



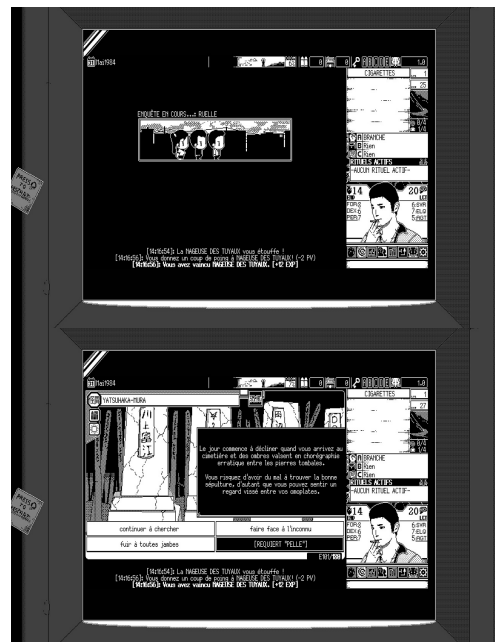
Test de World of Horror

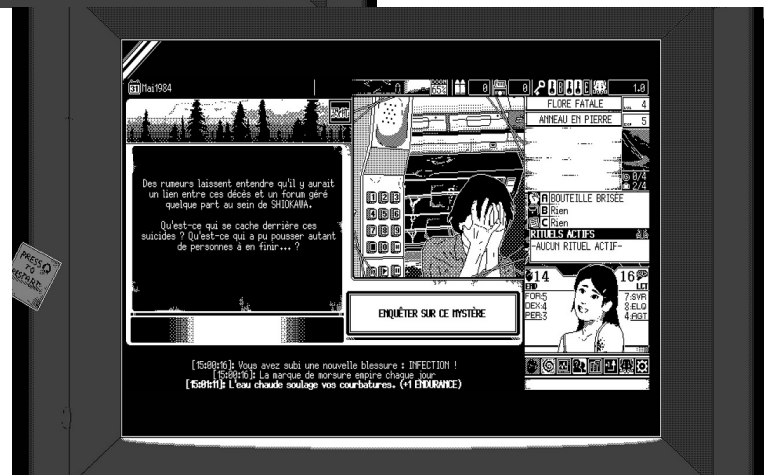
World of Horror

Au Japon, la ville de Shiokawa est depuis peu sous le contrôle d'une entité ancienne. Elle a pris possession du phare et étend son emprise sur ses habitants. Chargée en énergie malfaisante, la ville sombre alors dans la folie. **Certains résidents se transforment, d'autres deviennent fous**, des esprits semblent sortis de nulle part et l'apocalypse approche inéluctablement.

Heureusement, vous êtes là. Intrépide, peut-être un peu inconscient, vous décidez d'enquêter sur les phénomènes étranges qui impactent la population, et surtout, **vous tentez d'accéder à ce maudit phare**, hélas protégé par 5 cadenas. Qui les a placés là ? Peut-être ces membres de la secte qui rôdent, la nuit, encapuchonnés ?

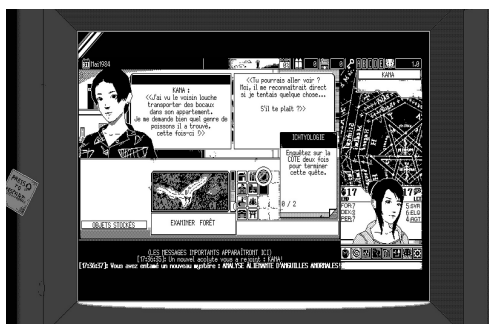
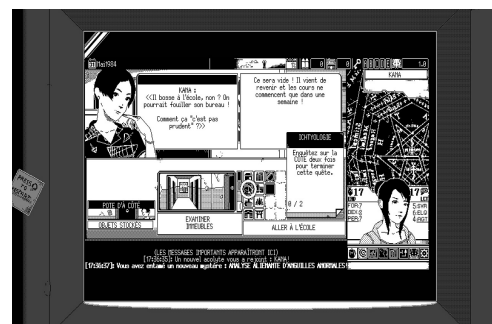
Votre objectif sera d'enquêter sur 5 mystères. Chaque résolution vous donnera une clé. Lorsque vous aurez 5 clés en votre possession, vous pourrez accéder au phare, le gravir et mettre fin à la domination de l'entité.

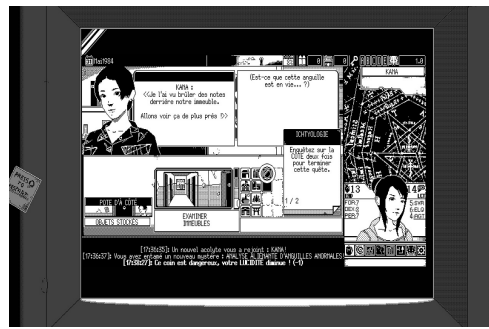
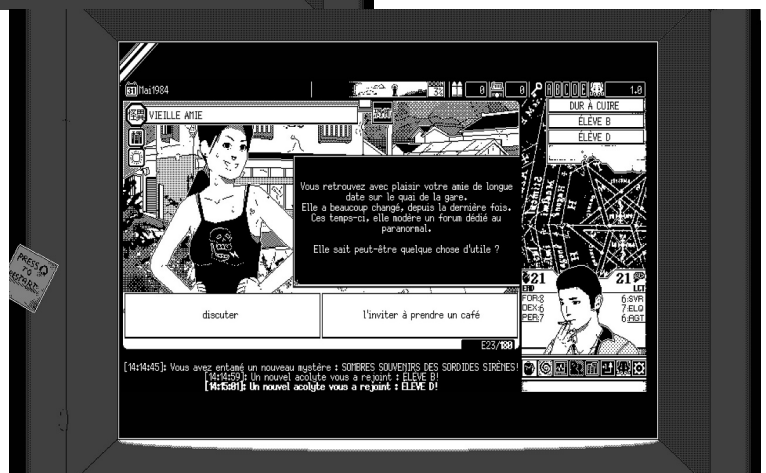




Pour mener un mystère à bien, il faudra vous rendre dans plusieurs endroits de la ville comme l'école, l'hôpital, le centre-ville, la forêt, la côte... il n'y a rien de bien compliqué car **le jeu vous guide constamment**. Dans le mystère "*Curieux cas de coma contagieux*" par exemple, le soft vous explique à travers un texte que de nombreuses personnes tombent dans le coma, puis il vous indique de cliquer sur l'école pour avancer dans l'histoire. Cliquer sur l'icone de l'école déclenchera son exploration. Une fois l'école explorée, le scénario vous indique maintenant qu'il y a un patient zéro et vous demande de cliquer sur le centre-ville pour en savoir plus. Cliquer sur l'icone du centre-ville déclenchera une nouvelle exploration qui fera avancer le scénario, et ainsi de suite. Au bout d'une dizaine de lieux explorés, vous pourrez accéder à une dernière expédition spécifique au mystère en cours, comptez alors une dizaine d'étapes supplémentaires liées à cette ultime expédition pour résoudre l'affaire et gagner l'une des cinq clés nécessaire à l'ouverture du phare.

Le fait que le jeu nous indique tout le temps où aller est clairement dommage, car **durant les enquêtes, nous n'enquêtons en fait pas du tout**. Mais pire, les lieux dans lesquels le jeu nous demande de nous rendre sont totalement déconnectés de l'histoire. Si je reprends l'exemple du mystère des "*Curieux cas de coma contagieux*", il aurait été logique d'aller à l'hôpital pour en savoir plus sur les comas et le patient zéro... mais non, le jeu nous demande d'aller dans des lieux totalement hors sujet comme l'école ou le centre-ville sans jamais apporter une justification valable.





Le ridicule ne s'arrête pas là. A chaque fois qu'on se rend dans un lieu, on lance donc une "enquête", cela signifie simplement qu'un évènement aléatoire s'affichera à l'écran. Par exemple, lorsque le jeu nous demande d'enquêter à l'école sur les comas mystérieux, **le fait de cliquer sur le lieu en question provoquera, au hasard, un évènement lié à l'école**. Vous pourrez par exemple rencontrer le professeur d'SVT qui s'est transformé en créature, ou voir une poupée maléfique dans la cour de récréation, ou encore observer d'étranges symboles sur le tableau d'une salle de classe. Chacun de ces évènements entrainera soit un combat, soit un petit texte à choix qui vous fera perdre ou gagner des points de vie ou des points de santé mentale. Parfois vous pourrez gagner un objet qui boostera vos stats ou au contraire, vous serez affublé d'un attribut qui les diminuera.

Bref, qu'importe l'évènement que vous venez de vivre, l'histoire vous expliquera que vous avez progressé dans votre enquête et que vous devez maintenant étudier le cas du patient zéro. Pour étudier ce cas, il faudra vous rendre au centre-ville et vivre à nouveau un évènement aléatoire comme la rencontre avec un gangster, ou l'apparition d'un train vide de tous ces passagers. Une fois l'évènement résolu, l'histoire des comas étranges avancera à nouveau un peu et vous devrez enquêter dans un nouveau lieu pour y vivre un nouvel évènement aléatoire... Vous avez compris le problème, c'est que **tous les évènements vécus sont déconnectés les uns des autres ET aussi du mystère en cours** ! Toute cette aventure virtuelle n'a alors plus vraiment de sens. Seule la dernière ligne droite des enquêtes est plaisante car elle est spécifique à chacune d'entre-elles.

Le **hasard** est le maître mot de World of Horror. Le personnage que vous contrôlerez est aléatoire, de même

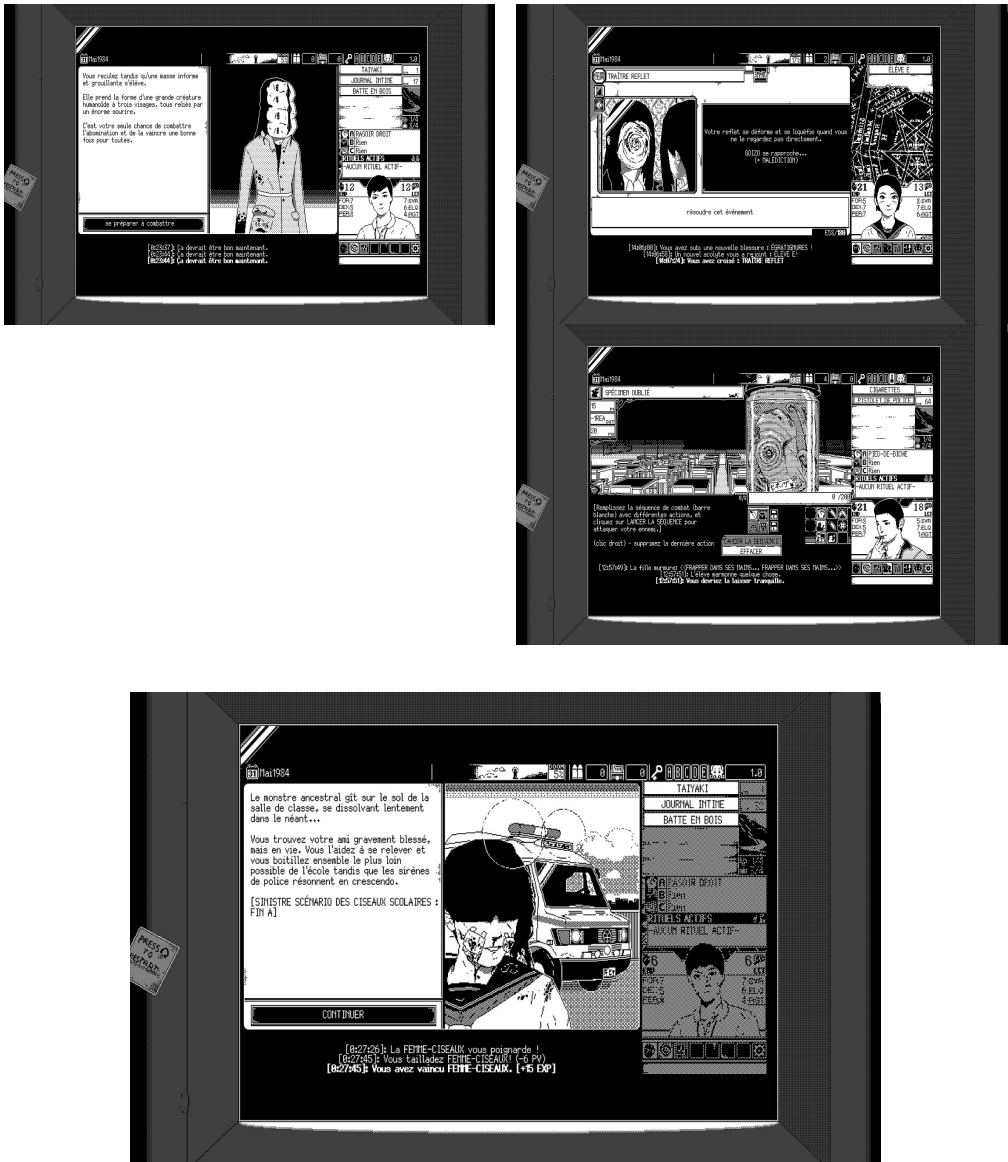
que ses caractéristiques (force, dextérité, perception, savoir, éloquence, agilité), que l'entité du phare (chacune vous donnant un malus différent en début de partie), et que les cinq mystères qui vous seront attribués au début du jeu (sur 22 possibilités). Tout cela est une bonne idée, mais le fait que les évènements le soient aussi fait qu'il ne peut pas y avoir de véritable fil rouge dans votre périple.



En plus d'être peu intéressant, **le jeu est sacrément dur et injuste**. Comme tout est procédural, vous pouvez déjà être en difficulté dès votre première enquête. Vous avez exploré l'école et le centre-ville, pas de chance, à chaque fois vous êtes tombé sur un évènement vous retirant 3 points de vie, il ne vous en reste déjà plus beaucoup et en gagner est compliqué... vous n'avez plus qu'à recommencer une partie. Ah mince, dans cette nouvelle partie ce sont vos points de santé mentale qui partent comme des petits pains à cause d'évènements malchanceux. Oh zut, et dans celle-là les évènements ont monté le niveau d'apocalypse trop haut et trop vite (à 100% c'est le game over). Les parties peuvent donc parfois durer moins de dix minutes...

Alors oui, le soft assume clairement cette difficulté et les joueurs sont censés prendre leur pied en explorant tous les évènements aléatoires du jeu, plutôt qu'en le finissant. Sauf que si ils sont intrigants la première heure, **vous finirez très vite par vous lasser** de tous ces phénomènes qui ne sont ni liés au scénario, ni liés à eux-mêmes et qui sont en plus parfois très injustes. Pour ne rien arranger, les combats au tour par tour sont longs et pénibles. Alors au bout d'un moment, on finit par passer le jeu en facile pour le finir une fois et ne plus jamais y toucher.

Franchement, quel dommage ! Le fond a beau être catastrophique, **la forme est géniale**. Les graphismes sortent tout droit des dessins d'horreur de Junji It?, l'ambiance est un mix du manga Spirale (allez le lire !) et des écrits de Lovecraft (eux aussi !), de plus les musiques sont super envoutantes. Quand j'ai vu les images, je m'étais dit que ce petit jeu ne pouvait que me plaire et qu'il me rappellerait les meilleures Old School Horror à aventure textuelle, et bien on peut dire que je me suis bien fait avoir par l'emballage...





Hélas, World of Horror est **une immense déception** et n'offre pas grand-chose d'intéressant à se mettre sous la dent à part son esthétique, sa première heure intrigante et quelques mécanismes sympas de jeu de rôle. Je ne vous le conseille donc pas.

Description du jeu par Kyoledemon

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