

Test de Phase Paradox

Phase Paradox

Paru en 2001 au Japon chez SCEI, il est la lointaine séquelle de « Philosoma » , un des premiers jeu de shoot de la Playstation sorti en 1996 et consistant en des combats de vaisseaux spatiaux à la première personne, le votre étant le « Galant » C'est le même « Galant » que vous retrouvez là mais pour un genre tout à fait différent : suite à une mission de sauvetage aux alentours d'une planète simplement numérotée 202, un accident intergalactique ouvre une brèche dans la coque de votre embarcation ; s'y engouffre une forme de vie hostile, parasitaire, qui s'empare des corps des astronautes. Vous avez le choix entre trois personnages, chacun dans un endroit différent du vaisseau, pour commencer votre partie.



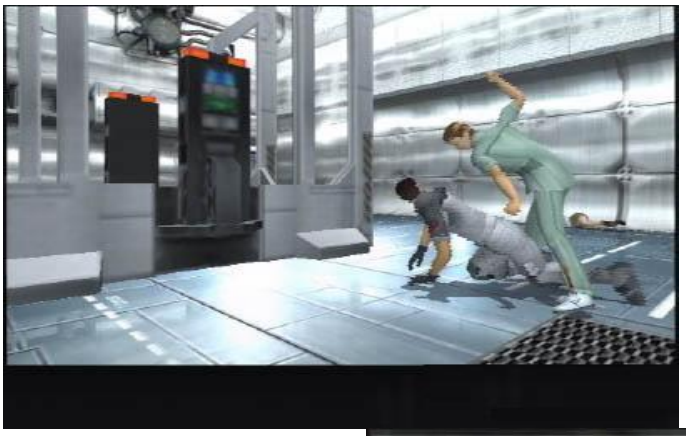


Vous devez donc progresser en résolvant des énigmes essentiellement informatiques, dans des environnement fixes précalculés : machineries gigantesques, laboratoires et bien sûr coursives interminables où résonnent de lugubres gémissements. Les graphismes sont de bonnes qualités, les expressions faciales particulièrement bien rendues.

Le déroulement de l'action, lui, rappelle celui du jeu « The Bouncer » : beaucoup (trop ?) de scènes cinématiques à l'issue desquelles vous devez faire un choix en appuyant sur X ou O. Si vous faites le mauvais, vous n'avez plus qu'à

recommencer mais sans pouvoir les sauter…malheureusement, à l'instar de son homologue, leur foisonnement vient casser le rythme et nuit à l'atmosphère du jeu ; la brièveté des moments où vous pouvez vraiment contrôler le héros ou l'héroïne n'est qu'à peine compensée par la possibilité de le recommencer deux fois, en incarnant les autres.

Certaines missions sont limitées dans le temps, mais pour la plupart vous disposez de toute la latitude nécessaire.





L'accueil réservé qu'il reçut au Japon fit qu'il n'en dépassa jamais les frontières, il n'est donc disponible qu'en import mais faisable car , si le jeu est sous-titré en nippon, les personnages parlent en anglais.

Description du jeu par Zombieater

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