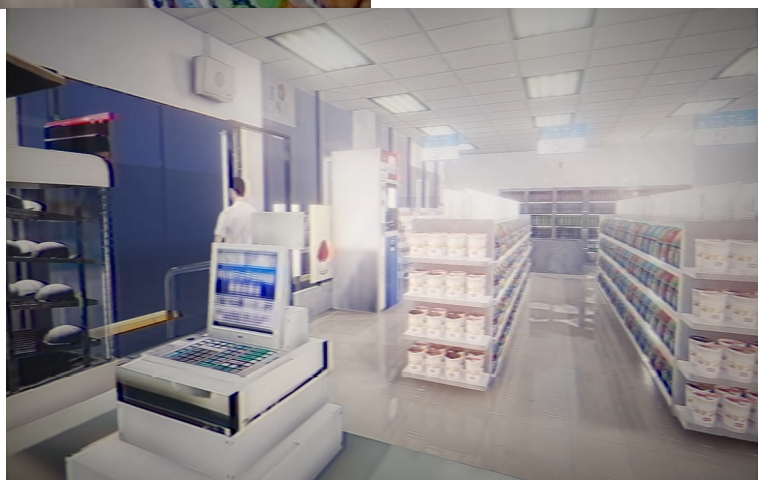
Test de Chilla's Art : The Convenience Store

The Convenience Store

Au Japon, les konbini sont des supérettes de quartier ouvertes non-stop du matin au soir sans jamais fermer une seule fois dans l'année. Dans The Convenience Store, on incarne donc une jeune étudiante qui travaille de nuit dans ce supermarché de proximité. Pour être percutant, le jeu nous immerge complètement dans le quotidien de l'héroïne, ainsi, plusieurs nuits durant, nous devons faire le trajet de notre chambre étudiante jusqu'au kombini, prendre le relais de notre collègue, pointer, et **nous occuper des tâches types d'un employé** (faire la caisse quand un client arrive, mettre des produits en rayons, retirer les aliments qui vont périmer, etc…). Personnellement, je suis très friand de ce genre de schéma narratif qu'on peut retrouver dans des jeux comme **Phantasmagoria**, alors autant vous dire que j'ai rapidement été séduit par ce concept.

Evidemment, entre ces différentes tâches, **des évènements bizarres se produiront dans le magasin**. Par exemple, lors de la première nuit, la porte électrique coulissante s'ouvrira toute seule alors qu'il n'y a aucun client à ce moment-là. Au fur et à mesure des nuits passées dans le konbini, ces curieux phénomènes s'amplifieront.



Comme dans tous les jeux Chilla's Art la technique est perfectible, mais dans l'ensemble les graphismes avec le filtre VHS donnent un cachet plaisant au jeu. Et puis, miracle pour un opus Chilla's Art, notre personnage se déplace à une vitesse correcte, au moins dans la ville puisqu'on peut courir, dans le magasin c'est une autre histoire mais comme il est petit ce n'est pas très grave. **Le gameplay, lui, est ultra limité**. On ne peut porte qu'un objet à la fois et tout est scripté de A à Z. Les fins du jeu arrivent aussi trop rapidement et on aurait aimé travailler un peu plus dans ce konbini qui, je suis sûr, pouvait nous réserver encore beaucoup de frayeur.

The Convenience Store est un petit jeu horrifique vraiment sympa, qui se finit à peu près en 1h, avec de bonnes idées et une mise en scène correcte. Il avait **beaucoup de potentiel** pour devenir un vrai titre bien plus long et plus travaillé, j'aurais vraiment aimé en avoir plus !

Description du jeu par Kyoledemon

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