

Test de The Suffering

The Suffering

C'est avec un grand plaisir que je vous livre aujourd`hui cette critique de The Suffering. J'attendais ce jeu avec impatience depuis les premières images que j'avais pu voir. Ce jeu étant fait par Midway, compagnie très connue pour la série des Mortal Kombat et donc réputée pour faire fort coté gore, je ne pouvais que me réjouir.

Vous incarnez un Criminel accusé du meurtre de sa femme et de ses enfants, vous êtes condamné et c'est ainsi que vous arrivez au pénitencier Abbot en attente de votre sentence. À peine arrivé sur l'île, la prison est attaquée par des monstres. Vous devrez donc survivre en vous frayant un chemin jusqu'à la sortie. Par contre là où se différencie The Suffering par rapport aux autres survivals, c'est que vous pouvez le jouer comme bon vous semble. Pour être plus précis, vous pourrez décider de travailler en coopération avec les gardiens et détenus qui vous solliciterons ou encore massacrer tout le monde et se la jouer solo. **Torque est-t-il réellement coupable ou non ?** Ce sera à vous de le décider par vos actions. En effet tout au long du jeu vous aurez des hallucinations de votre famille, ainsi que du démon en vous. Lorsque vous croiserez des humains, vous entendrez le démon vous disant de les tuer ainsi que votre femme plaidant le contraire. Vous êtes donc en tout temps tirailler entre le bien et le mal. De plus vous aurez souvent des flashs montrant les atrocités qui sont arrivé dans le passé. Tout ça rendant le jeu plus flippant.



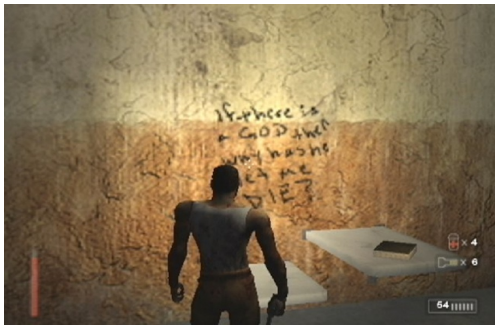






Coté Gameplay j`ai beaucoup aimé. Vous avez le choix entre jouer de façon "beat'em'all" c`est à dire a la troisième personne, vous pouvez faire des roulades sur les cotés et sauter en tirant. Vous pouvez aussi jouer en FPS (First person Shooter), bien entendu vous ne pouvez alors pas faire de roulade pour évitez les monstres, mais le gameplay reste totalement excellent, aussi bien qu'un FPS a part entière. Et ce qui est beau, c'est que **vous pouvez passer d`une vue a l'autre en tout temps via une simple touche**. Vous disposez aussi d`un mode rage propre a tout beat'em'all qui se respect vous permettant de relâcher le démon en vous. Vous vous transformez alors en monstre surpuissant et déchiquetez tout ce qui se trouve sur votre passage. Bien entendu cette jauge a une durée limitée et vous devrez la remplir en tuant des monstres sous votre forme humaine. Niveau arsenal, vous disposez des classiques comme le bon vieux shotgun, une mitraillette, des handguns que vous pourrez utiliser en même temps. Mais vous aurez aussi doit à plusieurs projectiles, TNT, Coctails Molotov, flashbang et fusée éclairantes vous seront très utile. Vous disposez aussi d'une lampe de poche pour les zone plus sombre, avec un accès limité en pile, alors à utiliser a bon escient.

Concernant le graphisme, j'ai un avis partagé. Les Créatures sont géniales, leur désign sont basé sur de réelles formes de mise a mort comme la décapitation, la pendaison, la fusillade ou encore l`enterrement vivant, pour ne citez qu`eux. Graphiquement elle sont ultra-jolies. Torque par contre est un peu carré, manque d`expression facial et le fait qu`il ne dit pas un seul mot de tout le jeu rend la chose encore moins crédible. Le sang qui le couvre lors du démembrement des monstre finis par s`évaporer, si sur le visage ça fait réaliste, sur la camisole qui redevient tout blanche ça le fait un peu moins. **Quant aux décors, il sont très bon, bien glauque, couvert de sang et de cadavres**, rendant le tout très intéressant. Par contre les cadavre des gardes, même s'il sont souvent près de mare de sang sont trop souvent "propre". Vous croiserez bien quelques gardes décapités, coupés en 2, mais quand ils sont entier on ne voit pas de marques de blessures, comme par exemple en début de jeu quand les marksmans font leur apparition, on voit un garde se faire fusiller, si vous regardez son cadavre après la cinématique, vous verrez qu`aucune trace de balle n`est visible, ce qui est un peu dommage. Mais en général c'est quand même très bien.





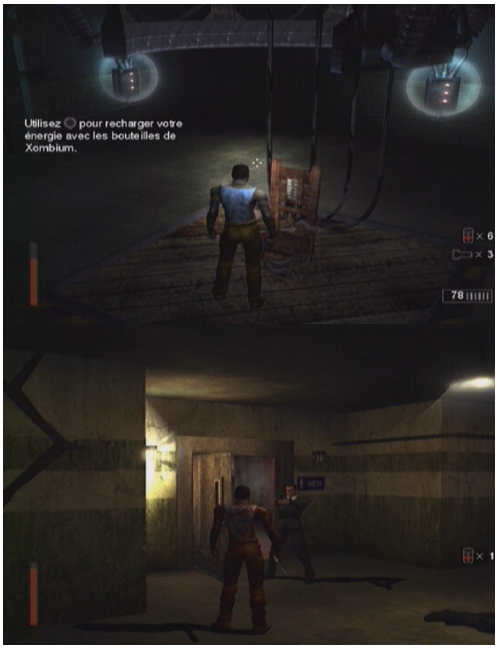


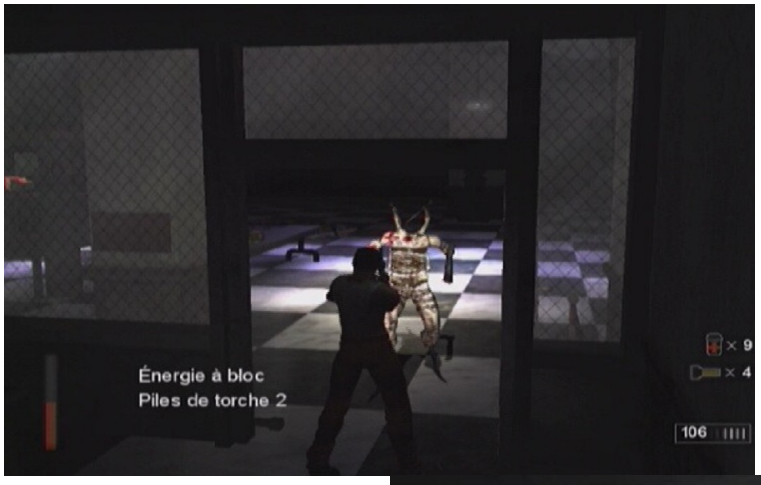


Concernant la durée de vie, le jeu est découpé en 20 niveaux, eux-même possédant plusieurs checkpoints vous permettant de ne pas reprendre de trop loin, vous pouvez aussi sauvegarder quand bon vous semble, chose très pratique. En mode normal le jeu vous prendra environ 8 à 10 heures, durée de vie normal pour le genre. Notez que le mode easy est vraiment TRÈS facile, donc je vous suggère de commence directement en normal même pour les moins habitués. Pour les habitués, un mode hard ainsi qu'un mode impossible sont disponibles, alors quel que soit votre force vous y trouverez votre compte.

La bande son est, quant a elle, géniale. Les musique se font discrete pendant les phases de recherche et **la musique devient très stressante pendant les attaques en masse des monstres.** Vous serez tres nerveux en début de partie. Quand au bruitage il sont très bien aussi, les armes ont un bon son et les gloussements des créatures font très réaliste.









En terminant, je vous conseille ce jeu. Je dois avouer qu`il est le premier jeu a m'avoir fait stresser, étant toujours a l`affût du moindre monstre en entrant dans une salle. C'est le genre de jeu ou quand on entre, on regarde partout histoire de voir s`il n`y a rien, parce que les monstres sont beaucoup plus agile que de simple zombies, il marche sur les murs, au plafond etc.. Les hallucinations vous ficherons aussi pas mal la frousse au début. Bien sûr, on s'habitue a la longue, on connait mieux les monstres mais c'est toute une expérience au début. Par contre, c'est le genre de jeu qui n'est pas tout public à cause de son extrême violence et de son coté "massacre". Mais si vous êtes sur se site c'est que vous aimez l'horreur et la violence, donc **ce jeu est probablement pour vous**.

Description du jeu par Destro

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