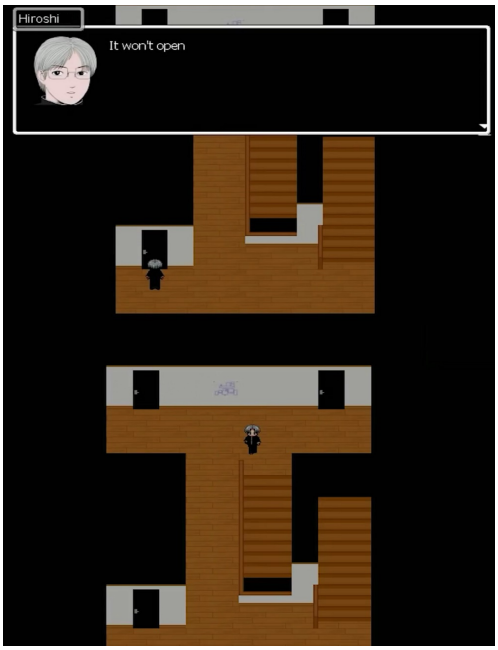
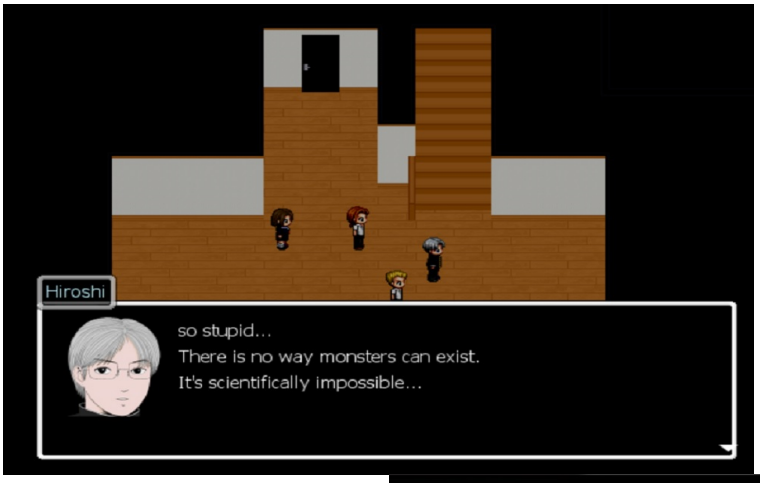
Test de Ao Oni

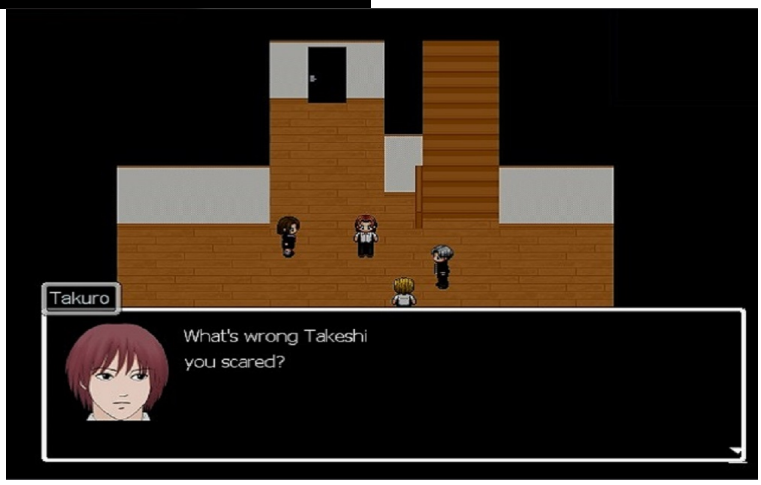
Ao Oni

Ao Oni est un jeu Survival Horror crée sous RPG Maker. Dans ce jeu nous allons incarner le jeune Hiroshi accompagné de ses amis : Mika, Takuro et Takeshi qui iront explorer un manoir dont ils avaient entendu certaine rumeur concernant un monstre qui y vivrait. La curiosité est un vilain défaut et il ne leur faudra que peu de temps pour qu'ils s'aperçoivent de leur fatale erreur...

Dès le début de l'aventure vous serez très vite séparé de vos compagnons. Sans que vous sachiez pourquoi ils ont tous mystérieusement disparus.... Ce n'est que peu de temps après que vous ferez connaissance avec **ce terrible monstre qu'est L'Ao Oni** ! Ce démon vous pourchassera dans le manoir et en aura après vous mais aussi après vos amis !

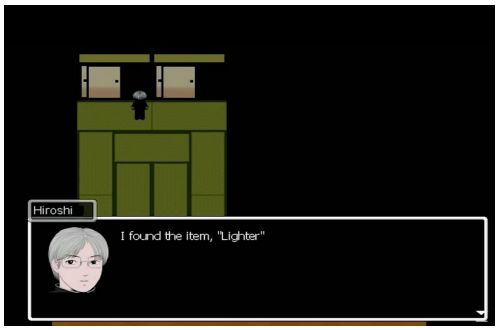


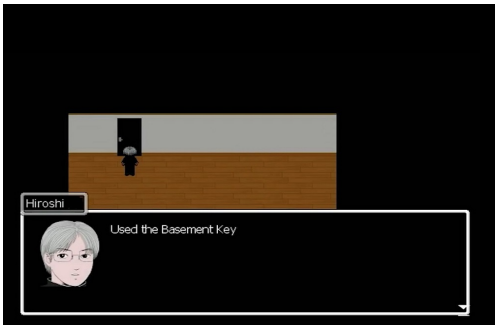


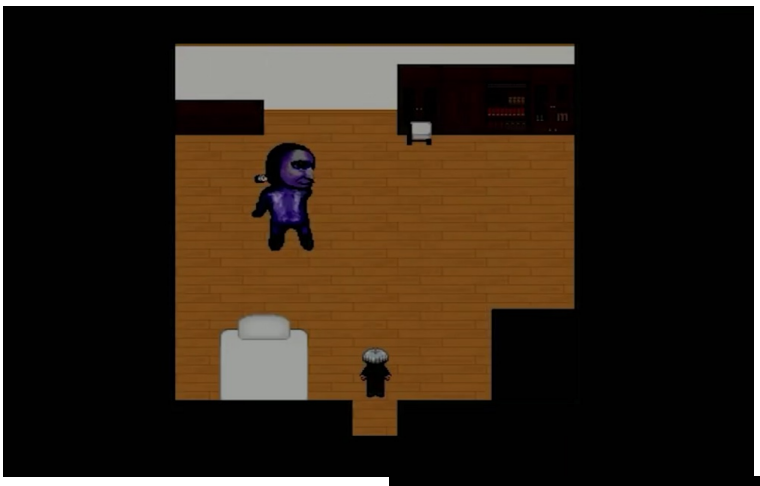


Graphiquement ça reste très basique, et ce même pour du RPG MAKER. Les salles ne sont pas spécialement transcendante mais reste tout de même correcte, il vous faudra davantage avancer dans le jeu si vous voulez voir des zones plus travaillé. Celle de la maison est pour moi la moins attrayante et celle ou on ressent le moins d'oppression, contrairement au zone comme l'annexe ou la vielle bâtisse en ruine. Pensez aussi à vous munir d'un casque pour entendre au mieux les bruitages car le jeu ne possède pas de "musique"... L'expérience ne pourra qu'être meilleure.

Apres cette petite intro passons au vif du sujet... L'Ao Oni est de taille colossale par rapport à votre personnage mais en contrepartie possède **un design qui fait plus sourire que peur** dû à sa tête surdimensionné qui me fait un peu penser à des Bobblehead. Par contre on peut constater que dès que celui ci apparait, une "musique" bien distincte se fait entendre, stressante et peu rassurante qui nous fait comprendre que notre ami ne va pas nous lâcher si facilement. Ce bougre court aussi vite que vous et il vous suivra partout et essayera de vous coincer ! Dans ce jeu, le simple fait de frôler l'Ao Oni vous conduira irrémédiablement vers un écran de Game Over! Et cela vous arrivera souvent ! Cette musique, sa taille, sa vitesse et le fait que un simple touché vous conduit au Game Over, vous mettra dans un état de stress qui peut vous conduire à faire des erreurs de déplacement très stupide, ou à vous réfugier dans une pièce dans laquelle vous n'aurez aucun moyen de lui échapper. Car la seul idée qui vous viendra en tête sera de fuir vers les entrées les plus proches pour espérer qu'il ne vous suive pas (ce qui est peine perdu)…





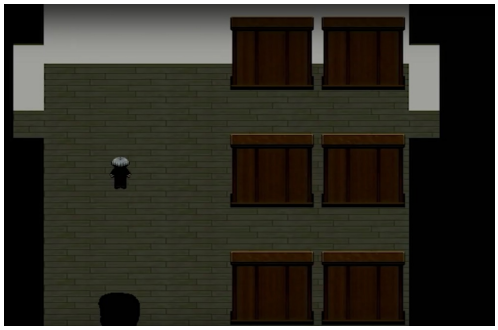


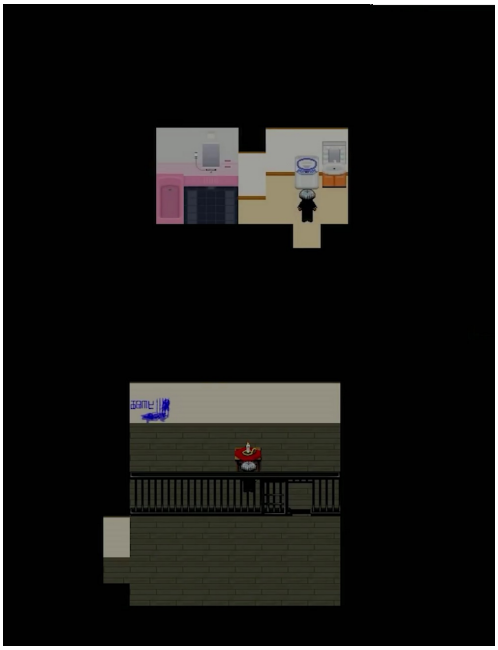
Concernant les apparitions de ce démon, elles se feront de deux manières : scripté et random. Par conséquent, dans le scénario, l'Ao Oni fera des apparitions parfois tellement improbable ou peu attendu que, prit au dépourvue, on se retrouve avec un Game Over (et je parle seulement de ce qui est prévu par le jeu). Dans certain cas, même le fait de ne pas avoir fais une action antérieur vous mènera vers la mort. D'un autre coté les apparitions random vous mettrons en stress car vue qu'elle s'effectue au hasard, vous ne pouvez pas les prévoir. Imaginez vous en train de marcher tranquillement dans un couloir où vous avez l'habitude de passer et... PAF, il surgit de la porte devant vous et commence à vous courir après !

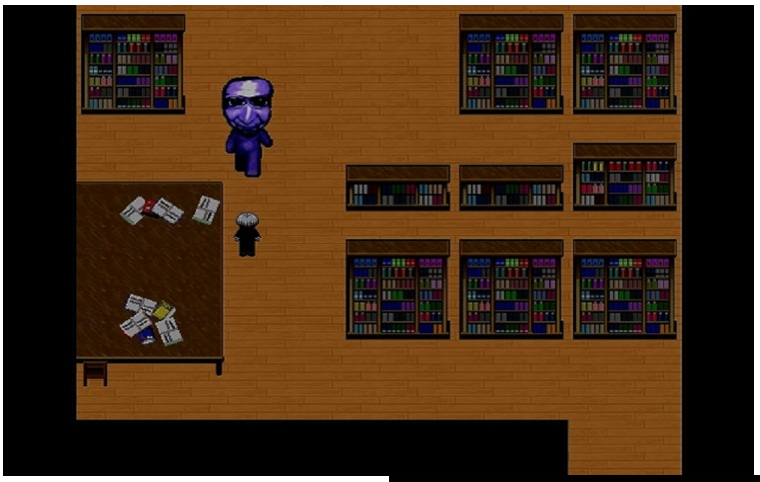
Pour échapper à cette créature il y a 2 moyens. Se cacher dans un placard (les chances de survie sont aléatoires), vous serez alors dans le noir et vous entendrez l'Oni respirer fort dans la pièce, vous prierez pour que celui ci ne fouille pas dans votre cachette... ou vous pouvez vous amuser à jouer au chat et à la souris en courant de pièce en pièce, en tournant autour des meubles qui vous créerons une "zone de protection". Puis au bout d'un certain temps (et après avoir quitté la pièce) le démon vous laissera en paix. Dernière info concernant notre ennemi, (cela dépend des versions du jeu) **vous pourrez trouver plusieurs Oni vous pourchassant**, voir même des Oni avec des capacités différentes tels que le Blockman qui outre son apparence complètement différente, à la capacité de faire un sprint en ligne droite pouvant être ravageur !

Ensuite parlons de l'autre phase du jeu qui est l'exploration et la résolution d'énigme. Il vous faudra donc fouillez minutieusement partout et analyser vos indices pour pouvoir par exemple trouver une entrée secrète ou un outil caché dans le décor. Par contre la où vous aurez plus de mal (et cela dépend à quelle version de Ao Oni vous jouez), c'est lors des énigmes parfois plus que tordu, qui mettrons vos méninges à rudes épreuves ! Et pour causes vous n'aurez que de maigres indices, voir même aucun indice pour résoudre certaine énigme.

Vous devrez donc faire preuve de réflexion et de logique pour en venir a bout. Sans oublier que le jeu génère des codes aléatoires. Sachez aussi que certain élément de votre inventaire ne s'utilise pas automatiquement lorsque cela est nécessaire, vous devrez donc le faire manuellement, voir même, identifier l'objet en question pour pouvoir l'utiliser.







Vous pourrez sauvegarder à tout moment dans le jeu sauf lors des phases ou l'Oni vous pourchasse. **Ao Oni est donc un jeu du "chat et de la souris" des plus stressant**, bien que pas mal d'éléments de décors soient pauvres, le jeu aurait gagné grandement en intérêt avec une modélisation des pièces plus travaillé. Un autre point qui pourrait rebuter plus d'un est la difficulté des énigmes qui risque de vous bloquer très tôt dans l'aventure. L'apparence de L'Oni quand à lui est plutôt contradictoire avec la peur qu'il peut inspirer !

Copyright © 2003-2025 survivals-horrors.com, tous droits rés
Conception David Barreto