

Nightlong



Test de la version : PC
Autres Supports : Amiga CD
Développeur : Trecision
Editeur : Team 17
Année : 1998
Langue : Anglais Sous Titr? Fran?ais
Genre : Aventure
Jeux similaires : Blade Runner
Classification Personnelle : A partir de 12 ans



Nightlong est l'un de ces point & click tombé dans l'oubli, lorgnant vers Blade Runner et nous proposant une mission d'infiltration alors pourquoi ? Pourquoi n'a-t-il pas réussi à s'imposer ? Pourquoi Team 17 a produit un jeu d'aventure ? Pourquoi pleut-il en juillet ?

2099, le gouverneur d'Union City est l'objet d'une série d'attaques terroristes. Vous êtes contacter par un ancien ami pour infiltrer les terroristes, retrouver une taupe qui ne donne plus signe de vie et voyager aux quatre coins de la City aux frais de la princesse.

Nightlong est un jeu italien, développé par Trecision, petite boîte ayant fait ses armes sur Amiga, spécialisé dans le jeu d'aventure depuis de nombreuses années, c'est également le premier et dernier essai de production de ce type de jeu pour Team 17.

L'univers dépeint ici rappellera sans problème **Blade Runner** avec ces multinationales et ces laissez-pour-compte, cette technique qui est omniprésente dans la société mais qui n'est pas parvenue à régler les problèmes terre à terre des individus, ces clubs élitistes, cette absence de communication. Toutes ces problématiques sont beaucoup moins développées ici cependant, je m'emporte. Il va donc nous falloir mener notre petite enquête sur un groupe terroriste, dans une ville déserte, son métro, le cyberspace et enfin, sur une île.



L'interface

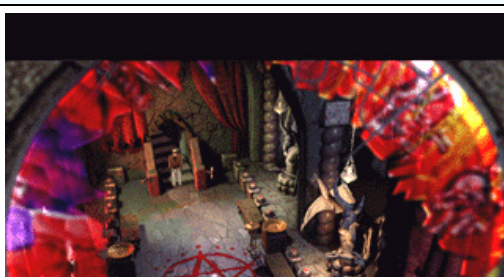
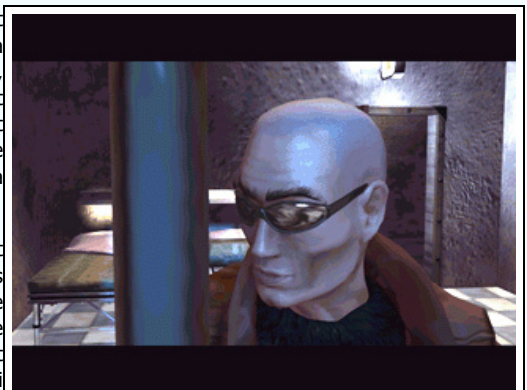
reprend celle de Longest Journey, tout se gère à la souris, en passant sur un objet, son nom s'affiche, clic gauche pour une description, clic droit pour une interaction. L'inventaire est caché par défaut et apparaît en glissant la souris en bas de l'écran, dans la zone noire. Il est tout aussi simple d'examiner, utiliser et combiner les différents objets ici présents. Joshua ne peut pas courir mais un clic droit sur une destination et l'on y accède directement, de même, toutes les cinématiques peuvent être sautées.

Au niveau de l'ambiance, les décors sont cruellement vides, exit les rues bourrées de gens ou les boîtes remplies de jeunes dévergondés, il y a très peu de monde dans cette univers, très peu de personnes à qui parler et que des lieux assez vides finalement, Nightlong est définitivement un jeu où l'on se sent

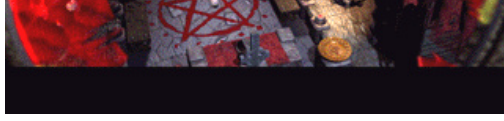
bien seul. Qu'à cela ne tienne, on a une mission, infiltrer ce groupe de révolutionnaire mais l'on va rapidement apprendre qu'il existe un complot, la vérité est ailleurs...

Le scénario de fond n'est pas génial au final et les dialogues sont parfois mal traduits et édulcorés en Français. De plus, il y en a beaucoup trop, ils n'ont pas une grande importance par ailleurs, ce qui peut facilement saouler le joueur. Plusieurs énigmes et puzzles sont dissimulés dans l'aventure, la plupart se passeront sans problème mais vers la fin, cela deviendra bien trop dur, une boîte invisible à cause d'un problème de contraste, un code à casser à base de calculs, frustrant plutôt qu'autre chose.

Si les décors sont cruellement vides, le rendu graphique est tout de même correct, en particulier les modélisations durant les cinématiques, aussi bien pour Joshua qu'Eva, le résultat est de bonne facture pour l'année, on sent que les petits gars de Trecision étaient particulièrement inspirés puisque que ce soit Ark of Time, sorti une année auparavant ou Watchmaker, sorti trois années après, ils avaient en commun d'être particulièrement laid, ce qui n'est pas le cas ici, c'est pas splendide mais ça reste dans la bonne moyenne. Les musiques sont assez insignifiantes en revanche, pas mauvaises mais juste passable contrairement au doublage qui nous immerge convenablement. Comptez une bonne dizaine d'heures pour votre première partie afin de faire le tour d'Union City.



On veut y croire, on veut plonger dans l'univers qui nous est offert et au début, ça fonctionne, le passage dans le métro est sympa bien que trop court, Eva est un personnage charmant mais mal développé. Le cyberspace reste la partie la plus sympa du jeu mais au final, on a pas l'impression d'avoir joué à un grand jeu, un point & click dans la bonne moyenne de ce que l'on trouve ailleurs et c'est peut-être la le problème. De plus, il y a un cruel manque d'homogénéité dans le jeu où l'on aura droit à du cyberpunk, de la magie noire, un loup-garou, de l'infiltration, on a un peu l'impression que le titre bouffe à tous les râteliers. D'un autre côté, Nightlong a pour lui de nous proposer un univers



autre côté, Nightlong a pour lui de nous proposer un univers futuriste agréable et pas très représenté dans les point & click, c'est donc surtout l'absence de concurrence qui reste sa plus grande force, un argument léger au final.

sans changement de galettes.

Vous pourrez condenser les trois CD en un seul DVD pour jouer

EN CONCLUSION

Pour :

- + Cinématiques
- + Eva
- + Cyberspace

Contre :

- Le dernier puzzle
- Ambiance loupée
- Manque d'originalité flagrante

Intérêt Général :

15/ 20

Comme pour **Runaway**, Nightlong est un jeu formaté pour le marché mondial, à aucun moment l'on ne sent les origines, la culture du studio Trecision, pourtant, il y a de quoi être fier. Comparé aux autres jeux d'aventures italiens, de Dynabyte à Simulmondo par exemple, Nightlong est sans conteste le plus grand jeu d'aventure italien. Comparé aux titres Anglo Saxons en revanche, il fait pale figure du fait de ne briller, d'excéder sur aucun point. Tout est dans la bonne moyenne de ce que l'on a l'habitude de voir, rien ne viens chambouler les codes établis, je regrette particulièrement son ambiance totalement ratée où l'on évolue seul et où nous devrions assister à des dialogues longs et ennuyeux. Un bon petit jeu pour ceux qui ne connaissent pas, c'est toujours ça.

Blood, le 13 août 2007



Hotline

Nightlong a été développé pour Win 95, voir 98, en dehors de ces deux OS, vous aurez un bug au niveau du Zoo, à l'écran du Sphinx, un retour sous le bureau. Il n'existe aucun moyen de passer ce bug hormis celui d'utiliser une sauvegarde pour se retrouver après ce point, sauvegarde disponible ci-dessous.