

Test de Splatterhouse

Splatterhouse

L’aventure débute en 1988. Les petits gars de NAMCO sortent **Splatterhouse**, premier du nom sur borne d’arcade : un beat them all en scrolling horizontale à caractère sanglant. Celui-ci aura une suite sur console en 1992 avec Splatterhouse 2 puis en 1993 avec Splatterhouse 3. La licence s’essouffle ensuite et passe a la trappe jusqu’en 2010 quand notre masque de mort assoiffé de sang sort de sa tombe avec un remake en haute définition sur console next-gen.









Dans l'univers des jeux vidéo, le thème du héros qui vole au secours de la demoiselle en détresse reste un grand classique, notamment avec Mario qui court depuis déjà plus de 20 ans après la princesse Peach. La formule marche, et tout le monde en redemande à toutes les sauces. Néanmoins pour l'occasion, la recette change un peu : le plombier moustachu laisse sa place à un étudiant boutonneux transformé en un tueur sanguinaire élevé aux hormones, et la princesse par la petite amie sexy enlevée par un docteur sacrement dérangé. Rajoutez **des litres de sang, des tripes et une violence constante sur un fond de Death Metal** : vous y êtes, bienvenu dans Splatterhouse.

Au niveau du scenario, comme déjà expliqué plus haut, rien de bien transcendant, Jenny la petite amie de Rick, disparaît suite à la visite d'un manoir peu rassurant. Notre héros se meurt voyant sa belle kidnappée par le docteur West. Entre la vie et la mort, Rick entend la voix d'un masque qui lui promet de l'aider à sauver celle qui l'aime, en l'échange de son corps. Celui-ci accepte et se transforme en un monstre gonflé aux stéroïdes avec une envie de tuer débordante. Rick n'est pas content et il va le faire savoir !









Le décor est planté, Splatterhouse est ce qui se fait de plus gore en la matière. On aura rarement vu autant de violence dans un beat them all. Entre démembrements, arrachages de tête et éviscérations, on en aura pour notre argent...ou pas. Car oui, le soft regorge d'idées intéressantes, mais pas assez aboutie. L'aspect trash et ultra violent accompagné d'un gros son de guitare métal fait son effet. De plus la diversité des combos à débloquer et les différentes, mais peu nombreuses, armes à utiliser constituent les points forts du jeu. Rick se fera un plaisir de finir ses assaillants à l'aide de "finish moves" d'une délicatesse rarement vu à l'écran. Le sang coule à flot à grand coups de batte de base-ball, de fusil a pompe ou encore de barre cloutées et on en raffole. **Il sera d'ailleurs nécessaire de faire couler le plus de sang possible** : celui-ci s'accumule dans une jauge qui nous servira a nous remettre dans la vie en cas de coup dur, de s'en servir pour améliorer sa palette de coups, ou encore de muter en un super monstre invulnérable pendant un court laps de temps.

En revanche, l'évolution de l'aventure ainsi que des bugs relativement importants risque d'en rebuter plus d'uns. L'histoire se boucle en à peine 7 heures en prenant le temps de fouiller les recoins et de récupérer les photos de Jenny éparpillés dans les niveaux. De plus, les chargements sont trop nombreux et surtout beaucoup trop long. Malgré certaines phases de plate-forme, celle-ci sont révélatrices d'une jouabilité trop hasardeuse et imprécise, **il sera fréquent de mourir à cause d'un mauvais saut** et de recommencer tout un passage complet due a une très mauvaise gestion de check point beaucoup trop espacé. Pire encore, des bugs de collisions viendront régulièrement perturber les combats. Enfin, la progression est trop répétitive : passage a tabac du menu fretin, énigmes très simple et peu variés et on finit par un combat face au boss de fin de niveau le plus souvent remporté avec une facilité déconcertante et sans grande tactique hormis la frappe frénétique et intensive.











En ce qui concerne l'aspect graphique, il est comme le reste du jeu, en demi-teinte. Les cinématiques restent relativement soignées. L'aspect cell-shading rend bien à l'écran et reste plus ou moins fluide pendant les combats. Pourtant les décors restent ternes, peu travaillés et les environnements changent rarement. Le design du héros est très convaincant, celui des ennemis nettement moins. Pour finir les ralentissements réguliers gâchent en parti l'expérience pour apprécier pleinement l'univers du soft. Namco nous avait habitués à des jeux nettement mieux réalisés et surtout moins bâclés.

En conclusion Splatterhouse pourra plaire aux fans de gore si ils décident de faire table rase de la foule de défauts qui accompagnent l'aventure. Les amateurs du genre pourront trouver du plaisir à anéantir des tonnes d'ennemis de la manière la plus sale possible, le joueur lambda reprochera une durée de vie trop courte couplet à une jouabilité extrêmement décevante. A vous de voir si vous décidez de descendre en enfer avec Rick, **pour le meilleur et hélas pour le pire**, ou si vous préférez l'enterrer une bonne fois pour toute.

Description du jeu par Meijin Champi

Copyright © 2003-2026 survivals-horrors.com, tous droits rés
Conception David Barreto