



Illbleed : Présentation

22/01/01 19:07:00



La presse américaine a mis la main sur Illbleed, le jeu d'horreur macabre de la Dreamcast qui se moque du genre tout en lui rendant hommage. Premiers détails...

Par : Bliss

Illbleed sortira sur Dreamcast en mars aux Etats-Unis. C'est l'éditeur Jaleco qui s'en occupe pendant qu'on cherche toujours un éditeur pour l'Europe. Illbleed se veut inspiré des films de série B ; le jeu, lui, saura-t-il s'élever au rang de la série A ? Peut-être pas, mais avec son idée de base et les auteurs du fort sympathique Blue Stinger aux commandes, on a envie d'y croire.

Illbleed saigne aux Etats-Unis

La presse en ligne américaine a reçu les premières versions jouables et livrent quelques détails du déroulement du jeu...

Nous savons déjà que le ressort dramatique du jeu s'amuse à exploiter un défi lancé par un milliardaire farfelu : celui qui traverse sa maison virtuelle de l'horreur sans mourir de peur gagnera 1 million de dollars !

C'est donc avec un humour macabre omniprésent, que les auteurs du sous-estimé Blue Stinger détournent et caricaturent tous les clichés du survival horror à la Resident Evil.

Première preuve de l'outrance, décuplant l'effet rigolard de Blue Stinger, justement, le sang gicle à flot et pour tous les prétextes. Des flots de sang exagérés qui devraient désamorcer autant que dénoncer l'utilisation si " sacrée " de l'hémoglobine dans les jeux dits "sérieux". Ainsi, comme l'explique avec humour le Daily Radar US, les lumières saignent, les portes saignent, à tel point que c'est à se demander si le sang lui-même ne saignerait pas (*le sang tâche et l'humour, apparemment, déteint*).



1 million de dollars la crise cardiaque

Le milliardaire original Michael Reynolds, ancien producteur de films de série B à succès, a donc construit une sorte de parc d'horreur virtuel (voir image) du nom de Illbleed. **Trois étudiants intéressés par la carotte d'or de 1 million de dollars offerte par le milliardaire ont apparemment disparu, engloutis par les mystères du parc "hanté" et de ses 6 mondes.** La frêle (*ça tombe bien, comme dans les films de série Z*) Eriko Christy se lance alors dans l'aventure pour retrouver les trois autres.

Ainsi que nous l'avions évoqué dans nos premiers articles sur Illbleed, les concepteurs ont imaginé un système singulier de jauges correspondants à 3 des 5 sens naturels d'Eriko : la Vue, l'Ouïe, l'Odorat, plus un mystérieux 6e sens. Les 4 repères sensitifs sont situés en haut de l'écran tandis que deux autres barrent toute la partie inférieure de l'écran. En bas de l'écran, la première jauge, bleue, témoignerait de ce qui semble être le taux de stress du personnage, la deuxième, rouge, signale l'état cardiaque de l'héroïne dont on entend les battements du coeur. **Cet ensemble s'appelle d'ailleurs les "Horror Monitors", les**

Actu

Illbleed : vidéo saignante

Illbleed confirmé aux USA

Sega va vendre des jeux en plusieurs fois

Illbleed saignera au TGS

Illbleed repoussé

E3 2000 : Illbleed : frayeurs visuelles

E3 2000 : Illbleed : premiers sangs

Illbleed : détails

épouvantables

Illbleed : détails et vidéo

"Je saignerai" sur Dreamcast

Les créateurs d'Illbleed changent de nom

TOUT SUR

ILLBLEED

RECHERCHER

ok

Contrôles de l'horreur "

Cela semble beaucoup de signaux à surveiller en simultané et il faudra voir à l'usage si cela se fait instinctivement. Soyons clair, il s'agit quand même d'un jeu à prise en main d'arcade et non d'un jeu de gestion PC... L'héroïne se contrôle au stick analogique à la 3e personne et les coups qu'elle porte sont en direct comme un jeu d'action.

Le club de l'horreur du lycée

Les motivations du maître des lieux sont enterrées au cœur du complexe hanté et, quand on sait que les étudiants disparus appartiennent tous au "club d'horreur", le Castle Rock High School Horror Club (*à la "cercle des poètes disparus" ?*), et que Eriko est la responsable de ce petit cercle parce que ses parents, eux-mêmes, dirigeaient une maison hantée du nom de Caravane de l'Horreur, ont comprendra que les événements sont tous reliés ensemble. Des liens de sang en quelque sorte. **Démultipliant le principe des attractions foraines telles les maisons hantées ou trains fantômes, les auteurs d'Illbleed cherchent volontairement à provoquer des surprises brutales, des chocs propres à provoquer des arrêts cardiaques du personnage et, peut-être, du joueur.**

Comme l'avait démontré *Blue Stinger*, Climax Graphics ne manque pas d'idées et, si le studio japonais réussit à régulariser les problèmes de caméra dont beaucoup se sont plaints, voilà un jeu qui devrait emmener un peu plus loin un genre qui commence sérieusement à faire du surplace.

François de la Boissière

Edité par Jaleco, réalisé par Climax Graphics, Illbleed sortira en mars au Japon. Pas de nouvelles pour la France.

