

Test de Hellnight

Hellnight

Les jours s’écoulent, tous semblables et monotones. Les seuls événements intéressants se passent dans l’esprit des gens et dans la réalité virtuelle. Mais voilà que des rumeurs commencent à circuler sur le lien éventuel entre le culte religieux du «cercle sacré» et le fait que certaines personnes ont récemment disparu. Les rumeurs sont si présente que les médias eux même commencent à y croire. Parallèlement à ces histoires, vous, le héros, prenez le tramway pour rentrer à la maison, quand tout à coup, un violent choc se produit et le tramway se renverse. Vous arrivez à sortir tant bien que mal avec une fille qui vous est inconnu. Mais en face de vous, vous apercevez une créature dégoulinant de sang régurgité. Vous sautez par terre avec la fille et vous vous enfuyez dans le noir, sans relâche le monstre vous poursuit... vite... courir... toujours courir pour rester en vie... !

C'est en 1999 que Hellnight sort en France, **démonté par toutes les critiques** il passera comme la plupart des petits survival, complètement inaperçu du grand public. Mais qu'importe, nous sommes là pour vous faire découvrir ce très bon escape-game. Vous l'aurez compris, ici point de combat mais de la fuite et par conséquent une bonne dose de stress.





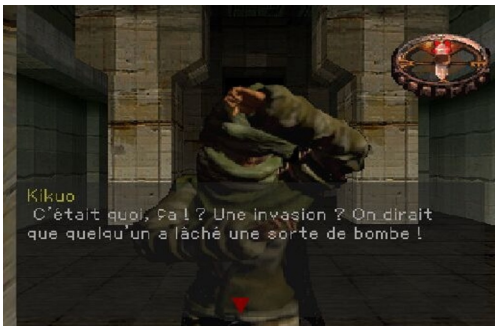




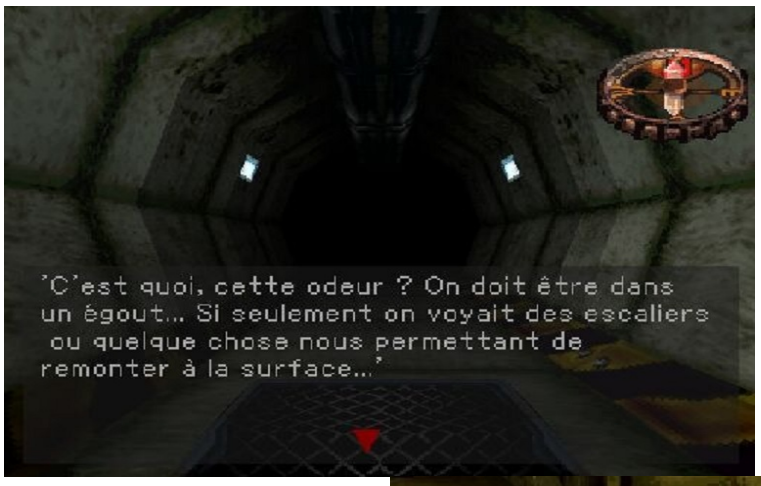
Le jeu se joue en vue subjective dans les environnements 3D tel que les couloirs et autres tunnels, et en click and point en vue fixe lorsque vous entrez dans les pièces pour trouver des objets. **Les décors sont très vastes et très variés**, c'est une des grandes forces du jeu. Pas question de vous gâcher la bonne surprise, mais sachez que vous pourrez passer par des égouts, visiter un ordinateur, etc... Le plan ne vous sera pas fourni et se dessinera en fonction de votre progression. N'essayez pas de le découvrir méthodiquement car, quand vous serez pourchassé par le monstre, vous n'aurez pas l'occasion de décider de votre trajectoire, la panique prendra le dessus et vous vous perdrez surement dans les environnements. Ce sont des choses qui arrivent !

En parlant de fuite, vous pouvez sprinter mais gare au battement de votre coeur. Plus vous sprintez longtemps, plus votre vision sera flou. Rassurez vous, **des coéquipiers pourront être à vos coté** pour vous venir en aide. Ils sont 4 au total mais un seul pourra vous suivre. Si l'un d'entre eux meurt, un autre pourra le remplacer à condition d'être au bon endroit au bon moment pour pouvoir le recruter. C'est-à-dire que si vous avez déjà un partenaire au moment ou vous pourriez en avoir un autre, vous garderez celui de base, et si celui-ci meurt un peu après, vous ne pourrez peut-être plus chercher celui que vous avez déjà croisé ! Dans ce cas, votre perso se retrouvera seul et vulnérable, en effet notons qu'un seul coup de la bête suffira à afficher le game over sur votre écran. Certain de vos compagnons ont des pouvoirs pour prévoir l'arrivé du vilain monstre, d'autres seront armés pour vous défendre.











Et qu'en est-il de l'ambiance ? Elle noircit au fil de l'aventure, devenant quelque fois très Silent-Hillesque, pour notre plus grand bonheur évidemment. Le scénario est aussi riche en rebondissement, ce qui donnera une durée de vie particulièrement longue à ce jeu. Durée de vie allongé artificiellement à cause des trop immenses décors. Pour le reste, il faudra trouver les fameuses clés et autre objets importants. Les moins patient d'entre vous pourront d'ailleurs être découragé. Mais promis, **ce jeu mérite d'être fait**, une fois pris dans l'aventure vous ne pourrez plus lâcher votre manette et vous oublierez ses graphismes pas franchement beaux.

Pour finir voici une petite astuce : Réglez bien le son de votre téléviseur, la respiration du monstre est audible quand il n'est pas loin.

Description du jeu par Kyoledemon

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