

Test de Home

Home

Je préfère vous prévenir, le descriptif qui va suivre sera très court, autant que ce jeu indépendant qui vous tiendra en haleine une petite heure seulement. Le prix a d'ailleurs été fixé en conséquence puisque vous pouvez l'acquérir pour la modique somme de 2$! Pourtant l'aventure vaut le coup d'être tentée car le titre de Benjamin Rivers, le créateur de ce jeu, ne ressemble à aucun autre.

Home est présenté comme un jeu d'angoisse psychologique. La trame est très simple, elle nous conte l'histoire d'un homme amnésique se réveillant dans une maison désespérément vide qui n'est pas la sienne. Plongé dans le noir, il n'a qu'une lampe torche pour s'éclairer et mener son enquête. Il découvrira rapidement qu'il est le "mari de Rachel", lié de près ou de loin à d'étranges meurtres. En une petite heure il est évident que le scénario reste léger mais le plus intéressant est clairement la façon dont il est mené. En fait, **le personnage s'adressera de temps en temps directement au joueur pour lui demander ce qu'il aurait pu bien faire la nuit dernière**. Par exemple, lors qu'à un moment donné vous vous approcherez d'un trou dans le sol, il vous posera la question de savoir si la veille il y est passé ou s'il faut trouver un autre chemin... libre à vous alors de sauter ou non dans le trou. Cette narration si spéciale garantie évidemment différente fin vous permettant de percer toutes les clés de l'énigme (ou seulement une partie !).









Le gameplay et les graphismes sont comparables à celui de l'excellent survival-horror indépendant **Lone Survivor**, à savoir une 2D en scrolling horizontal tout en pixel art. Certes le résultat n'est pas aussi réussi que ce dernier mais les lieux visités apportent leur lot d'énigme basique et d'ambiance oppressante porté par une musique et des bruitages parfait. Et je pense que vous l'aurez compris mais ce jeu d'ambiance est dénué de tout combat quel qu'il soit !

Avec des mécanismes similaire aux '"Livres Dont Vous Etes Le Héros", Home est un ovni dans ce genre de jeu à ambiance pesante. Sans être indispensable, **il vaut quand même le coup d'être essayé** pour ceux qui comprennent l'anglais et qui ont une petite heure à tuer, car oui, il faudra faire le jeu d'une traite !

Description du jeu par Kyoledemon

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