

Splatterhouse



Test de la version : Arcade

Autre supports : Turbograf-x-16, FM Towns, LCD handheld

Développeur : Namco

Année : 1988

Langue : English

Genre : Beat-them-all

Similaire à : Splatter House 2 & 3

Classification Personnelle : A partir de 12 ans

Réalisation du test : 7 Juillet 2005

Avant Propos

N'avez-vous jamais rêvé de mettre le masque de Jason et de vous balader dans des cimetières en tranchant tout ce qui passe à un mètre de vous ? Namco a pensé que le joueur aimerait se plonger dans ce genre d'ambiances et ils ont eu raison, créatures de la nuit, nous voilà.

Résumé



Rick et sa copine ont choisi de visiter une maison hantée pour mettre un peu de peps dans leur relation. Seulement voilà, à peine arrivés, elle se fait kidnapper et Rick se réveille avec un masque sur le visage, l'horreur peut commencer.

Test

Le plus célèbre croque-mitaine est de retour mais dans un jeu cette fois, enfin, un bon jeu car il y avait bien eu une adaptation officielle sur 8 bits mais comment dire, c'était pas ça. Ici Namco n'a pas eu la licence officielle donc ils se permettent quelques changements. Il n'est pas fait mention de Jason et il a un masque Aztèque et non de Hockey mais personne n'est dupe, un corps difforme, un masque, des armes de boucher, des endroits glauques, pas besoin de nous faire un dessin.

A travers sept niveaux, vous allez en prendre plein les yeux pour délivrer votre belle et affronter le mal absolu. A partir du cinquième niveau, vous allez pouvoir choisir l'itinéraire à deux reprises, une bonne idée peu développée en cette année 88. Le concept du jeu est très basique, tuer ou être tué. Ainsi vous allez évoluer grâce à un scrolling horizontal dans des lieux ou des salles fermés. Chaque niveau est découpé en deux ou trois sous-niveaux avec un boss à la fin. Si les choses commencent gentiment, on arrive vite à un niveau de difficultés très très élevé où la sauvegarde est plus que recommandée.



Le jeu est donc graphiquement splendide, les différents lieux abordés sont très détaillés et tout à fait dans l'esprit horrifico-gore, même constat pour les créatures plus immondes les unes des autres. Les boss sont assez originaux puisqu'on aura l'occasion de croiser Leatherface (Massacre à la tronçonneuse), son double ou encore un Poltergeist qui vous enverra des chaises et autres tableaux, on sent un effort tout particulier pour conserver un fil conducteur, ainsi aucun niveau ne dénote, c'est une continuité de surprises qui s'enchaînent et attisent notre curiosité. Les bruitages sont soignés et bourrins, flaques de sang, tranchages de têtes ou coups de poing bourrins traversant une créature, c'est réaliste si j'ose dire. La musique est plus passe-partout, je n'ai pas remarqué de thème particulièrement excellent, ni mauvais cela dit. Par contre l'animation et la jouabilité font indubitablement tache. Rick (on va jouer le jeu) est très peu animé et ne dispose que de deux coups, coup de poing ou arme et coup de pied, il peut également sauter donc coup de pied sauter. Le problème est qu'il répond mal, se déplace lentement et du coup il arrive qu'on se fasse toucher parce que le perso ne fait pas ce qu'on lui dit de faire ou tape un millième de seconde trop tard, rageant.

Le succès de Splatterhouse repose donc essentiellement sur son atmosphère, ses graphismes, il arrive à créer une véritable ambiance et l'envie de découvrir les autres tableaux prend le pas sur la jouabilité. Il fut par ailleurs sujet à beaucoup de controverses bien qu'il ne s'agisse que de tuer des créatures fictives et que le sang soit vert, il fut le premier jeu à arborer un avertissement parental aux States et ne quitta pas pour ainsi dire l'archipel Nippon par exemple, pour ça la Megadrive s'en est occupée avec les volets suivants...



Le frère jumeau de leatherface...

Conclusion

Amateurs de gore, de Z et du faucheur au masque de hockey, Splatterhouse a été fait pour vous ! En plus de ce profil, il faudrait également être un gamer pour en venir à bout tellement la difficulté est outrancière. La jouabilité ne sera enfin clairement pas un argument pour vous décider, Namco ayant tout misé sur les graphismes, l'ambiance et le gore, malgré ces défauts il reste sans concurrent, ce qui fait son originalité et sa force, moi je réponds présent.

Blood



Enjoy the violence !



Pour

- Personnage charismatique
- Une ambiance et des décors excellents
- Le sommet du fun

Contre

- Jouabilité merdique
- Difficulté bien trop élevée



Version Turbograf-x-16[1990]



Il va falloir y aller [Mame / PCE]

Aïe, aïe, aïe... La résolution, les bruitages, les armes, tout a été revu à la baisse et rien que graphiquement ce n'est pas fidèle, plein de détails ont sauté et le jeu est clairement moins beau, vu que c'est son principal intérêt...



Splatterhouse 2 [1992]

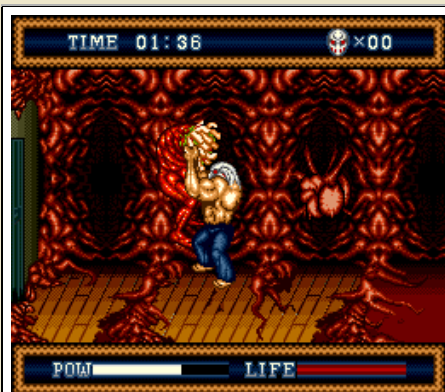
Quatre ans auront passé avant que Namco ne décide de continuer la série mais exclusivement sur

Megadrive à présent. La recette est simple, on prend les mêmes et on recommence et le résultat est pareil. Très beau, une fenêtre plus grande que sur arcade (le comble), toujours aussi difficile, Rick est toujours un gros bourrin qui traîne la patte mais dont la carrure nous empêche toute moquerie. De nouvelles armes comme... la tronçonneuse ! Des clins d'oeil comme une histoire autour d'un lac, euh, le Crystal lake ?^^

On sent que leur souci premier a été de profiter au maximum des capacités de la Megadrive et graphiquement c'est réussi, c'est encore plus gore, encore plus détaillé, encore plus flippant. Un bon jeu qui, s'il n'apporte rien de neuf, a le mérite de perpétuer fidèlement ce qui a été mis en place avec le premier volet, les fans de la première heure ne seront pas déçus.



Splat House 3 [1993]



*Dis-moi où t'as caché mes clefs de voiture !
[SH3]*

Devant le succès du second épisode, un dernier fut mis sur pied l'année suivante. Cette fois-ci, Namco a entendu les joueurs et a apporté son lot d'innovations. La jouabilité est enfin de bonne qualité et Rick dispose de nouveaux coups tel qu'un enchaînement coups de poing et upercut, un coup de tronche et une projection. En cours de jeu il peut ramasser des fioles qui le feront devenir super Rick pendant un court laps de temps avec une force, donc, décuplée. Ce troisième volet s'annonce donc comme l'apothéose de la trilogie... et pourtant. La résolution est similaire à la PC Engine soit 256x224, pourquoi ne pas avoir repris la même résolution que SH 2 ? Mais s'il n'y avait que ça, le jeu a subi un lifting, plutôt réussi pour Rick mais complètement raté pour le jeu en lui-même. Je m'explique, en fait le but est ici d'enchaîner plusieurs étages d'une maison avec un plan accessible par un bouton dans un temps imparti pour sauver votre copine, votre fils, votre chien...

Seulement rien ne ressemble plus à un étage qu'un autre étage. Finis les niveaux originaux des précédents opus, le cimetière, le lac, la forêt... Le jeu est plus facile mais à quoi bon persévérer pour retrouver sans cesse des lieux et ennemis similaires ? Splat House 3 est peut-être désormais à la portée de tous mais il a été amputé au passage de ses somptueux graphismes, niveaux, et se révèle moins fun et moins bourrin, un vulgaire jeu de tableaux. Le pire est qu'avec le temps, l'ennui s'installe, ce qui avait subtilement été évité jusque-là.

Liens

[Splat House Homepage](#)

[Alone in the Past ?](#) Copyright 2002 Blood et Largo. Tous droits réservés, reproduction totale ou partielle interdite sans autorisation. Les jeux cités sont copyright de leurs propriétaires.

