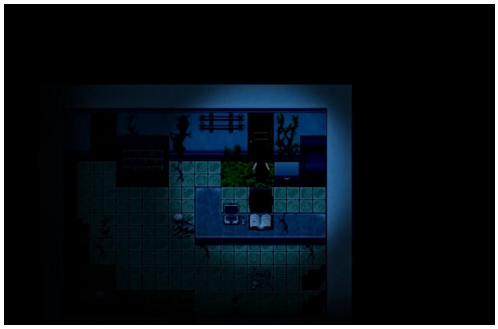
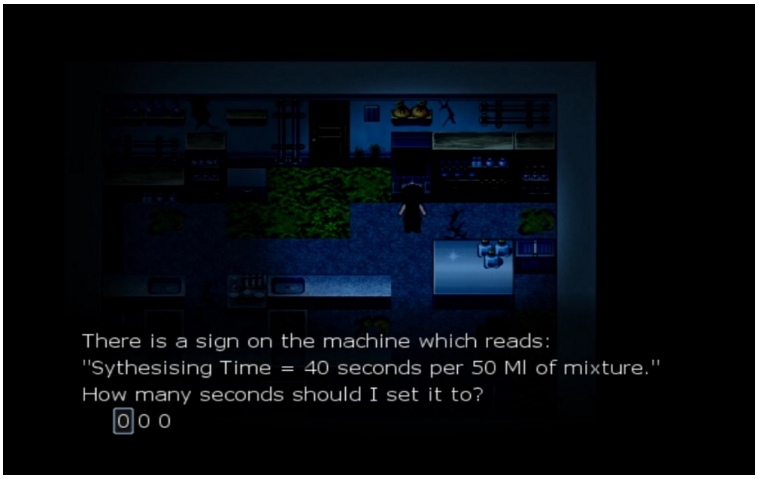
Test de One Night

One Night

One night est le tout premier survival-horror réalisé avec Rpg Maker VX, le célèbre logiciel qui permet de créer tout type de soft vidéoludique pour peu qu'on sache l'utiliser correctement. Ce jeu, sorti en 2009, est le tout premier d'une saga qui à rencontré son petit succès dans le milieu du jeu indépendant ! Il se décrit comme un Resident Evil like… ça a l'air plutôt alléchant, n'est-il pas ?

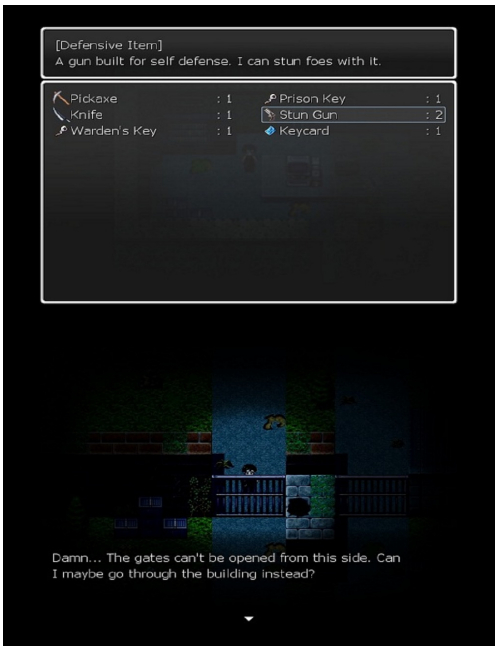


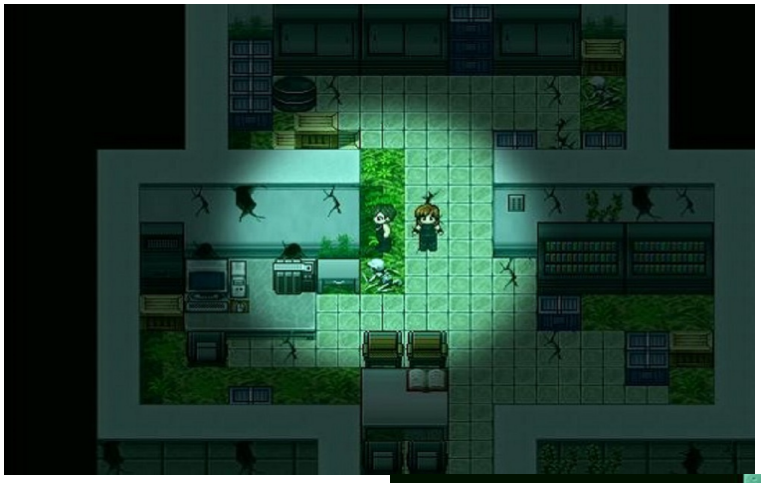


Le pitch se veut très classique, vous incarnez un homme qui se réveille, amnésique, dans une sorte de complexe militaire abandonné. Vous ne savez évidemment pas depuis combien de temps vous êtes ici, ni ce qu'il c'est passé, mais une chose est sûre, les cris qui résonnent dans l'enceinte témoignent d'une présence monstrueuse. Pour en savoir plus il faudra collecter des documents ou parler avec les rares personnes que vous rencontrerez. Le fil du scénario ne révèle pas de gros rebondissement et au final vous oublierez rapidement le pourquoi du comment quant aux évènements qui se dérouleront.

Si l'histoire n'est pas un point fort, sans pour autant en être un point faible, les graphismes rattrapent un peu l'affaire. Il faudra passer bien entendu sur le fait que les décors se répètent - ce n'est qu'un jeu sous rpg maker - mais ils servent agréablement l'ambiance. On retrouvera ainsi de la verdure un peu partout dans le niveau du complexe, signe que la nature à reprit ses droits depuis votre coma. Le level design en contre-partie est parfois vraiment étrange avec **la présence d'objet là ou on ne les attend pas toujours**. Les objets clés sont aussi représenté sous une forme de petite lueur, ce qui casse un peu les phases de recherches.

Heureusement, en plus de la recherche, il y a des énigmes. Bon d'accord, là aussi il y a quelques points qui fâchent mais qui peuvent être présent dans de plus grandes productions. Le fait est que chaque objet, une fois dans l'inventaire, est utilisé automatiquement au bon endroit. Si une porte est délabré il ne faudra pas réfléchir et se dire "tient tient…je devrais peut-être utilisé ma pioche ?", non…le jeu le fera automatiquement pour vous. Bref, quand je parlais d'énigmes je voulais dire qu'il y avait **de vrais énigmes**, celles qui demandent de la réflexion et des analyses de lecture de documents. Bonne chance au non bilingue ! Mais ne râlons pas, l'esprit survival horror est bien présent, c'est le principal.





D'ailleurs vous aurez des monstres à affronter. Enfin pas vraiment… en fait quand vous trouvez une arme, elle se met dans l'inventaire et s'utilisera automatiquement lorsque vous serez en contact avec une créature. Vous ne verrez pas d'animation, la créature deviendra rouge et sera repoussé, cela signifiera que vous venez de lui tirer dessus. Sans arme c'est vous qui deviendrez momentanément rouge, et au bout de trois touches vous mourrez directement alors pensez à bien utiliser vos trousses de soins. **Le meilleur moyen de survivre reste d'échapper aux affrontements**. Le combat n'est pas la seule chose étrange du gameplay, les déplacements et la fouille révèlent quelques petits soucis. Pour se mouvoir, vous devrez utiliser les flèches de votre clavier, et pour fouiller le décors vous devrez forcément appuyer sur la touche entrée. Essayez de mettre vos mains en positions, pas terrible hein...?

Pour la bande son celle-ci est globalement trop répétitive et vous fera mal à la tête, reste les bruitages empruntés à Resident Evil et Silent Hill qui vous déclencherons peut être un brin de nostalgie !

Au final ce premier épisode se révèle très moyen, mais en tant que jeu amateur il s'en tire plutôt pas mal si on devait le comparer à la plupart des autres jeux indies. Il y a eu du travail et ce n'est pas négligeable. Et puis il se finit en à peine 3h et est même doté de plusieurs fins selon le PNJ qui vous accompagne lors de l'affrontement du boss final. Mais globalement **vous pouvez vous en passer** sans n'avoir aucun regret...

Description du jeu par Kyoledemon

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