



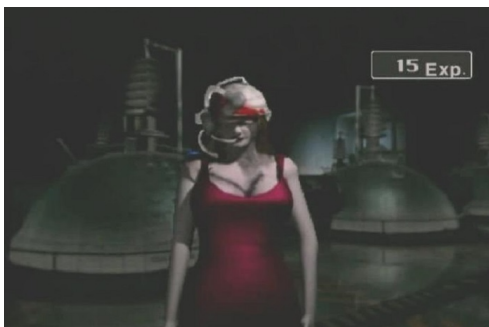
## Test de deSPIRIA

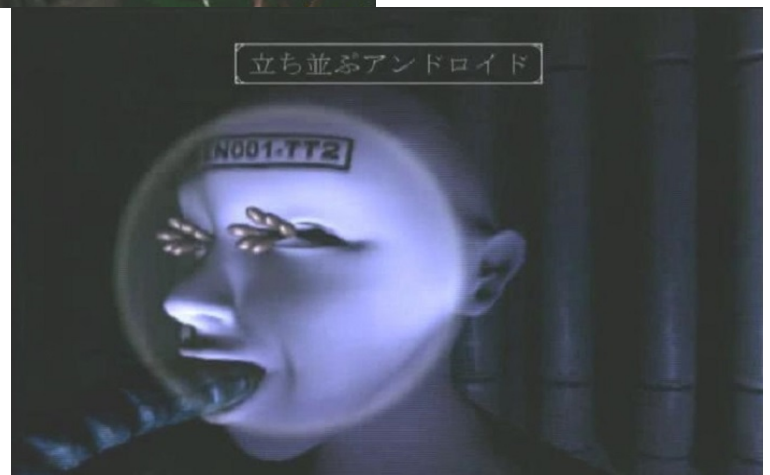
### deSPIRIA

L'année suivant son **Hellnight** sur Playstation, ATLUS tente une nouvelle incursion dans l'horreur vidéo-ludique avec ce jeu sorti uniquement sur Dreamcast. De nombreuses similitudes entre eux font que ce deSPIRIA peut être considéré comme une variation sur le même thème qu'Hellnight : Japon post-apocalyptique dont les habitants désabusés se tournent vers une «église» dont la puissance sur les âmes croît en fonction du désarroi spirituel ambiant, vue à la première personne, jusqu'au début de l'histoire se déroulant dans les mêmes conditions : une catastrophe ferroviaire souterraine... à ceci près qu'il s'agit cette fois d'un pur RPG et non d'un «hide and run» . L'héroïne que l'on incarne, une jeune fille nommée Alura Valentine (une lointaine descendante ?), doit mener une longue enquête par le biais d'une interface rappelant également Hellnight.

Alura est dotée d'inquisiteurs pouvoirs télépathiques lui permettant de voir, dans l'esprit de ses interlocuteurs, les réponses et pensées que ceux-ci veulent lui cacher, ou simplement refoulent dans leur subconscient.

**Les mêmes pouvoirs vont lui servir à combattre les monstres du jeu** : si ces affrontements se déroulent au «tour par tour» dans la plus classique tradition des RPG, ils n'utilisent aucune arme car il s'agit de véritables combats psychologiques, où Alura doit utiliser la mémoire résiduelle et les émotions de ses adversaires pour les terrasser.





Diverses drogues à sniffer lui permettent de stimuler les parties de son cerveau nécessaires selon le moment ou l'ennemi. Ces particularités, servies par des décors dévastés \_ les environnements urbains évoquent Dark City, ou encore certains passages d'Appleseed \_ en font un jeu attachant, aussi dérangeant qu'original. Cela explique peut-être **la frilosité dont firent preuve à son encontre les éditeurs tant américains qu'européens**, puisqu'aucune adaptation pour ces marchés ne vit jamais le jour.

Le fait est d'autant plus regrettable qu'il aurait fait merveille dans votre ludothèque de RPG aux côtés des [Koudelka](#) et Shadow Hearts de Sacnoth, mais les nombreux dialogues et indications à l'écran le rendront difficilement compréhensible à qui ne maîtrise pas la langue japonaise.

*Description du jeu par [Zombieater](#)*

Copyright © 2003-2025 [survivals-horrors.com](http://survivals-horrors.com), tous droits réservés  
Conception [David Barreto](#)