



## Thing (the)

**Test de la version :** PC

**Autres Supports :** Playstation 2, Xbox

**Développeur :** Computer Artworks Ltd.

**Editeur :** Sierra

**Année :** 2002

**Langue :** Français

**Genre :** Survival Horror

**Jeux similaires :** Half-Life - Nocturne - [Obscure](#) - [Resident Evil 4](#)

**Classification Personnelle :** A partir de 12 ans



**L'adaptation d'une licence en jeu vidéo est toujours une expérience douloureuse, pour peu qu'on est aimé le film, la peur d'assister à un jeu trahissant tout ce qu'on a apprécié prend souvent le pas et c'est avec un a priori négatif que l'on commence l'aventure. Dans The Thing, adaptation tardive du film de Carpenter, le premier contact laissait entrevoir le meilleur, oui mais voilà, au bout de quelques heures de jeu, que reste-t-il ?**

*Cela fait des semaines que l'armée est sans contact d'une base norvégienne, en Antarctique. Le Capitaine Blake est alors envoyé sur place avec son équipe pour tenter de déterminer ce qu'il a bien pu se passer.*

The Thing est l'adaptation du film du même nom réalisé vingt ans auparavant par John Carpenter. Plus exactement, à la manière de Blade Runner, le jeu, Thing se déroule après les événements survenus dans le film. A l'origine, on a un roman, **Who Goes There ?** de John W. Campbell paru en 1934 et qui donnera une première adaptation au cinéma en 1951, **La Chose d'un autre monde** d'Howard Hawks.

C'est à la tête d'un petit groupe d'hommes que vous allez découvrir ce qui s'est passé et à moins de ne pas connaître le film, on sait déjà à quoi s'attendre. Une entité extra-terrestre a été réveillée et se sert des corps humains comme ôtes. Le contrôle de Blake se fait au clavier et à la souris comme dans **Nocturne** ou **Max Payne**, le clavier pour le déplacement et la souris pour viser, il faudra cependant installer un patch net d'entrée pour activer la fonction mouse-look, permettant d'orienter son tir verticalement, ça commence bien. La représentation est à la troisième personne comme les jeux cités ci-dessus. Drake peut courir, éviter les ennemis, consulter les ordinateurs présents pour trouver des mots de passe ou tout simplement pour lire les documents qui serviront à placer le background. Il peut se soigner, porter tout un tas d'armes dont la majorité ne sont pas très utiles. Dehors, il doit veiller à ne pas mourir de froid. Il peut aussi et surtout commander un ou plusieurs hommes, incontestablement, l'idée du jeu.



Trois types de militaires peuvent se trouver sous nos ordres, un secouriste, un technicien et un soldat. A la manière du film, le jeu repose sur un climat de méfiance permanent, tout le monde peut être "la chose" et personne ne se fait confiance. Il faudra donc parfois, procéder à des tests sanguins pour prouver votre bonne foi à un homme qui refuse de vous suivre, de même, vous pourrez utiliser les kits sur vos hommes pour vous assurer que tous sont effectivement humains bien que cela ne serve pas à grand chose au final mais j'y reviendrais. Vos hommes peuvent rapidement paniquer, il faudra alors les raisonner en leur donnant une preuve que vous n'êtes pas infecté, leur donner une arme et des munitions, une injection d'adrénaline ou encore les éloigner de la source de leur peur pour éviter qu'ils pètent un câble et se mettent à tirer sur tout ce qui bouge, vous compris. Il faut avouer que cet aspect des choses donne un sacré cachet de réalisme au jeu, par moment, une icône viendra prendre place

au-dessus de leur tête, indiquant qu'ils ont besoin de soins, de munitions ou qu'ils peuvent vous aider à réparer un appareil par exemple.

Toujours concernant vos hommes, une option semblait intéressante mais ne servira à rien au final, il s'agissait de la possibilité de les envoyer dans un lieu pré-déterminé, ce qui aurait pu donner un petit côté tactique à l'ensemble mais non, cette option ne sert à rien malheureusement. Le toubib peut vous soigner ainsi que les autres hommes, le technicien peut réparer certains circuits trop complexes pour vous, remettre en route le courant par exemple mais le soldat, lui, n'a aucune particularité, il peut se servir d'une arme, ni mieux, ni moins bien que les deux autres.

La première impression lorsqu'on joue à Thing est d'avoir affaire à un Survival Horror, durant la première moitié du jeu en tout cas. Au niveau de l'ambiance, aucune musique ne vient s'imposer durant le déroulement de l'histoire mais le doublage français est tout ce qu'il y a de plus convaincant. Le jeu est plongé en pleine pénombre pour mieux nous cacher ces textures vides et simplistes, c'est dans la bonne moyenne mais franchement, les intérieurs sont assez dépouillés et les extérieurs, tous similaires, sans visibilité avec de la neige à profusion, pas de quoi se réveiller la nuit en somme. On va rapidement découvrir des monstres, des cadavres et tout le toutim mais la mayonnaise à franchement du mal à prendre, il faut dire que des complexes militaires ne sont peut-être pas le meilleur endroit pour un Survival Horror ? Passé la première moitié du jeu, la progression se fera justement, presque exclusivement dans des complexes avec comme principaux ennemis, des



soldats et quelques bestioles qui sautent partout (qui a dit **Half Life ?**).



Le premier niveau dispose de bulles d'aides pour faciliter la prise en main mais même grâce à cette sympathique option, le tout manque cruellement d'ergonomie. Des icônes disposées au milieu de l'écran, des menus à profusion pour la moindre action, des armes mal dessinées, trop petites et d'avantage identifiables dans les menus qu'avec la molette de la souris, ce faux manuel "ingame" qui ne condense que la moitié du vrai manuel au format PDF et qui oblige ainsi à quitter le jeu lorsqu'on veut consulter une info, et tant d'autres choses. Par contre, la durée de vie est assez conséquente dans la mesure où les sauvegardes sont automatiques et parfois très espacées. Une option de consoleux qui a failli disparaître puisque moyennant une petite manipulation, hop, on fait apparaître une option sauvegarde dans le menu du jeu permettant ainsi de trouver la force d'aller jusqu'au bout puisqu'il ne sera pas rare de devoir refaire parfois, des dizaines de fois, la même action au millimètre près pour

débloquer une situation.

Je pense avant tout aux boss qui nécessitent souvent de vider tous ces chargeurs et grenades ainsi que de y laisser une partie de sa santé car c'est une constante dans le jeu, il y a beaucoup de passages où il faudra se faire blesser pour progresser, c'est fait exprès. D'ailleurs, Thing est un titre ultra linéaire où tout est scénarisé, ce qu'on doit faire, la seule méthode de passer tel boss mais surtout, le moment où vos compagnons se transformeront en chose et cela, même si vous leur avez fait passer un test sanguin avec succès juste avant et que vous ne les avez pas quittés des yeux, s'ils doivent se transformer à un moment précis, vous ne pourrez rien y faire, c'est leur karma.

Ajoutons également à ce tableau peu flatteur, une des pires IA de l'histoire du jeu vidéo. Pour commencer, le sport préféré de vos coéquipiers ? Se mettre entre vous et les ennemis, idem dans l'autre sens, vous êtes face à un monstre, vos équipiers, derrières vous, eh bien, ils vous tirent dessus, c'est pas compliqué. De même, les soldats ennemis ont dû lire "comment devenir un parfait soldat pour les nuls", un exemple, une mine ? Vous tirez à côté et l'ennemi, averti de votre présence, se précipitera droit sur la mine, navrant.

Finalement, ce sont "les choses" qui en ont le plus dans la caboche puisqu'elles fonceront toujours sur vous comme attirée par un aimant et même si vous avez des collègues, c'est vous qui les intéressera. Tenaces, collées et rapides, très rapides, si bien qu'il est très dur de sortir d'un combat sans encombre et de réussir à bien viser les petites bêtes qui courent partout, plutôt que de gaspiller un chargeur entier, le mieux étant de donner une arme à un de vos hommes, même le toubib, qui en fera de la chair à saucisse en trois balles là où il vous en aurait fallu une trentaine pour arriver au même résultat, frustrant...



## EN CONCLUSION

### Pour :

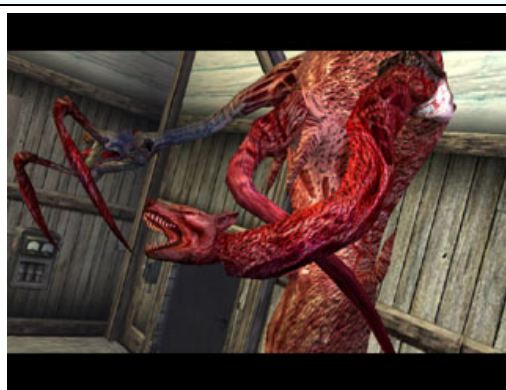
- + Ambiance durant la première moitié du jeu
- + Gestion d'une équipe
- + Les collègues qui pètent un cable

### Contre :

- Trop linéaire
- Trop dur
- Globalement, pas assez soigné

### Intérêt Général :

14/ 20



The Thing était un projet ambitieux et prometteur sur le papier mais le jeu semble avoir souffert d'une sortie prématurée. Des options importantes activables par patche ou bidouille, d'autres mal développées (envoyer un homme à un endroit pré-déterminé), un cruel manque d'ergonomie dans les menus, une IA catastrophique, pas de musiques, un jeu ultra linéaire et proposant une difficulté inégale. Non, il y a un cruel manque de finition dans ce jeu qui ne peut même pas se reposer sur son ambiance à moitié ratée du fait de partir dans tous les sens et de ressembler plus à un mauvais remake d'Half Life qu'à autre chose. Finalement, The Thing n'est qu'un jeu sympathique là où il aurait pût devenir une vraie référence, dommage.

**Blood, le 27 mars 2008**