



Test de Splatterhouse 3

Splatterhouse 3

Rick et Jennifer sont maintenant mariés, ils ont un enfant, David, et tout semble aller bien pour leur couple. Mais une horde de monstres viendront enlever Jennifer et David ! Rick va devoir, une fois de plus, enfiler son masque maudit pour libérer sa princesse et son chérubin. Après 2 épisodes quasi identiques, Splatterhouse 3 apporte un peu de sang neuf à la série, non pas grâce à son scénario peu recherché mais grâce à de nombreuses nouveautés dans son gameplay.

Première nouveauté, de la profondeur a été ajoutée dans les niveaux en deux dimensions. Vous pouvez donc vous déplacer sur un axe vertical, ce qui vous laisse plus de liberté pour massacrer les monstres qui vous attaqueront. Sur leurs cadavres vous pourrez récupérer des sortes d'orbes qui rempliront votre barre de puissance, une fois cette barre complètement remplie, en appuyant sur une touche **vous passerez en mode Berserk** : Rick devient plus imposant et vos coups deviennent hyper destructeurs. Plus vous êtes en mode furie, plus votre barre se vide. N'hésitez donc pas à stopper la progression de la barre avant que celle-ci ne soit complètement utilisée, comme ça vous bénéficierez de plusieurs transformations au cours du niveau et pourrez même la recharger en trouvant d'autres orbes. Ce mode carnage est idéal contre les boss de fin de niveaux, ils ne font en général pas long feu !





Autre nouveauté, un compte à rebours fait son apparition ! S'il tombe à zéro avant la fin du niveau, Jennifer ou David meurent, le jeu continue quand même mais vous n'aurez pas accès à la meilleure fin ! Il faudra donc être rapide pour tuer vos ennemis et il faudra surtout prendre le chemin le plus court pour aller vers les boss de fin de niveaux. Car oui, dans Splatterhouse 3, **vous devez vous repérer dans le manoir à l'aide d'un plan** (disponible avec le menu pause) et calculez votre itinéraire vers le boss. Pour vous déplacer de salle en salle, rien de plus simple, il faut passer par les portes. Cependant, celles-ci ne se déverrouillent que lorsque vous avez tué tous les montres de la pièce.

Pour le reste, à part le nouveau look de la barre de vie, le jeu ressemble à ses grands frères. Rick est toujours relativement lent et vous pouvez toujours utiliser de nombreuses armes pour remplacer vos poings. Cela dit, le jeu est peut-être moins malsain et gore que ces prédécesseurs, mais on reste toujours dans l'esprit Splatterhouse.

Description du jeu par Kyoledemon

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