cela peut déconcerter _ pour ne pas dire irriter _ nos esprits occidentaux.

Description du jeu par Zombieater

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