# Test de Condemned : Criminal Origins

## Condemned : Criminal Origins

**L'Angoisse façon Monolith :**

Dans ce jeu des plus glauque, des plus sauvages et des plus violents qui m'ait été donné de voir (le réalisme des combats n'en est pas pour rien) vous incarnez Ethan Thomas. Un agent du FBI qui enquête sur les crimes sanglants d'un serial killer qui s'amuse à en butter d'autres. On apprend que le taux de criminalité a ainsi augmenté de façon inexpliquée dans cette ville devenue froide et violente. Le ton est lancé. De nuit, sombres et malveillants, les premiers lieux visités laisse un goût de dérangement, on entend des bruits plus que louches directement choisis dans le répertoire de musique chez Monsieur la Peur : **tout est donné pour filer l'angoisse a son paroxysme**. En pleine enquête l'agent Thomas et les siens se voient confrontés directement avec le tueur. Avant de vous prendre en piège, il tue volontiers vos coéquipiers avec votre arme, vous assomme avant de s'enfuire dans les ombres... Vous voilà donc recherché en tant que témoin principal pour homicide volontaire et de surplus en cavale... Le jeu commence réellement. Tout au long de l'enquête, vous serez guidé par Rosa qui interviendra la plupart du temps pour des phases de recherches qui vous aideront a progresser pour la storyline de l'histoire générale.

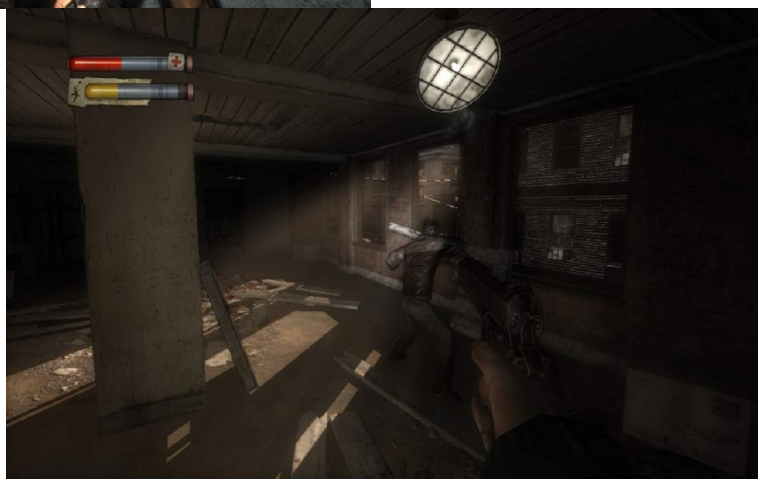
Je vous laisse donc la surprise du développement de l'histoire ainsi que le dénouement. ..ce FPS façon Thriller psychologique à la sauce Survival Horror a une durée de vie honnête et une difficulté bien dosée, mais voyons un peu si l'on revient en arrière, si l'on voit aussi bien qu'Ethan, agent du FBI recherché par les siens... Vous allez comprendre...

## L'atout majeur, l'ambiance sonore :

Une ambiance macabre plane tout au long du titre de Monolith, tous les endroits que vous aller fréquenter sont pesants et sombres, sales et glauques, gores et repoussants. **Du sang, de la crasse, des lieux désaffectés** où se repèrent toute sorte d'individus non fréquentables, bref toute une panoplie idéale pour ne pas rester a souffler pénard dans son coin. Les musiques sont rares mais les quelques passages accentuent votre rythme cardiaque du peu que vous jouez seul de nuit et dans le noir (évidemment !!!), des petits riffs de sons stridents arrivent toujours quand vous commencez a vous relâcher. De plus les bruits d'a cotés : des chaises que vous déplacez par erreur, au bruit de glaces brisées que vous allez écraser en marchant dessus, en passant par les bruits lourd de personnes qui courent à l'étage supérieur pour en finir avec les grognement des habitants peu conventionnels ; ainsi que les cris de rogne de chasseurs et autres adversaires hargneux ont été soigneusement étudier pour jouer dans vos tripes. On s'étonne toujours d'être surpris par sa propre ombre, ses propres pas ainsi qu'une maudite et subite apparition d'un ennemi terré qui vient de je ne sais où...

## Finish Him !!!

Tout bon FPS qui se respecte a son lot d'armes de tirs. Seulement dans Condemned ces armes sont plutôt rares, et seulement quelques rares munitions traîne ici. Ainsi votre arme principale sera une arme objet. Une canalisation que vous devrez arracher, un bout de bois surmonté de pointe, une hache laissé dans un coin... Toute sorte d'armes farfelues qui infligeront plus ou moins de mal et évidemment vous défendront selon ses capacités : rapidité, grosseur de l'arme. Ainsi le réalisme est ici accentué, il faudra approuver un bon timing, préparer et attaquer. Cela n'est pas une mince affaire surtout que les adversaires coriaces joueront de vous à vous **simuler de fausses attaques pour vous déconcentrer**. Pour vous aider notre agent sera muni d'un Taser qui étourdira votre adversaire quelque temps, vous laissant le choix de piquer l'arme de l'ennemi ou profiter pour lui donner une bonne raclée. Vous ne pourrez tenir qu'une seule arme à la fois, alors choisissez la bien. Certaines armes sont obligatoires dans le sens où vous abuserez d'elles pour ouvrir certaines portes. Lors des combats il arrive fréquemment que vous ayez la possibilité de finir votre adversaire de 4 façons spécifiques, bien sauvages, mais à la longue répétitive.



## Un vrai thriller de cinéma ?

Pour ne parler de celui-ci sans rien dévoiler l'affaire, bien pensé, bien psychologique, le coté Thriller a été pensé encore une fois d'un ton décalé, à certains endroits afin de marquer votre progression historique, vous serez donc amené a faire des recherches. **Vous avez avec vous des outils d'enquêtes** : appareil photos, scanner... qu'il faudra utiliser lorsque Rosa vous indiquera. Plutôt dans un second rôle, ces babioles ne s'avèreront réellement utiles que pour le scénario. L'agent Thomas ne le sait pas mais a aussi un 7eme sens qui l'aidera a résoudre les questions qu'il se pose, le don de voir ce qui s'est déjà passé.

## Condamné !

Pour en finir Condemned redonne un souffle nouveau dans le monde de l'horreur et d'angoisse du Jeux Vidéo. Les maigres défauts sont vites pardonnables pour un jeu qui nous tient en haleine tout au long du trip. En attendant un prochain titre plus poussé des développeurs de Monolith, profitons du plus sauvage FPS du moment en exclusivité passagère (prévu sur PC) sur la X360. Bon jeu.

## Les grands points de Condemned :

- Le titre le plus sauvage sur console
- Des secrets sympas (oiseaux morts et blessés, plaque de métal et Xbox360) bien cachés
- Atmosphère glauque et sombre a souhait- Un ambiance sonore terrifiante
- Des adversaires pas tous stupides
- Animation des combat au top : douleur des adv...

- Une bonne grosse dizaine d'heures en perspective
- Se repérer sans carte
- Les armes blanches
- Un scénario sympathique

**Points Négatifs de Condemned :**

- Finish simples et répétitifs, violent mais pas gore...
- Un jeu bien linéaire tout de même- Un héros ringard
- Des recherches nazes et au plus simples : portes ouvertes indiquées, simplicité des énigmes...
- Maigre regrets : impossibilité de sauter ou de passer par obstacles gênants
- Cinématique agrémentant le jeu à la limite du risible
- On aurait aimé plus beau...

***Description du jeu par Kidd Thunder***

Copyright © 2003-2024 survivals-horrors.com, tous droits rés
Conception David Barreto