Test de Chilla's Art : Inunaki Tunnel

Inunaki Tunnel

Le "Tunnel Inunaki" est un vieux tunnel qui a été fermé par les autorités japonaises lors de l'ouverture du "Nouveau Tunnel Inunaki", plus spacieux et plus sûr pour les véhicules. Mais le vieux tunnel n'a pas été oublié de tous, puisque **certains psychopates y sont venus tuer et cacher leurs victimes**. Lorsque la police japonaise et la presse s'emparèrent de ces sordides affaires, le tunnel laissé à l'abandon fut condamné pour que personne ne puisse plus jamais y entrer… et pour certaines personnes, cet endroit est sûrement l'un des plus hanté du Japon.

Partant de cette histoire vraie, le jeu qui porte le nom du tunnel éponyme nous met dans la peau d'une jeune personne, munie d'une caméra, qui décide d'entrer dans ce lieu dit hanté pour **filmer son périple**. Visiblement, au vu du grain de l'image, la caméra n'est pas toute récente... mais cela donne un certain cachet aux graphismes et je vous conseille de ne pas désactiver cet effet dans le menu. Comme vous pouvez le voir sur les deux dernières images, je vous ai illustré l'entée du tunnel dans le jeu, et l'entrée du tunnel dans la réalité… et celle du jeu est quand même bien plus accessible !

Le but est donc d'explorer le tunnel à la recherche d'évènements surnaturels. Si l'idée de départ est alléchante, le gameplay se révèle vite décevant. Il est impossible de courir et **notre personnage avance aussi vite qu'un escargot**, il ne peut porter qu'un objet à la fois et doit donc abandonner par terre l'objet qu'il était en train de transporter lorsqu'il veut en prendre un autre… ce qui oblige à quelques allers-retours d'une lenteur et d'un ennui absolu. L'exploration est donc un véritable calvaire et les quelques énigmes faciles ne sauvent pas l'intérêt du soft.

C'est dommage, d'autant que l'ambiance en elle-même est correcte. On peut apercevoir des fantômes parfois cachés en arrière-plan, d'autres fois ce sont des screamer qui viendront vous effrayer... Le fait qu'on sorte un peu du tunnel pour explorer les environs est aussi une bonne idée. Mais là encore, tout n'est pas parfait. Les petits mots à lire à même le sol n'ont pas beaucoup d'intérêt et l'histoire développé autour du chien ne fait absolument pas peur. Bref, ce jeu d'exploration horrifique est de toute façon extrêmement court et pourrait se finir en 20 minutes mais la lenteur du personnage double le temps de la partie. Honnêtement, après l'avoir terminé, **je n'ai pas eu le courage de le recommencer** pour débloquer la deuxième fin… alors si vous voulez performer du premier coup, pensez à placer les pierres… vous comprendrez !

Description du jeu par Kyoledemon

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