

Pour ma candidature, on m'a demandé de présenter un jeu amateur que j'avais beaucoup aimé. A ces mots, je n'ai pas hésité à prendre un de mes jeux préférés, à savoir Off. Off, comme vous le verrez est un jeu très étrange auquel je vous prierais de jouer tout de suite avant de lire la suite de ce test, qui malgré toutes précautions peut spoiler.

(Il est à noter que l'avertissement quand à la violence du jeu au début de celui-ci parle d'une violence implicite -c'est à dire qu'il n'y a jamais effusion de sang ou quoique ce soit de directement choquant ou violent- En revanche, ce que l'on comprend et les actions que l'on fait peuvent l'être en un sens beaucoup plus).

Bon, attaquons tout de suite le test et sans plus tarder: Qu'est-ce que Off? Et bien je vais vous en faire un bref descriptif, en essayant de décrire les sensations que j'ai directement ressenties en jouant, dans l'ordre et dans le désordre, meilleur moyen d'aborder le tout plus sérieusement après: Donc Off, c'est avant tout un jeu de Mortis Ghost et d'Alias Conrad Coldwood.

Et puis Off, c'est aussi un pseudo-RPG aux personnages dépressif.

Off, c'est une histoire d'apparence simple.

Off, c'est une histoire à laquelle on ne comprend plus rien.

Off, c'est une mission de purification du monde.

Off, c'est un batteur que vous contrôlez, marionnette entre vos mains.

Off, c'est une marionnette qui glisse de vos mains, marionnette dont vous n'avez pas saisie les formes et qui en réalité, pourrait bien être le réel marionnettiste.

Off, c'est un jeu que l'on peut rejouer à volonté, et dont on a toujours envie de vraiment le recommencer sérieusement, pour mieux en comprendre l'histoire.

Off, c'est un jeu dont la forme fait partie du fond.

Off, c'est un jeu dont on s'amuse à regarder les titres des musiques et à s'imaginer le rapport avec le jeu

Off, c'est une upep emmoc enu esarph éésnep siup etircéer à l'srevne!

Off, c'est de nombreux sujets traités à la fois, où on se demande lesquelles l'auteur a vraiment traité lesquelles on stipule, et quelles opinions il avait dessus (au hasard, dictature, abandon, idéalisme...)

Par conséquent, Off est une belle histoire dépressive (ou dépressive histoire belle, au choix)

Off, c'est un tout cohérent et mou, car chaque opinion que l'on lit à son propos (dont celle de ce test, peut-être) offre une nouvelle vision du jeu que l'on avait jamais envisagé.

Off, c'est le délire fiévreux d'un gars qui passait par là (phrase très importante).

Off, c'est une multitude de référence dont le trois quart m'a échappé

Off, c'est un jeu où ne pas y jouer constitue une de ses fins possibles.

Off, c'est une monotonie, une boucle qui se répète mais qui pourtant évolue, un peu comme la nature, ou même comme cet article

Enfin, Off, c'est enfin, une ambiance envoutante et, sans doute résultat de tout ces éléments

Si vous avez tout lu jusqu'ici (!), vous ne devez tout de même pas être très avancés... Allons bon, n'aurait-on donc pas le droit à un test normal? Ne serait-ce pas, après tout, tellement plus simple ? Très bien, nous allons tout reprendre dès le début:

Dans Off, vous contrôlez le batteur. Attention, vous le contrôlez et non ne l'incarnez; et en soi, c'est déjà une différence (au Zelda par exemple). C'est aussi là que va s'axer le scénario. Le batteur ne fait rien par lui même, il avance lorsque vous lui dites d'avancer, recule quand vous lui dites de reculer et il ne fait rien tant que vous ne lui dites rien. Ça semble minime (et la base de tout jeux-vidéo) et pourtant... Le batteur s'est donc auto-investit (?) d'une mission : celle de purifier le monde, ce qui semble être un but exemplaire en même temps qu'un prétexte pour une histoire bateau à deux francs cinquante. Vous êtes donc volontaire (...) pour mener à bien sa mission. Par la suite, vous irez d'endroits en endroits chasser des spectres (inutile de les décrire je pense) ou plutôt les impurs :

Ceux qui nuisent à la planète. Vous combattrez donc diverses créatures aux noms bizarre (note, si les combats à répétition vous gênent, il est quasiment toujours possible de fuir via le menu d'attaque du batteur). Jusque là, tout va bien. Mais vous vous apercevrez vite de quelque chose après avoir battu le premier boss, et dont je vous laisse la surprise, et qui va progressivement vous amener vers le cœur du jeu. Au début on se dit que c'est simple : c'est juste un jeu où il faut tuer tout les impurs. Cependant, plus le jeu avance, plus on comprend que l'on ne comprend rien : Les quatre éléments habituels font place au métal, fumée, plastique et un autre (une autre surprise pour la route), les potions de vie font place à des billets de chances et les sort de soins à des safe 1ère base. Le batteur y semble à l'aise lui (bah oui, c'est son monde après tout). Cependant outre ces modifications, des éléments étranges viendront vous faire douter : Pourquoi ces habitants sont si mal à l'aise ? Qui est la reine ? Est-ce qu'untel est gentil ou méchant ? Est-ce que moi je suis gentil ou méchant ? Beaucoup de question de ce genre les rejoindront et vous accompagneront jusqu'au bout de ce jeu. Et c'est ces questions qui vont être au (le?) cœur du jeu, alors que l'on vous a placé au commandes, vous avez peu à peu l'impression que le batteur... vous a battu! Alors que vous étiez censé tout contrôler, c'est lui qui contrôle tout, c'est une marionnette manipulatrice qui vous a eu dans son piège, et c'est paradoxalement cela qui va vous faire avancer, cette envie d'en savoir et de comprendre plus... (et bien vous allez être déçu :-°)

Niveau scénario donc, tout va bien. Cependant, sujet qui fâche, Off est bien un RPG (et même peut-être trop). Cela implique des combats avec PV, PC (point de Compétences), et tout le reste. Certes, les éléments y sont remplacés, comme dit au dessus et cela contribue à une grande originalité, mais il est quand même un peu vexant de rentrer dans la battle time, et d'y attendre que les jauges se remplissent péniblement (bien qu'il existe un mode automatique pour les fainéant ou les impatientes), et d'essayer d'utiliser tout ces objets que vous ramasser (ou de les revendre, au choix). Mais bon, mis à part cet impair, Off possède aussi des graphismes magnifique fait-main et sous paint, une musique variée au style original -dommage que le mspace de Alias Conrad Coldwood soit fermé, sinon, je vous y aurais envoyé pour vous montrer le genre de musique qu'il fait. De plus Off a une durée de vie de 10 heures pour la première partie (si l'on prend le temps de jouer), et une fin secrète à la clé. Assez acceptable donc.

En fait, Off est un jeu qui rentre pour moi dans une catégorie dont je n'ai jamais entendu le nom (donc je lui en invente un) : les jeux littéraires ou à ambiance et par extension, les jeux métaphorique ou analogique... Cette catégorie qui se place juste à côté des jeux concepts, mais qui à la différence de ceux-ci, font de l'originalité dans le scénario et/ou dans leurs ambiance et non dans le gameplay. Cependant, point très intéressant, et c'est le cas ici, il leur arrive de traiter un thème par analogie ou métaphore avec ce qu'il y a dans le jeu (genre que j'affecte donc tout particulièrement avec les jeux concepts, vous l'aurez compris).

Enfin, les énigmes du jeu peuvent paraître tordues (spécial dédicace à la dernière de la zone 3) et faire le tour des zones pour avoir tout les objets peut être fatigant, mais c'est vraiment chouettes une fois fait et fini, et puis ce n'est pas essentiel aussi (mis à part pour la fin cachée). Cependant, si vous en avez vraiment marre ou que vous voulez juste avancer dans l'histoire, sachez qu'il y a un lien dans le fichier « lisez-moi » vers une solution quasi-complète du jeu.

Pour conclure, et vous l'aurez compris, Off est un très bon jeu inclassable (bien que son aspect RPG puisse en leurrer certains), et à une très bonne ambiance Un must-play en gros ;) .

Nimls~

Graphisme : 17/20 Des graphismes fait-main, cubiques pour la phase exploration (un peu trop à mon goût, pour le décor), chaotique pour les combats. Déjà fallait oser. Quand en plus, on sait que c'était à l'origine des graphismes de test, on rentre clairement dans le on-aime-ou-on-aime-pas. Malgré tout, on ne peut pas reprocher le manque de travail du pixel-art des personnages, et le respect de l'ambiance à travers ceux-ci. On regrettera que nos attaques sur les ennemis ai des animation peu varier (un xor quoi : ⊕)

Audio : 19/20 Très bonne musique, également en accord avec l'ambiance, variée et aux titres très originaux et non-triviaux. Quand aux bruitages, ils sont vraiment excellent, quoique trop peu omniprésents pour les dialogues.

Durée de vie : 13,5/20 Bon, dix heures de durée de vie plus une fin secrète et autres parties pour bien comprendre, c'est très correct pour un jeu amateurs. En tant que jeu professionnel en revanche, c'est un peu bateau et avec des longueurs, mais c'est la force de Off (et je ne vois pas comment il aurait pu être plus long sans être barbant).

Gameplay : - Ben, ce n'est pas la que s'axe le jeu. Pour le système de combat, on a le droit au truc par défaut de RPG-Maker, et on est sûr du porte-monstre-trésor, donc bon. Cependant, les énigmes sont vraiment très bien faites bien que l'on puisse ne pas aimer et en avoir marre (auquel cas, il y a une solution à portée de main).

Scénario : 20/20 Bon, gros point fort du jeu. Je n'avais jamais vu de jeu où je n'ai pas réussi à comprendre ce que l'auteur voulait dire, tout en comprenant qu'il voulait dire quelque chose. C'est également assez rare pour moi qu'un commentaire sur Youtube à propos d'un jeu me le fasse voire d'un œil totalement différent. A rejouer afin de comprendre ça d'une façon totalement autre sans souci.

19/20 Que dire à part must-play. Il faut juste ne pas s'attarder sur les longueurs et voire l'œuvre dans la totalité (finissez le avant de le juger, s'il vous plait.) Un très bon jeu pour moi, qui apporte une façon de dire les choses de manière plus indirect que le texte clair et plus subtil que la métaphore. Je rajouterai bien « une perle » mais j'ai peur que ça n'en fasse trop.