



Test de Project Zero 2 : Wii Edition

Project Zero 2 : Wii Edition

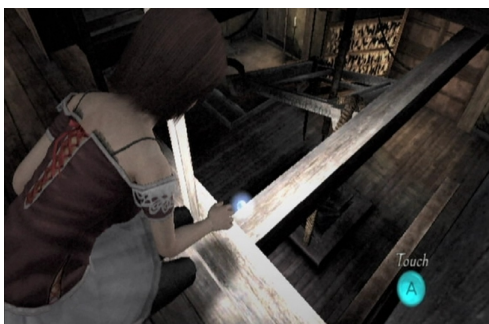
Remake de [Project Zero 2](#) sorti sur PS2 en 2004 et sur XBOX en 2005, cette version Wii reste assez semblable aux jeux originaux, autant graphiquement qu'au niveau de l'aventure. Il y a tellement peu de changement qu'on peut même hésiter à la qualifier de "remake".

Graphiquement, hormis les deux héroïne mieux modélisées, le jeu est quasiment identique aux moutures PS2 et XBOX. Un peut navrant quand on sait que 8 ans sépare la sortie original sur PS2 de cette version Wii, et décevant quand on attendait un vrai beau remake. Côté jeu, les plans de vue prédéfini laissent place à une caméra embarqué qui suit l'héroïne de dos tout le long de l'aventure. Ceci constitue le changement le plus positif de ce soft par rapport à son modèle, étant donné qu'il renforce l'immersion.





La maniabilité est le point le plus négatif du jeu. Les programmeurs ont en effet eu l'idée saugrenu de ne pas se servir du pointeur Wii qui se prêtait pourtant à merveille au style du jeu et laissait entrevoir une prise en mains des plus agréables. On devra ici se contenter d'une maniabilité des plus frustrante quand on pense à ce que cela aurait pu donner si le jeu avait joui d'une maniabilité pareille à celle de *Silent Hill - Shattered Memories*. On dirigera ici le personnage avec le stick du nunchuk, et on orientera la lampe avec la wiimote... mais pas de la manière qu'on pourrait penser, puisque les programmeurs n'ont, comme je l'ai mentionné plus avant, pas utilisé le pointeur du paddle wii. **C'est donc part l'intermédiaire du capteur gyroscopique de la wiimote que l'on devra diriger le faisceau de la lampe.** Autrement dit, en orientant la wiimote verticalement vers le haut ou le bas pour les directions "haut" et "bas" et en faisant pivoter la wiimote comme on tourne une clé dans une serrure pour les directions droite/gauche. Ceci est fort peu pratique et pas du tout instinctif. Il faudra de plus exagérer le mouvement haut ou bas en tenant presque la wiimote à la vertical pour réussir à baisser assez la vue pour photographier un élément ou un fantôme se trouvant dans les airs ou à nos pieds. Rajoutez à ça que l'amplitude de mouvement de la lampe torche n'est pas très grande (vous ne pourrez pas éclairer le plafond juste au dessus de votre tête... et sur les côtés, vous ne pourrez pas éclairer plus loin qu'à 45 degrés...), ainsi que le fait que lorsque vous éclairez le côté gauche, 80% du temps votre champ de vision est obstrué par le torse de l'héroïne... et vous obtenez une maniabilité à la quelle on fini certes par se faire, mais engendrant un monstre de frustration. Surtout que celle ci nous est imposée, en effet aucune options de réglage n'est disponible.





La maniabilité en vue appareil photo est encore pire, puisque les mouvement haut/bas et droite/gauche sont dissocié. Vous orienterez donc l'appareil sur les côtés avec le stick du nunchuk et vers le haut et le bas avec la wiimote. Le capteur gyroscopique n'étant pas désactivé pour les côtés, pivoter la wiimote sur la droite ou la gauche orientera légèrement votre appareil dans la direction du pivot. Ceci est un peut agaçant, car si vous ne tenez pas votre wiimote bien droite, l'appareil photo se décalera sans que vous le vouliez. Idem pour les directions haut/bas, si une apparition se manifeste (exemple: à vos pieds), la touche Z s'affichera à l'écran pour vous permettre en sortant l'appareil de viser directement l'esprit, mais, au moment où vous passez de la vue normal à la vue appareil, si vous ne tenez pas votre wiimote pile dans l'axe qui correspond à la bonne direction dans la quelle se situe l'esprit, la vue de l'appareil se décalera immédiatement dans la direction enregistré par le capteur gyroscopique à ce moment. Et comme cette direction ne correspond absolument pas à la direction habituelle du pointeur wiimote, puisqu'ici c'est le capteur gyroscopique qui officie, et qu'il faut exagérer à outrance le geste pour obtenir l'équivalent de mouvement qu'on aurait eu avec le pointeur, c'est le gros bordel pour recadrer la vue et essayer de photographier l'apparition avant qu'elle ne disparaisse.

L'animation des personnages et des fantômes est très réussi, excepté quand on tourne l'héroïne, celle ci restant immobile sans aucun mouvement, donnant ainsi la navrante impression que c'est le décors qui bouge et non le personnage.

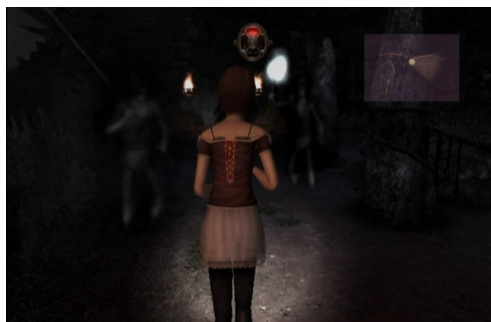
Rayon nouveautés, **les cinématiques ont été refaite**, et sont vraiment très réussi. Le doublage a lui aussi été entièrement refait, le résultat est discutable, c'est parfois mieux, parfois moins bien. De plus, la voie de Mayu est trop adulte, légèrement trop grave, et jure un peu avec la jeunesse de celle ci.

Les fantômes sont légèrement plus dur et disposent d'un mode furie comprenant de nouvelles attaques.

Lorsque vous ramasserez les items disséminé dans le jeu, vous appuierez sur le bouton A, ce qui aura pour

effet de passer dans un plans de vue rapprocher, et tant que vous garderez enfoncé la touche, Mio avancera la main pour ramasser l'objet, si vous relâchez la touche, elle enlèvera sa main. Ceci vous servira à éviter l'attaque d'un bras fantôme qui viendra essayer de vous agripper de façon aléatoire. Si ce fameux bras ne dérange pas plus que ça, on déplorera en revanche qu'il flotte dans l'air sans aucun propriétaire. Il aurait été plus pertinent de le faire sortir du sol ou des murs, nous laissant ainsi imaginer le fantôme tout entier essayant de nous agripper dissimuler derrière une parois, plutôt que de voir un bras couper flottant dans les air nous foncer dessus.

Enfin, bien plus de voyants de charge psychique sont disponible pour utiliser les pouvoirs spéciaux de l'appareil photo, et vous pourrez insérer jusqu'à trois objectifs (de catégorie différente) dans l'appareil, combinant ainsi leurs effets, mais cela usera d'autant plus de charge psychique.



Côté bonus, **un mode "maisons hantées" fait son apparition**, mais celui ci est vraiment très mal fichu

et des plus inintéressant. Vous ne serez pas libre de vos déplacements, le tout fonctionnant comme un rail shooter, à la seule différence que la marche n'est pas automatique, c'est vous qui ferez avancer le personnage.

Vous aurez le choix entre trois types de défis.

- N'ayez pas peur : Vous devrez parcourir le niveau en bougeant le moins possible la wiimote et le nunchuk, le moindre mouvement inutile sera considéré comme une frayeur de votre part et fera augmenter une jauge qui comporte trois niveaux de tension. Le niveau trois correspondant au game over. Les apparitions de fantômes n'ont ici absolument rien d'effrayant, ces derniers se jetant bêtement devant l'écran à votre passage... c'est navrant au possible. De plus, il suffit que vous bougiez la wiimote de quelques millimètres pour la reprendre bien en main pour que ceci soit considéré comme un mouvement de frayeur et face augmenter la jauge de tension, jauge qui augmente même lorsque vous ne bougez pas d'un poil, la wiimote semblant enregistrer le moindre petit tremblement de vos mains aussi infime soit-il.

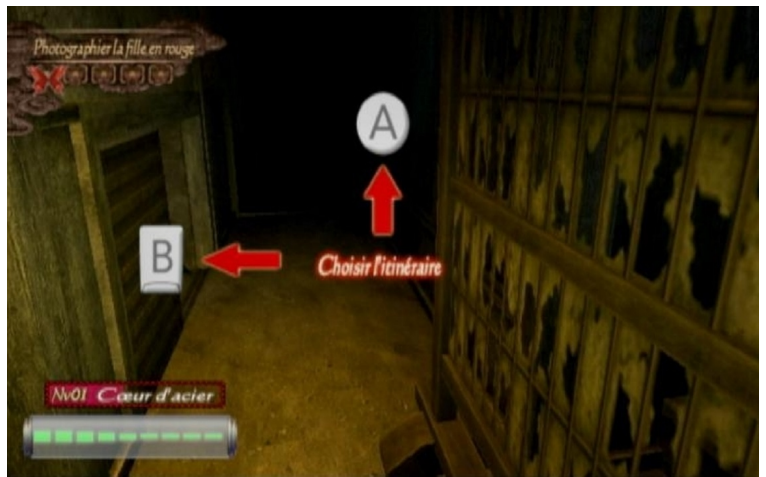
- Chercher les poupées : Exactement la même chose que le mode "n'ayez pas peur" mais là en plus vous devrez chercher du regard des poupées disséminées dans le niveau.

- Photographier les fantômes : Idem que le premier mode, sauf qu'en plus vous devrez prendre les esprits en photo.

De nouveaux costumes sont également débloquable.

Le reste du jeu est identique à la version original, et je vous invites à lire mon test de [Project Zero 2](#) pour plus de détails.





Conclusion :

Avis très mitigé pour ce pseudo remake manquant sérieusement d'ambition et doté d'une maniabilité qui sera loin de faire l'unanimité, voir qui en agacera plus d'un, générant une frustration tout à fait justifier à mon sens quand on pense au plaisir qu'on aurait pu avoir à parcourir le jeu avec des commandes plus instinctive utilisant le pointeur wiimote. On pourrait presque parler de foutage de gueule tellement le résultat est d'un navrant quasi absolu comparé à ce qu'on était en droit d'espérer. Un achat loin d'être indispensable si vous possédez déjà la version originale, ou éventuellement à petit prix.

Description du jeu par Chaos

Copyright © 2003-2026 survivals-horrors.com, tous droits réservés
Conception [David Barreto](#)