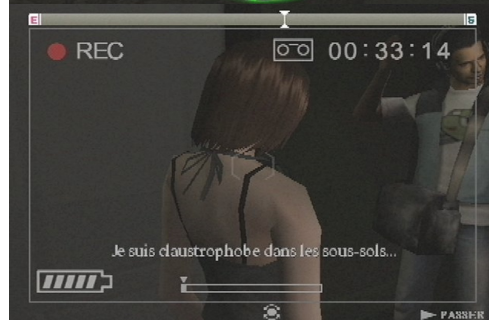




Test de Michigan : Report From Hell

Michigan : Report From Hell

"Michigan" : le premier jeu de vidéo-réalité ! Largement inspiré par les films "le projet blair witch", "slashers", "cannibal holocaust" et "the last broadcast", ce jeu possède un concept qui se veut novateur : vous êtes donc un caméraman qui part en reportage dans une ville envahie par une bien curieuse contamination. De plus, vous avez le choix moral : essayer de sauver les victimes ou alors privilégier le scoop pur. Il peut se révéler en effet très violent et gore, mais il peut également être beaucoup plus léger, comme voir la culotte de votre journaliste. Exclusif ! Japon's touch oblige...



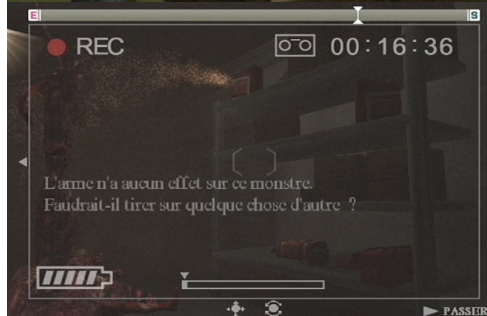
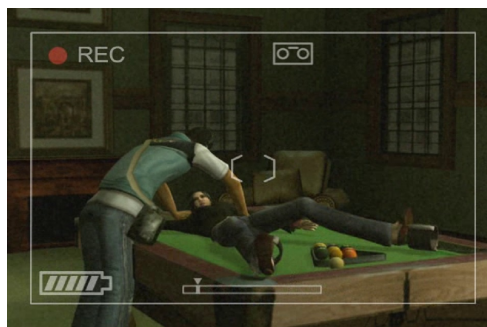


Pour en revenir au jeu, il se révèle plutôt agréable, l'effet de la caméra à l'épaule est réussi. Ca doit donc être ça la réalité filtrée ! Quant aux défauts, les graphismes sont carrés et assez moyens, les décors ne sont pas bien originaux, malgré le fait qu'ils essayent de fabriquer un hôtel dans le style de "Shining". Mais à part ça, **l'ensemble de ces décors est moyen et peu terrifiant**, toujours plus ou moins des intérieurs de maisons assez propres. Nous sommes loin des décors d'usines rouillées et souillées de sang des "Silent hill", ou les forêts glauques et lugubres de [Project Zero](#) et de [Forbidden Siren](#). D'ailleurs, on ne ressent jamais vraiment le danger, nous ne mourrons pratiquement pas, à moins de vraiment le vouloir.

Les modélisations sont par contre intéressantes. Ceci dit, une petite étrangeté reste bien amusante : les présentatrices de type asiatique-japonais, sont bien plus jolies et mieux réalisées que leurs consœurs occidentales. Autre curiosité, il s'agit du rapport un peu misogyne de ce jeu. Les filles font tout : tirer, ouvrir les portes, voire même les choses les plus dangereuses. Les monstres ont de ce fait tendance à tuer plus de filles que de garçons.

La tendance de culture japonaise reste très prononcée, d'où peut-être sa non-distribution dans les contrées occidentales. Pour revenir aux modélisations, au sujet des monstres, il faut bien dire que c'est nul : cela ressemble à du PSone, inspiré par "The thing", et surtout "Metamorphosis", pour les aficionados de cinéma bis.

Sinon, autres défauts de notre jeu : **les anachronismes**, comme par exemple, à un certain niveau, nous sommes dans l'incapacité d'ouvrir les portes tous seuls. Les filles nous suivent pour nous servir de portiers. et, deux niveaux plus loin, ô magie, on ouvre les portes tous seuls comme des grands ! Et là bien entendu, nous n'avons aucune explication sur ce fait.

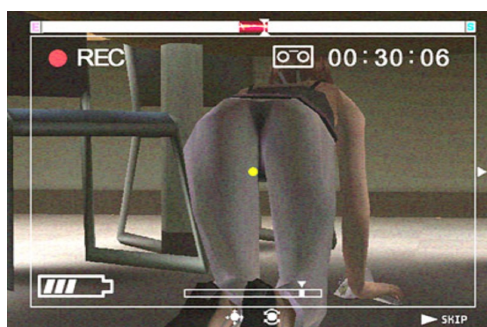


Pour continuer dans la lancée, si dans certains niveaux on peut se balader comme on veut, nous sommes souvent, à notre grande surprise, arrêtés par des murs invisibles. Ca faisait longtemps que je n'avais pas vu ça, car, la plupart du temps, les concepteurs nous mettent un gros camion renversé, enfin, une barrière naturelle quelconque. Là, vous traversez tranquillement le trottoir, et "BONGG" !! aïe, ça fait mal au nez... bon, on va dire que c'est un champ de force comme dans "Les tommyknockers" pour les fans du King.

Le jeu est tronçonné en niveaux, et vous devez donc durer le plus possible en compagnie de votre journaliste. Encore un petit défaut : on s'habitue à certaines filles, et patatras, c'est inexorable, elles se font manger par une bête. **Dans ce cas le reportage s'arrête immédiatement, et on ne peut pas aller jusqu'au bout de celui-ci.** C'est trop cruel. En plus d'être bigrement agaçant et répétitif, le système de sauvegarde se met en route aussitôt après la mort d'une journaliste. Vous êtes donc automatiquement obligé d'aller au reportage suivant sans pouvoir retenter votre chance. Pour découvrir toutes les surprises d'un même reportage,

pas d'autre alternative que de faire survivre sa collègue jusqu'au bout. Autre option : appuyez sur la touche "reset" dès la mort de la fille. Bonjour l'ergonomie...

Bien sûr, pour tuer les boss de chaque niveau, il y a des combines, du genre tirer sur le bidon d'essence, arroser le monstre et exploser la lampe au-dessus pour l'embraser, etc... autrement, la durée totale du jeu reste extrêmement courte : en une après-midi, il fut bouclé ! Quatre-cinq heures, en essayant en plus diverses expérimentations : voir comment on meurt, faire des choix divers et voir le résultat, etc...



Pour conclure, ce jeu n'est pas mauvais, le concept est original (moi je suis fou de la vidéo !), et **il reste agréable à jouer**, et nous ne sommes en fin de compte pas trop déçus, mais il ne va pas à fond dans cette idée, laquelle aurait pu être géniale au lieu de potable. Qu'est-ce que cela aurait pu être chouette de se

retrouver avec la caméra au milieu des bois, projecteur en main, traqués par des choses indéfinissables... Bien sûr, vous avez différentes fins selon les choix et la résistance de vos coéquipières; pour le jeu en japonais, il ne pose pas trop de problèmes de compréhension, car les actions sont simples. Un peu dommage par contre, car les dialogues ont l'air captivants, car l'effet de participer en live à un "Projet Blair Witch" est bien rendu. C'est vrai que c'est sans doute le premier film interactif réellement réussi, car sa grande qualité, c'est le niveau d'immersion plutôt pas mal.

Description du jeu par Rituel

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