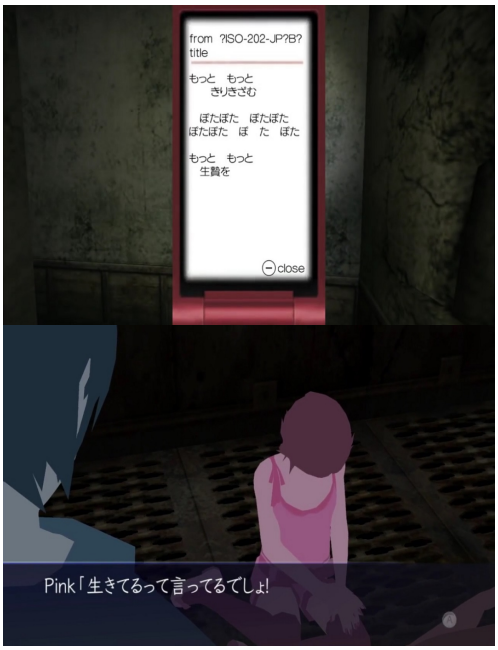
Test de Ikenie no Yoru

Ikenie no Yoru

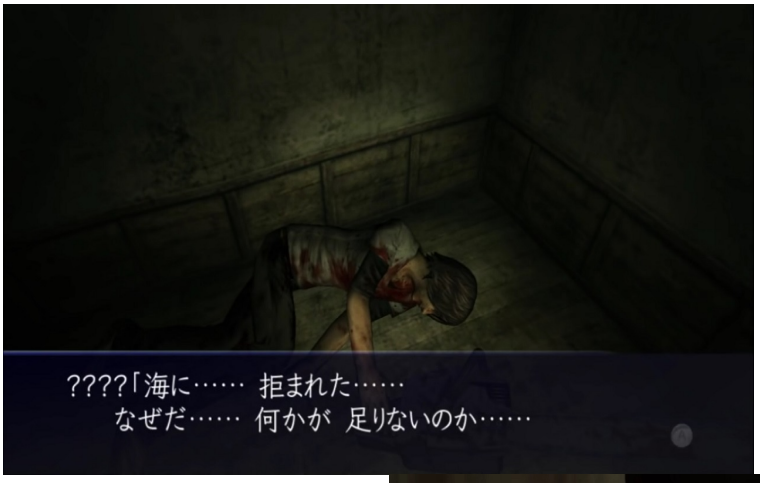
Une vue subjective, une lampe torche, des fantômes et un gameplay ultra-simple. Voilà ce qui caractérise la plupart des survivals-horrors sortis sur les consoles de Nintendo (la Ds et la Wii). Après **Ju-On**, **Calling** et **Nanashi No Game** voici le test d'**Ikenie no Yoru** ! J'apporte juste une petite précision pour vous dire que le jeu n'a jamais quitté le Japon. J'y ai donc entièrement joué en langue nippone tout en me renseignant un peu sur le net pour comprendre au moins le pitch de base !



Il était une fois cinq étudiants insouciants qui décidaient de se rendre à Tsukuyomi Ravine. Cette petite bourgade déserte était autrefois un lieu de sacrifice humain en l'honneur de cruels dieux. Mais après tout, "Rouge" décide que ce voyage sera super fun pour tester le courage de chacun ! Et puis ça tombe vraiment bien parce que "Noir" a une maison sur place qui appartenait à son père mystérieusement disparu. Ils seront accompagnés de "Bleu", le gentil garçon, "Jaune", la fille au cœur pur et "Rose" la petite amie de "Rouge" qui n'hésite pas à dire tout haut ce qu'elle pense.

Comme vous pouvez le voir sur les images, les 5 protagonistes sont entièrement colorés et n'ont pas de visage. Le but est que vous les assimilez à vos véritables amis. Le jeu vous proposera d'ailleurs de **renommer les prénoms de chacun pour les remplacer par ceux de vos potes**. En soit l'idée est bonne, mais leur aura coloré dénote carrément avec l'ambiance que dégagera le titre… curieusement on s'y habitue rapidement ! Je n'ai même pas trouvé ça gênant. Et puis c'est toujours drôle d'appeler les héros comme on veut (oui, les caractères occidentaux pour les renommer sont disponibles).

Les explorations de la ville se diviseront en chapitres et seront consacrés à tel ou tel personnage en particulier. Vous pourrez commencer par le protagoniste de votre choix ! Les chapitres durent une dizaine de minutes et sont tous construit de la même manière : **rejoindre un point A à un point B** en suivant l'unique chemin et en évitant les fantômes. Il y a bien quelques documents à trouver pour épaissir un minimum le scénario. Parfois il y a de toutes petites énigmes aussi. Mais en général il suffit de courir et de ne pas se faire piéger par les spectres prêts à se jeter sur vous ! Durant ce trajet semé d'embûche, vous recevrez des messages de vos amis sur votre téléphone portable virtuel. Si vous avez renommé les noms de vos compagnons, vous saurez au moins qui vous écrit à défaut de comprendre leurs messages… N'empêche l'utilisation du téléphone est un mécanisme de jeu que j'aime beaucoup, il est d'ailleurs très utilisé dans les jeux de ce genre (**Calling** ou **Twilight Syndrome : Kinjiratera Toshi Densetsu**) et est caractéristique des jeux d'horreur japonais.



En tout cas vous l'aurez compris, Ikenie no yoru n'est pas très varié. Son gameplay est ultra limité de toute façon. A part allumer/éteindre la lampe, courir, marcher, ouvrir des portes et parfois rester en équilibre au dessus du vide, il ne faudra rien faire d'autre. Le style dépouillé s'assume à 100% puisqu'il n'y a d'ailleurs ni barre de vie, ni inventaire, ni quelconque information affiché à l'écran. L'intérêt du jeu (outre son scénario qui, d'après ce que j'ai lu, n'est pas à tomber par terre) est bien son level design. Les environnements sont variés mais classiques, on traversera un manoir, des égouts, une grotte etc… **Les lieux sont par contre trop vides et trop peu inspirés.** Surtout que certain sont visités par plusieurs persos. Cela dit ils sont évidemment réalisés de manière à ce qu'on se fasse attraper par les fantômes. Il faudra donc être attentif et ne pas courir n' importe où. En plus, pour bien repérer les ennemis qui luisent dans le noir, vous devez éteindre votre lampe. Mais à ce moment là les déplacements deviennent forcément délicats.

Heureusement les esprits (qui ont presque tous le même design…humhum…) sont complètement idiot. A moins d'être face à eux, on peut passer très facilement à quelques centimètres sans qu'ils nous remarquent. Lampe torche allumé ou non ! Par contre, **si vous vous faites attraper, c'est directement game over.** Les checkpoint sont quand même super fréquent, donc pas de souci de ce coté là, le jeu n'est pas fait pour hardcore gamer.

L'ambiance générale est servie par des bruitages et des musiques tout à fait correctes. Les graphismes ne sont pas contre pas géniaux. Pour ce qui est de la peur, je suppose que vous vous en doutez mais tout repose évidemment sur les jumpscare. Il y en a plusieurs par chapitres et les premiers marchent à merveille. Bon, après, quand on sait qu'il y a une vingtaine de chapitre, ça devient lassant et redondant. Mais c'est le style du jeu, et les plus peureux d'entre vous devraient tomber dans le panneau à chaque fois !

Au fait, vous devez connaitre "Wii-fit", le jeu de fitness. Il y a cette fameuse "Balance-board" fournit avec pour pouvoir faire des exercices. Et bien elle est compatible avec notre jeu d'horreur ! Il faut monter dessus et marcher sur place pour que le personnage avance. Les rythmes plus rapide seront équivalent au fait de courir. Et bien parait-il que cette implication du joueur fait en sorte qu'il soit plus réceptif aux moments horrifiques et aux courses poursuite contre les fantômes. Etant donné que le jeu est cours, je pense qu'il est effectivement tout à fait possible de le finir avec la balance-board. L'expérience doit être amusante !

Sans révolutionner aucunement le genre, **le soft est quand même sympathique**. J'imagine qu'il doit être plus fun si on le fait avec un ami tout en mangeant une bonne pizza. Et puis il se finit en une soirée alors … why not ?

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