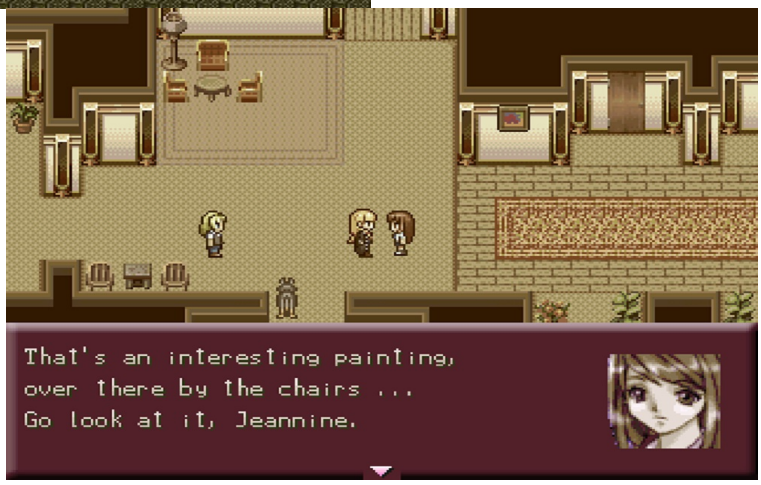
Test de The Longing Ribbon

The Longing Ribbon

Alors là, cher lecteur, sachez qu'avec ce jeu nous avons à faire à une grosse pointure en matière de surival-horror indépendant, ce n'est pas moi qui le dit mais ce sont les critiques principalement américaines que l'on peut trouver partout sur le net. Le jeu à même été traduit en Français par "Z-Master", un fan offrant la possibilité à tout les francophones de plonger dans l'aventure de The Longing Ribbon. C'est donc avec un très bon apriori que je me suis lancé dans cette épopée.

Le début du jeu fait très "film d'horreur". En effet, on incarnera Jeannine, perdue en forêt avec ses amis Sara et Matthew et son chien Sandy, à bord d'une voiture, tentant désespérément de retrouver leur chemin. Puis, sur leur route parfaitement rectiligne, ils vont croiser une voiture accidentée qui ne contient aucun passager. Voulant prévenir les secours notre groupe va s'arrêter dans un manoir en plein milieu des bois pour passer un coup de fil. La maitresse de maison, seule avec son fils, leur spécifie qu'elle n'a pas le téléphone mais propose à nos héros de dormir en son lieu… et ça tombe bien car une tempête est en train d'éclater dehors. Après hésitation la proposition est acceptée mais des conditions sont posées : **ils ne doivent en aucun cas sortir de leur chambre** ou essayer de rentrer en contact avec son enfant.

Pour un jeu sous Rpg Maker 2000, la mise en scène est vraiment très travaillé. Les personnages sont vivant, leurs déplacements dans l'espace sont intelligemment réalisés et les dialogues s'en tirent honorablement bien. Petit bonus, des réponses personnalisées seront proposées, le jeu introduit un peu d'humour avec 3 types de choix possibles dont le dernier sera toujours décalé. Sachant qu'ils n'ont aucune répercussions sur l'aventure mais seulement sur la réaction de votre interlocuteur, il y a de quoi se faire plaisir ! Si le scénario s'étale sur 7 chapitres, ceux-ci seront très inégaux et pour ma part le 5ème chapitre entame **une grande descente scénaristique** qui amorce une grande déception par rapport à la première moitié du jeu. Sincèrement, il y a de quoi se mordre les lèvres tant la désillusion est grande…



Comme le scénario, le gameplay du jeu est malheureusement très inégal lui aussi. Les phases de recherches sont relativement bien construite, on bouge notre personnage avec les touches directionnels et on fouille les décors avec la touche espace, les rares objets à trouver et les rares énigmes sont plutôt sympa… sauf dans les derniers chapitres où ça devient n'importe quoi. Mais le plus rageant est clairement le système de combat RPG. En fait pour être clair, au départ, **votre personnage débute avec quelques points de vies (PV) et quelques points de magies (PM)**. Au fil de l'aventure, pour augmenter l'un et l'autres, il faudra prouver son amour pour l'art. Entendez par là qu'il faudra cliquer sur chaque tableau ou chaque bibliothèque que vous rencontrerez, certains d'entre eux afficheront leurs contenus - image ou citations célèbres - et augmenteront par la même occasion vos capacités. Vous pouvez également utiliser les robinets d'eau pour développer vos statistiques (Attaque, Défense, Agilité), vos attaques secondaires ou encore vos PV et PM. A chaque changement de chapitre les robinets sont de nouveau utilisable. Ces fouilles sont très importantes au vu de la difficulté complètement abusé des combats.

Ils se déroulent au tour par tour mais sont incroyablement dur, si vous ou vos alliés meurent, c'est la fin du jeu… autant dire que vous n'avez pas intérêt à vous être trompé dans le choix de vos stats ! En plus les ennemis sont nombreux et coriaces. En fait, ils sont tellement impossible qu'il existe **un cheat code officiel pour décider de passer les affrontements** (voir partie soluce). Je vous rassure, quasiment tout le monde utilise cette astuce, parce que passer plus d'une heure à répéter le même combat - même pas tactique - c'est juste assommant.

Heureusement niveau level design, The Longing Ribbon tient la route, enfin, jusqu'à la moitié du jeu en fait. L'autre moitié est purement délirante et à clairement été crée à l'arrache tout en se donnant un coté psychédélique. Mais ça ne prend pas. Les musiques qui accompagnent cette traversée sont par contre réussis du début à la fin, mention spécial au bruitage de la pluie aussi bien en intérieur qu'en extérieur.

La conclusion sera simple, durant les premières heures, le jeu est vraiment excellent, le déroulement de l'histoire et sa mise en scène sont tellement bonnes que je suis littéralement resté scotché. Mais passé 3h de jeu, les combats, le scénario et le level design plombent l'aventure. **C'est vraiment frustrant** pour un indie à si fort potentiel.

Description du jeu par Kyoledemon

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