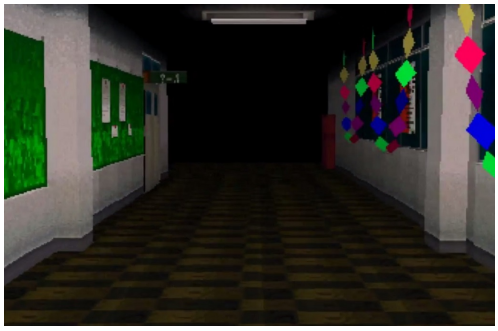


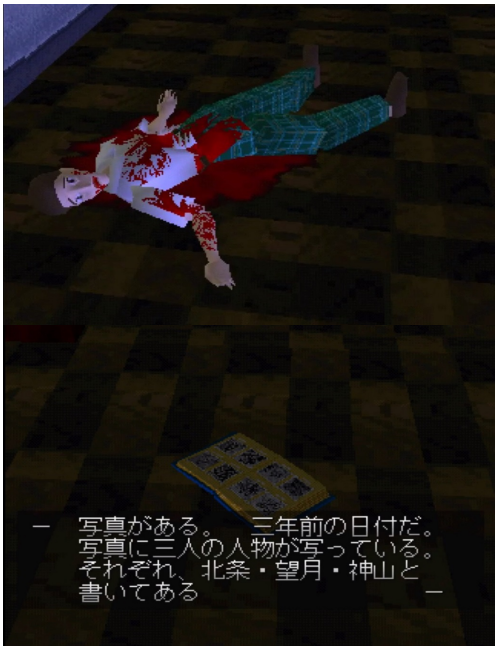
Test de ...Iru!

...iru!

"…iru!" peut se traduire par "… quelque chose est présent !". C'est original comme nom pour un Ambient Horror, non…? Hmpf… en fait c'est la seule chose originale qu'apportera ce jeu au monde de l'horreur. Allez, avant de se lancer dans quelque conclusion, laissez-moi vous raconter tout ce que vous devez savoir sur ce titre.

Comme bon nombre d'œuvres vidéoludiques horrifiques asiatiques - je pense à **White Day** ou **Twilight Syndrome** - le scénario d'Iru prend place dans un établissement scolaire et nous raconte les péripéties d'un groupe d'étudiant. Ces derniers sont restés après les cours pour finaliser les préparatifs de la fête du lycée, et alors que la nuit est déjà tombée, **ils se rendent compte qu'ils sont piégés dans ce lieu tandis que d'étranges entités rodent dans les couloirs et les salles de classe.** C'est dans cet univers que vous incarnerez un étudiant prêt à tout pour sauver sa vie et celle de sa petite amie !









L'ensemble de l'aventure se déroule en vue subjective. En voyant le jeu, on se doute que cette option n'est surement pas un choix artistique mais plutôt esthétique. Les personnages sont assez hideux et mal modélisés pour l'année 1998. **Les développeurs, grâce à cette caméra "first person", évitent au joueur d'avoir à se coltiner un héros horrible auquel on aurait du mal à s'identifier.** Les décors s'en sortent un peu mieux, non pas qu'ils soient magnifiques, mais ils sont facilement immersifs pour n'importe quel joueur ayant un minimum de culture asiatique. On prend plaisir à arpenter une école typiquement japonaise avec leurs salles de classe facilement identifiables. Plaisir qui n'est malheureusement qu'éphémère. En fait la répétitivité et surtout le vide intersidéral du lycée deviendront rapidement lassants.

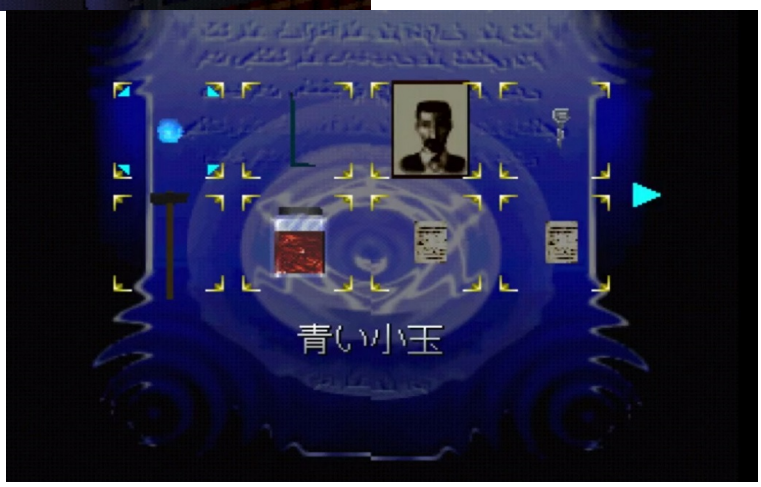
Iru fait partie de ce genre de jeu qui propose un terrain d'exploration relativement grand mais qui ne l'utilise pas de manière judicieuse. Tout est directif et le scénario ne se dessine que si le joueur accomplit les actions précises attendues par le jeu. Il faudra donc aller parler à tel professeur avant de parler à tel élève pour que tel objet apparaisse dans telle salle. il n'est pas non plus possible d'ouvrir la porte A avant la porte B. **On se retrouve donc à déambuler dans un environnement qui devient une vraie prison labyrinthique.** La recherche, outre quelques objets clés, concerne surtout à trouver les personnages qui feront avancer l'histoire. Pour cela il faudra ouvrir d'innombrable porte, de manière empirique, jusqu'à tomber sur la bonne salle…











De temps à autre quelques phases stressantes viendront changer la donne. Poursuivi par un ennemi il faudra rapidement trouver un endroit ou se cacher : un carton, un placard… Mais ces intervalles sont beaucoup trop peu nombreux pour apporter une vraie plus value au jeu - on peut les compter sur les doigts d'une main. D'ailleurs ce sont les seuls moments où vous serez vraiment en danger. En effet, Iru mise avant tout sur son ambiance et son scénario… et autant dire que ce n'est pas une franche réussite ! Alors certes, l'intrigue vous poussera surement jusqu'à la fin de l'histoire, mais elle se révèlera assez expédiée et décevante.

Cet Ambient Horror, vous l'aurez compris, est loin d'être exceptionnel. **Sans être non plus une catastrophe, je pense qu'il n'intéressera pas les joueurs du XXIème siècle.** Sauf peut être les plus curieux…? Dans tous les cas, si vous voulez y jouer, sachez qu'il est entièrement en japonais et qu'il n'a jamais quitté les frontières de ce pays.

Description du jeu par Kyoledemon

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