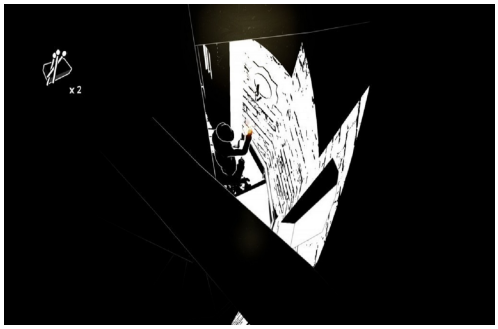
Test de White Night

White Night

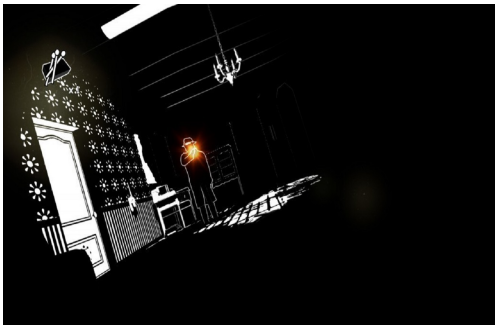
White Night est un Survival-Horror édité par Activision sorti en téléchargement en Février 2015 sur PS4, Xbox One, PC et Mac. Il s'agit du premier jeu d'OSome Studio, un studio de développement français fondé en 2013 qui est composé, entre autres, d'anciens membres d'Eden Games ayant travaillé sur un remake d'Alone in the Dark annulé par Atari. Il n'est donc pas étonnant de voir leur premier bébé puiser son inspiration du côté du titre de Frederick Raynal.



Le jeu se passe aux États-Unis pendant les années 30, durant la grande dépression, et place le joueur dans les souliers et l'imperméable d'un détective privé. Un soir, alors qu'il rentre de bar après avoir bu quelques verres de trop, il aperçoit une femme traverser la route à la lueur des phares de sa voiture. En tentant de l'éviter il percute un arbre et met son véhicule hors service. **Seul dans la nuit, l'homme part alors chercher de l'aide dans un grand manoir situé près du lieu de l'accident.** Voila, je ne vous en dirais pas plus sur le scénario pour ne pas vous gâcher la surprise mais sachez tout de même qu'il vaut mieux aimer la lecture pour comprendre l'histoire du jeu car il y a très peu de cinématiques et qu'il faut lire de nombreuses lettres, extraits de journaux intimes et autres coupures de presse pour comprendre les tenants et aboutissants des mystères entourant le manoir et ses occupants.

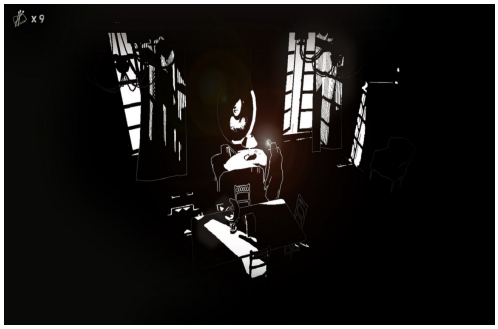
Né de l'inspiration de titres comme Alone in the Dark ou Resident Evil, White Night est l'archétype du Survival-Horror à l 'ancienne puisque le héros se retrouve tout seul, enfermé dans une grande bâtisse et qu'il doit résoudre des puzzles et échapper aux esprits hantant les lieux pour survivre. Toutefois, là où le titre d'OSome Studio se démarque de ses ancêtres c'est dans son absence totale de combats. **Face aux fantômes errants dans les couloirs de la demeure il n'y a pas beaucoup de choix, c'est soit la mort soit la fuite.** Ce manque de moyen de défense peut d'ailleurs être un peu agaçant étant donné qu'un seul et unique contact avec un ennemi tue instantanément. Heureusement, si l'obscurité est en général un signe de mort prématurée, la lumière fait quant à elle office de salut et il faut très souvent trouver de quoi éclairer l'environnement pour pouvoir anéantir les fantômes hantant le périmètre. Ces sources de lumière peuvent par exemple être un lustre, une lampe de bureau ou bien un feu. Ce besoin d'illuminer les pièces et corridors de la maison sert aussi pour les quelques puzzles émaillant l'aventure, l'obscurité renfermant souvent des objets nécessaires à la progression. Malheureusement les esprits n'hésitent pas à détruire ces sources de lumière si précieuses, forçant le joueur à se rabattre sur des allumettes disséminées ça et là dans le manoir et qui permettent de survivre dans les zones plongées dans l'obscurité. Attention toutefois, ces allumettes sont disponibles en quantités très limitées et ne rendent pas le personnage invulnérable aux esprits.

Toujours du côté de ce parti pris "Old-School", et comme pour les premiers Resident Evil, **il est impossible de sauvegarder à n'importe quel moment.** En effet, pour pouvoir sauver la partie le personnage doit se reposer sur des fauteuils placés dans certaines pièces de la maison. Et encore une fois, éloigner les ténèbres a son importance puisque les sièges nécessitent d'être éclairés par une lumière fixe comme une lampe de bureau pour pouvoir être utilisés.



Vous vous en êtes déjà certainement rendu compte en jetant un œil aux captures illustrant ce résumé mais l'originalité de White Night réside principalement dans son style visuel qui aide beaucoup à retranscrire l'ambiance de film noir voulue par les développeurs. Si le noir et blanc rappelle évidemment certaines œuvres comme le Sin City de Frank Miller on peut également citer, dans un registre moins récent, Le Cabinet du docteur Caligari, film emblématique du cinéma expressionniste allemand sorti en 1920 et dont White Night s'inspire pour les éclairages. Le segment réalisé par Richard McGuire pour le film Peur(s) du noir a lui aussi très certainement marqué les développeurs qui ont su s'approprier la dualité entre obscurité profonde et lumière éclatante. Toujours au rayon des références, **c'est l'influence d'Alfred Hitchcock qui se fait ressentir**, notamment à travers l'imposante demeure faisant office de décor au jeu et dont l'extérieur n'est pas sans rappeler l'hôtel de la famille Bates dans Psychose. Bref, vous l'aurez compris, White Night est un condensé d'inspirations visuelles, un mélange effectué avec une grande justesse et qui donne un résultat de toute beauté.

En revanche, si le jeu assure du côté des graphismes, il en va autrement pour quelques plans certes très cinématographiques mais pas franchement jouables. Caméra fixe oblige, il arrive en effet que celle-ci soit placée assez loin du personnage et que ce dernier devienne difficile à percevoir. Certaines transitions entre deux plans peuvent aussi se révéler assez maladroites et faire perdre le héros de vue, ce qui vous en conviendrez sûrement, n'est pas pratique lorsqu'un esprit est à ses trousses.



Pour ce qui est de la bande-son par contre c'est du tout bon, la voix grave du personnage principal participe fortement au côté film noir du jeu (et rappelle un peu celle de Max Payne d'ailleurs) et le combo bruitages/musiques met souvent le trouillomètre à zéro.

En conclusion White Night est vraiment un titre sympathique. Si l'on excepte des puzzles un peu simples consistant généralement à trouver un objet pour l'amener au bon endroit ou bien quelques plans de caméra parfois frustrants, l'aventure se parcoure avec plaisir et le style visuel couplé à la découverte de l'histoire des habitants du manoir aux travers de documents plutôt bien écrits participent fortement à la délicieuse ambiance anxiogène se dégageant du soft. Á une époque où nombre d'autoproclamés "Survivals-Horror" jouent sur l'utilisation abusive de jumpscares ou bien une action toujours plus excessive et décérébrée, **le titre d'OSome Studio revient aux sources du genre et tente de faire peur au joueur en cachant les choses et non en les montrant.** Et ça...ça fait du bien !

Description du jeu par Zombiedu05

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