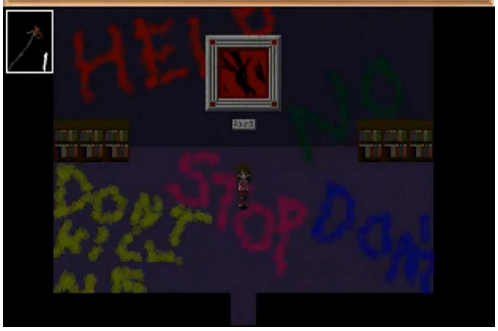
Test de Ib

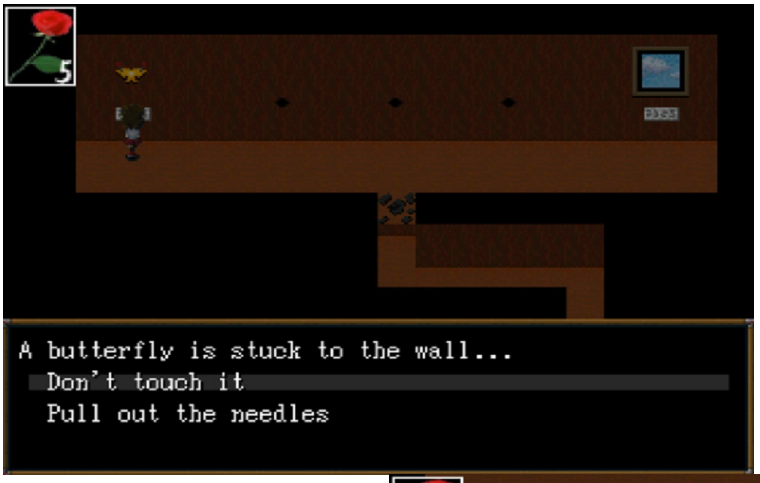
Ib

Ib est un survival-horror créé par Kouri sous RPG maker 2000. Dans cette histoire, vous incarnerez la jeune Ib lors de ce qui paraîtrait être une banal visite au musée... Après avoir regardé une intrigante peinture, Ib se rendra compte que tout être vivant a mystérieusement disparue du musée, la laissant seul et désemparée... Elle finira par se rendre dans une peinture, qui la conduira dans un univers sinistre où **l'art en voudra à sa vie**.

Lorsque l'on commence le jeu, on démarre l'histoire dans un musée qui est, je trouve, très fade et qui donne un peu mal aux yeux de par ses couleurs blanchâtres. Dans un autre sens, on se rendra compte que plus on avance dans le jeu, plus on finira par s'habituer à ce style graphique, voir même à l'apprécier. La raison est telle qu'il y a une certaine graduation dans le bizarre et le sinistre au fur et à mesure que l'on avance, jusqu'à terminer dans **un monde complètement dingue** à la fin du jeu (je ne vais pas spoiler, mais ça vaut le coup d'œil). Les énigmes aussi auront une part importante durant l'histoire et seront nombreuses, certaine peuvent faire sourire comme l'énigme de la porte en forme de chat et d'autres sont bien plus macabres comme l'énigme du menteur. Les énigmes ne seront ni trop faciles ni trop compliquées à résoudre, mais vous demanderont de la recherche, parfois même dans des endroits déjà visités. Notons aussi la présence de moment peu rassurant : messages qui apparaissent sur les murs, événements bizarres dans les miroirs, etc... cela reste léger, mais contribue à instaurer l'ambiance horrifique.

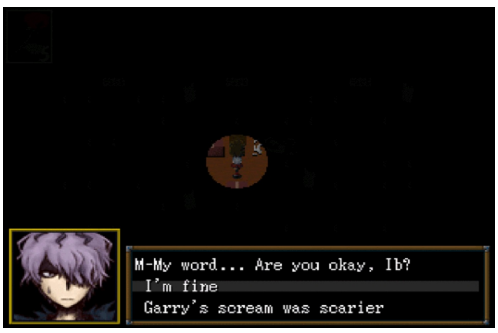
Durant l'avancé de l'histoire vous aurez toujours ce petit thème au piano qui vous suivra, il est à la fois doux et calme mais pourtant peu rassurant. Tandis que durant les phases critiques vous aurez une musique qui vous rappellera bien le côté paranormal et dangereux du moment. Un des points qui est aussi important est **le lien qui unira nos deux héros** qui sont Garry et Ib, car malgré leurs différences d'âge, ils s'entendent à merveille ! Les deux personnages veillent l'un sur l'autre et entretiennent des relations un peu semblables de celui du grand frère et de la petite sœur. Garry sera donc toujours là pour veiller sur vous ou vous apprendre des choses que vous ne connaissez pas encore.

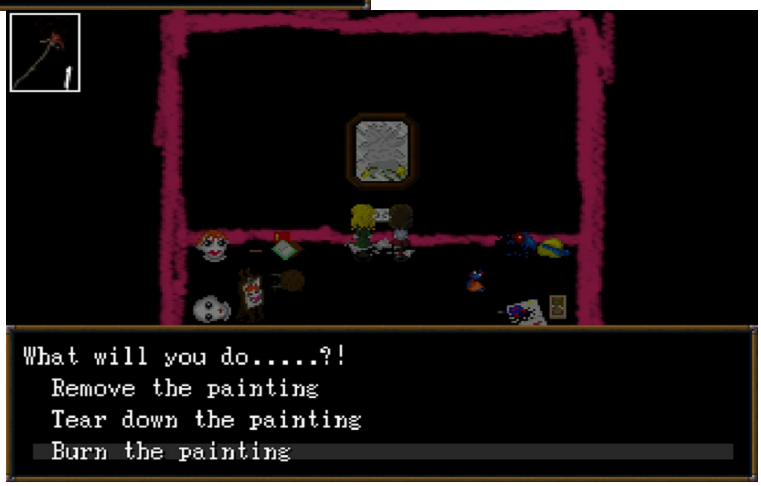




Le bestiaire du jeu est composé principalement des éléments de la galerie qui prennent vie, tels que des tableaux ou des statues. Certain de ces ennemies auront des cadences de déplacement plus rapide que d'autre, mais, rassurez-vous, ils seront toujours moins rapides que vous. Le seul gros hic que je peux reprocher à ces monstres et dû au fait que, s'ils vous coincent dans un coin, vous ne pourrez strictement rien faire, et cela vous arrivera en cas de quantité de monstres importante ou bien dans des couloirs exigus. Vous ne pouvez pas passer à travers les monstres et dans ce cas votre seule option est d'attendre bêtement que les créatures vous dévorent jusqu'au dernier point de vie.

Notons que dans ce jeu nous aurons le droit à **des points de vie qui sont concrétisés sous forme de rose rouge** pour IB et bleue pour Garry (les deux personnages n'ayant pas la même quantité de vie maximale, Garry en possèdent le double). À chaque coup reçu vous perdez une rose, perdez toutes vos roses et vous aurez le droit a un écran de Game Over. Pour récupérer vos points de vie, vous devez trouver des vases qui seront souvent placées non loin du point de sauvegarde (représenté sous forme de petit livre). Je vous conseille aussi de bien lire les notes qui vous entoure, car cela pourra vous éviter des dégâts voir même des pièges mortels qui conduiront vos roses automatiquement à zéro.





Le jeu possède aussi de nombreuses fins qui évolueront selon vos actions ou vos réponses. Il est donc intéressant de rejouer pour avoir la capacité d'avoir une meilleure fin ou tout simplement voir les autres dénouements qui seront réservés à Ib. L'esprit du jeu est finalement très centré sur le sentiment de solitude...

Finalement il vous faudra un peu de patience pour apprécier le jeu, car comme dit, le début n'est pas le plus intéressant mais le jeu gagne en intérêt dès l'arrivé de votre camarade Garry. Des personnages attachants, des énigmes parfois sinistres et quelques moments horrifiques : **Ib a de fortes chances de vous convaincre** !

Description du jeu par Negiis

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