

Project Zero - 1/1

Tecmo vous propose un aller simple en solo vers le grand frisson ! Tremblez Malheureux !

Project zero possède tous les ingrédients d'un bon survival horror. Mais il apporte également sa pierre à l'édifice, ne misant pas sur les ressorts psychanalytiques compliqués d'un Silent Hill ou bien les munitions de gros calibre d'un Resident Evil. Dans ce nouveau jeu de Tecmo, vous incarnez une fragile jeune fille, Miku, lycéenne japonaise ordinaire.

Ordinaire, à l'exception près que, dans sa famille, tous possèdent une perception exacerbée des phénomènes surnaturels. Project Zero va mettre vos nerfs à rude épreuve : vous allez visiter un manoir japonais du siècle dernier où votre frère a disparu en enquêtant sur un de ses professeurs d'université. Et vous découvrirez petit à petit les événements macabre qui s'y sont déroulés : l'évantaille des sentiments les plus noirs va s'ouvrir devant vous. De nombreux esprits hantent cette maison. Certains sont pacifiques et ne demandent que de l'aide. Et d'autres, ayant perdu la raison, vont chercher à vous entraîner dans le monde des morts. Vous disposez pour seule arme un vieil appareil photo argentique capable d'absorber ces âmes tourmentées : oui, il va falloir " tirer le portrait" des fantômes pour les stocker sur pellicule !

Les spectres étant particulièrement vulnérables à la capture au moment précis où ils vous attaquent. A vous de choisir si vous vous mettez en danger pour les descendre plus vite. Même si cette histoire de fantôme peut sembler un peu désuète, le jeu est tellement bien mis en scène que les esprits les plus rationnels seront impressionnés. Les fantômes interviennent toujours d'une façon inattendue, surgissant derrière vous, ou faisant de brutales apparitions lors de cinématiques macabre qui risqueraient bien de vous surprendre et de vous rendre complètement fou. La sensation de délabrement et d'abandon du manoir liée à la vulnérabilité de l'héroïne fait de cette histoire de fantômes japonais une expérience qu'on n'oublie pas de sitôt.

Vous trouverez différents types de pellicules dans le manoir. Certaines sont plus efficaces que d'autres pour blesser les fantômes. A force d'exorciser des âmes, l'appareil voit son potentiel magique augmenter et permet d'utiliser des pouvoirs supplémentaires : repousser les fantôme, les paralyser quelque instants ou effectuer de super attaques. Au passage, il s'agit d'une excellente idée que de capturer les âmes en peine avec un appareil photo : une référence à une croyance répandue dans certaines civilisations primitives ou non. Du vaudou avec ses statuètes de cire aux marabouts "travaillant" sur photos, le pouvoir de l'image semble toujours aussi efficace : de nombreux paparazzi se sont appropriés l'image de stars à des fins peu scrupuleuses. Alors, l'image:arme ultime à travers les siècles ?