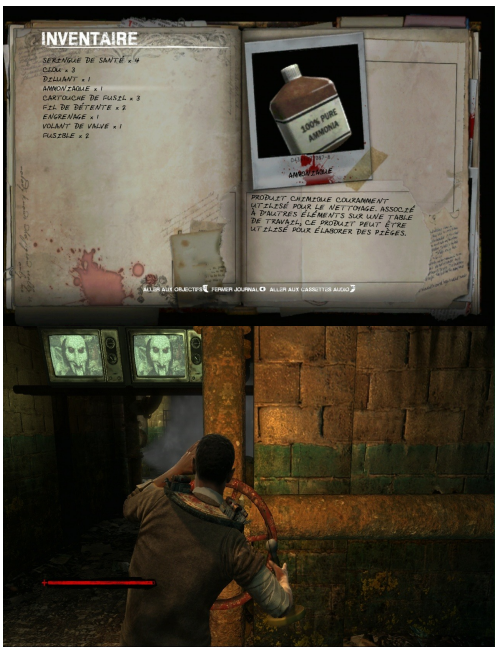
Test de SAW

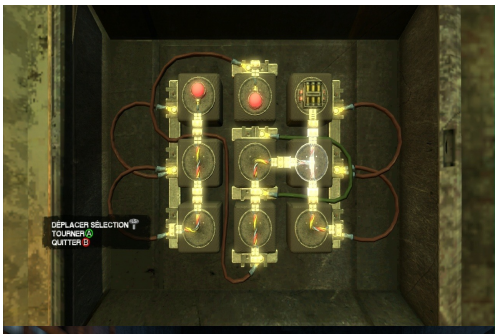
SAW

Après son succès insolent sur grand écran, c'est sur PS3, Xbox 360 et PC que la licence Saw débarque en 2009. Développé par Zombie Studios pour le compte de Konami, le jeu prend la forme d'un Survival/Horror glauque et malsain.



Vous voici dans la peau du détective David Tapp, personnage incarné par Danny Glover dans le premier film, qui a été capturé par Jigsaw qui le retient prisonnier dans un vieil asile abandonné. Le détective devra parvenir à s'en réchapper en un seul morceau tout en déjouant les pièges de son ravisseur, mais aussi en se méfiant des autres captifs qui veulent sa mort. Si jamais vous vous demandez quelle excuse ont choisi les développeurs pour justifier l'agressivité constante des autres captifs la voici : **la clef des pièges retenant ces braves personnes a été implantée dans le corps du héros**. Au cours de ses pérégrinations, Tapp rencontrera des personnes qu'il connaît (femme de son ancien partenaire, journaliste qui écrit sur lui, etc...) et devra les sauver des jeux macabres du Tueur au puzzle. Voila pour le scénario archi-classique du jeu et dont la mise en scène se veut complètement médiocre. Les dialogues sont rares, mal écrits, Tapp ne parle quasiment jamais et les personnages disparaissent de l'histoire aussi rapidement qu'il y apparaissent. Heureusement que l'on trouve de nombreux documents racontant le background de l'asile, de ses patients et de Jigsaw, sinon le scénario serait une belle coquille vide. Ah oui, pour ceux qui se poseraient la question Tobin Bell a bien prêté ses traits et sa voix aux personnage virtuel de Jigsaw. Tout l'inverse de Danny Glover dont la voix et le physique n'ont pas été conservés pour le Tapp de pixels.

Maintenant que le décor est planté passons au gameplay et commençons par son aspect le plus important, les puzzles. Ils prennent en générale la forme de mini-jeux tout bête dans lesquels il faut par exemple acheminer du courant dans un circuit électrique, déverrouiller des serrures, faire concorder des engrenages ou des tuyaux. Ça ne va jamais chercher très loin hormis quelques petites séquences forçant à bien se placer dans le décor pour déchiffrer des codes en usant de la bonne perspective. Notons également certaines tentatives idiotes comme un Memory et un Taquin inintéressants qui relèvent davantage de Mickey Jeux que de Saw. Si **certains puzzles ne sont pas obligatoires** et interviennent pour récupérer des seringues de soin ou bien des armes, d'autres sont en revanche indispensables pour avancer dans l'aventure et seront même chronométrés à certains moments, une bonne idée qui augmente considérablement la tension.



Le système de combat est aussi une mamelle importante du jeu et si l'on peut compter sur toute une variété d'armes blanches et de rares fois sur un revolver, le gameplay des affrontements est complètement foiré et forcera bien vite le joueur à exploiter l'environnement pour neutraliser ses ennemis. Il faudra ainsi toujours veiller à posséder de quoi armer des pièges ou bien tenter d'électrocuter les ennemis quand ils passent dans des flaques d'eau. Le jeu offre également la possibilité de confectionner des petits pièges artisanaux (explosifs par exemple) en récoltant des produits chimiques dans l'asile et en les combinant à des tables de travail.

Finalement Saw s'avère un peu trop mal foutu pour capter l'attention durant la totalité des huit heures nécessaires pour finir l'aventure. Les décors sont peu variés, les énigmes répétitives une fois la première moitié de jeu passée et les scènes de combat complètement foirées. La narration se veut de plus décousue et même si l'on retrouve l'ambiance ultra malsaine des films, la mise en scène et le scénario sont beaucoup trop bâclés pour intéresser le joueur. Saluons toutefois les efforts des développeurs qui ont vraiment fait de leur mieux pour

délivrer un produit à la réalisation convenable, doté de bonnes idées de gameplay et relativement bien fini. Si le résultat n'est pas exceptionnel gardons à l'esprit que ça aurait pu être bien pire compte tenu du matériau de base...

Description du jeu par Zombiedu05

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