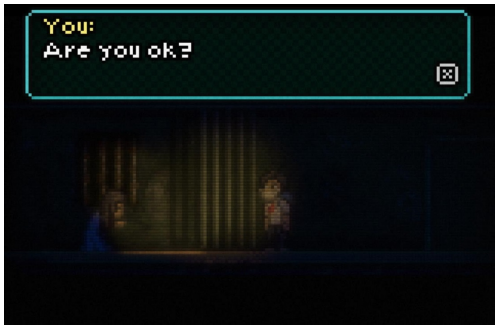
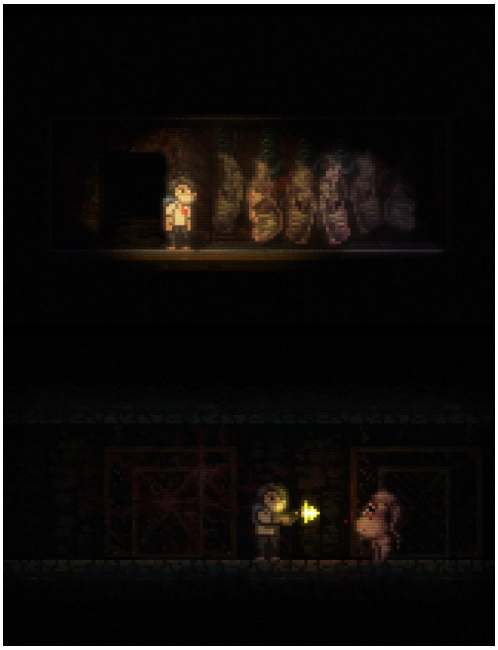
Test de Lone Survivor

Lone Survivor

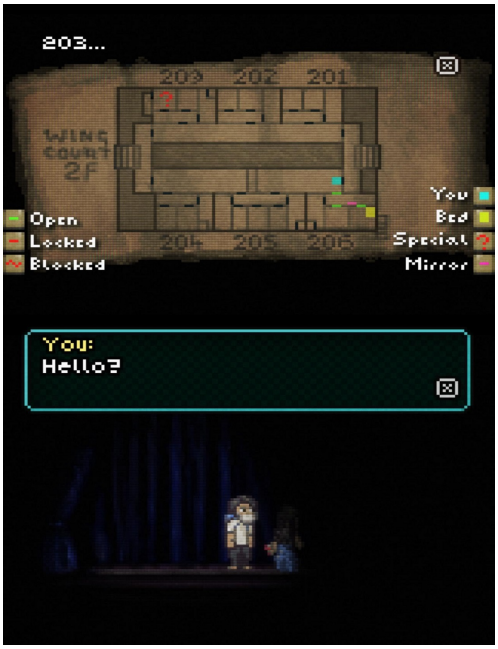
Lone Survivor est un jeu indépendant - au sens noble du terme - créé de toute pièce par Jasper Byrne. Cet homme est donc auteur du scénario, compositeur de la musique et développeur du jeu. Si le générique de fin nous révèle quelques autres noms, le mérite lui revient quasi intégralement. Ce survival-horror est un retour aux sources du genre, tout en étant un vibrant hommage à la série des Silent Hill. Alors, pari réussi ?





Commençons notre descriptif par un bref exposé du scénario : le héros principal, dont vous ne connaitrez jamais le nom, a depuis peu vu son monde se transformer. **Il semble être le dernier être humain sur terre** alors qu'une épidémie parait avoir transformée les gens en monstres. Pire, il ne reconnait plus les objets qui composent son appartement et chaque nuit des rêves étranges viennent le hanter. La vision d'une mystérieuse fille accapare également ses pensées tandis que différents personnages aussi réel qu'imaginaire semblent vouloir communiquer avec lui. Tout le long du jeu la trame se voudra très ambigüe préférant laisser le joueur se faire son avis plutôt que de lui donner concrètement les réponses qu'il peut attendre. A la manière d'un Silent-Hill plusieurs fins - au nombre de trois précisément - sont disponibles selon les actions que vous aurez réalisés.

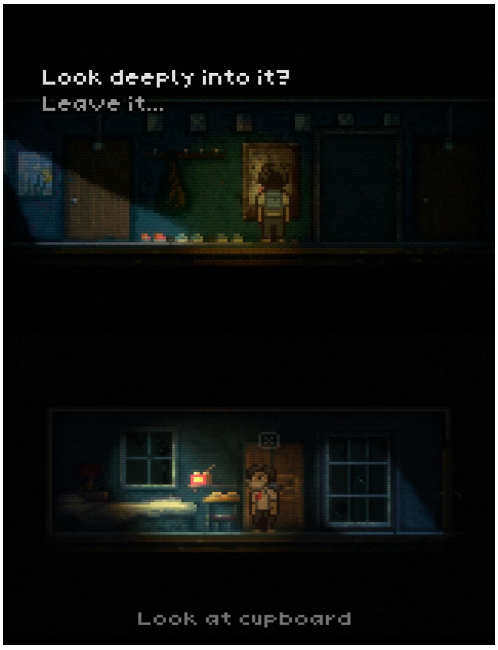
Si le scénario se veut prenant et intriguant, coté jouabilité, en regardant les images, vous avez bien dû vous rendre compte que Lone Survivor ne comptait pas rivaliser avec les ténors du genre ou les grandes productions actuelles. En effet, le style graphique emprunte au pixel art alors que le gameplay permet seulement au joueur de se mouvoir sur un axe x. Mais attention aux idées préfabriquées, **l'utilisation des pixels est extrêmement bien maitrisé** et les jeux d'ombres sont de toutes beautés. Il ne faut pas considérer la pate graphique comme un manque de moyen, mais bien comme un parti pris remarquablement réussit. Coté gameplay, la 2D ne pose pas de problème majeur face aux ambitions du titre et malgré les problèmes de crédibilité que cela pourrait poser, ce survival-horror indépendant est bel et bien un descendant direct du genre.

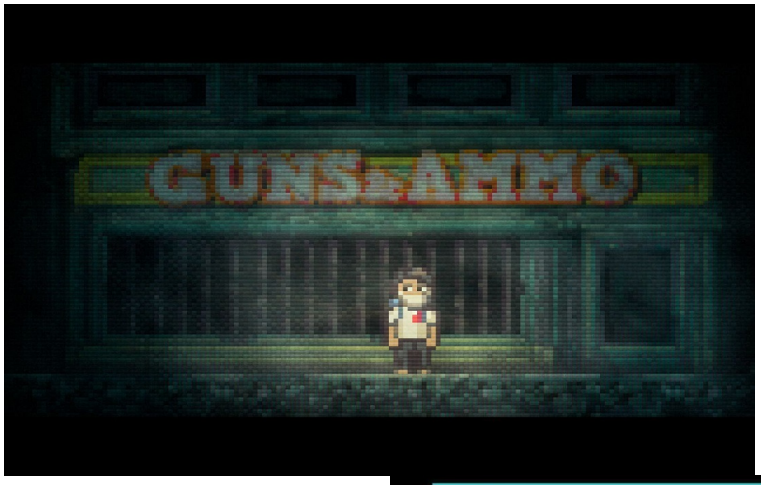


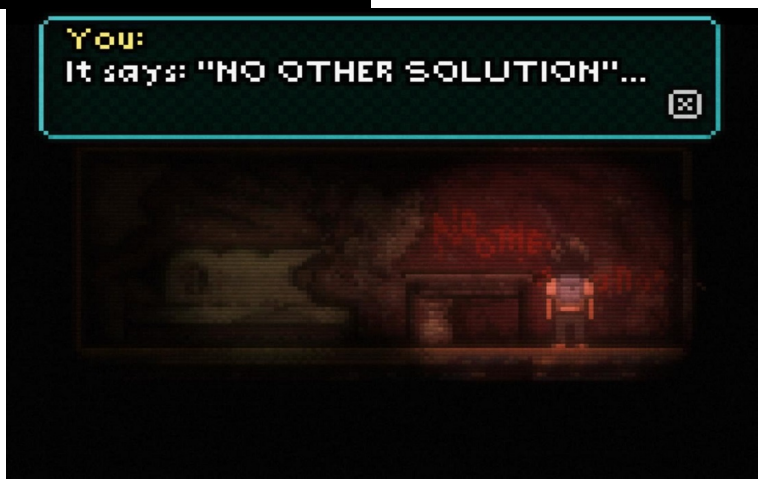
Au programme : combat et partie de cache-cache avec les monstres, recherche d'objet en tout genre, lieux à explorer avec une carte pour se localiser ! Abordons point par point toute ces facettes du jeu pour voir leurs nombreuses spécificités.

- Les monstres qui peuplent les couloirs et les ruelles des environnements explorés ne vous voudront évidemment aucun bien… La lueur de votre lampe les attirera vers vous, et pour survivre il n'y a rien de mieux que de vous faire oublier. Il n'y a qu'une solution : se cacher. Pour cela le soft vous proposera parfois de longer des murs non éclairés pour passer sur la même ligne qu'une créature sans que celle-ci ne puisse vous repérer. Cette petite profondeur que vous accorde le jeu est la base du gameplay de Lone Survivor. Comme dans tout survival qui se respecte, **la fuite est l'arme majeure**, mais parfois les combats sont inévitables, il faudra alors compter sur le pistolet - la seule arme du jeu - et ses faibles munitions disséminées dans les niveaux. A votre disposition vous trouverez aussi des torches de détresses qui aveugleront les ennemis les rendant inoffensif quelques secondes, le temps de passer à coté d'eux, comme dans **Alan Wake**. A noter que le fait de tuer ou de fuir les abominations aura une répercussion sur la fin que vous obtiendrez.

- Les objets à trouver se divisent en trois catégories : les documents textes qui éclairciront à peine le scénario, les objets qui vous permettront de faire avancer votre progression comme les inévitables clés, et, plus original, les aliments qui serviront à vous nourrir. Au cours de jeu le joueur aura régulièrement faim, il faudra alors manger ce que vous avez trouvé, ça peut être un hamburger, quelques chips ou bien un bon repas chaud et cuisiné… faut il encore trouver les ustensiles qui vont vous permettre de préparer un tel repas (ouvre boite, bombonne de gaz...). **Ce que vous ingurgitez va aussi avoir une conséquence sur la fin que vous obtiendrez**, ne pas manger quand votre personnage meurt de faim est plus préjudiciable que de répondre à ses attentes. Dans le même ordre d'idée, vous trouverez des pilules de trois couleurs aux nombre limités que vous pourrez avaler avant d'aller vous coucher dans votre lit pour sauvegarder. Chacune à un effet spécifique, parce qu'en plus de vous donner des munitions ou des trousses de soins à votre réveil, elles vous plongeront dans des rêves précis qui répondrons à quelques énigmes scénaristiques. Encore une fois, la couleur et le nombre de pilules prises seront importants pour la fin du jeu.







- Voyons un peu les lieux visités. Sans trop en dévoiler il y a deux grands niveaux, le premier étant un immeuble ouvert type Motel américain. A l'instar de Silent Hill 4, votre appartement sera un lieu important, vous y reviendrez régulièrement entre l'exploration des deux grands niveaux. Votre lit vous servira de sauvegarde, votre cuisine vous permettra de manger et le miroir à l'entrée servira de checkpoint et de passage vers le dernier miroir rencontré au fil de l'aventure. Pour le reste, l'inspiration Silent Hillesque est extrêmement présente (qui a parlé du nowhere ?). Les plans à trouver afficheront votre position en temps réel, mais il faut bien reconnaitre qu'avec un jeu en 2D les erreurs de parcours seront nombreux par rapport au référencement de la map.

Au final le jeu se termine en moins de quatre heures pour les plus entrainés d'entre vous. Si vous n'avez pas l'habitude des survivals-horrors, vous êtes bon pour quelques heures en plus. Mention spécial à la musique de toute beauté qui, encore une fois, rappel celles des Silent-hill. Mais après tout, quand on sait que l'auteur du jeu

à déjà développé Silent Hill 2 en deux dimensions dans Soundless Moutain 2, ce n'est pas étonnant de trouver cette forte inspiration. Vous l'aurez compris, ce véritable survival-horror indépendant et assumé est **absolu**

Description du jeu par Kyoledemon

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