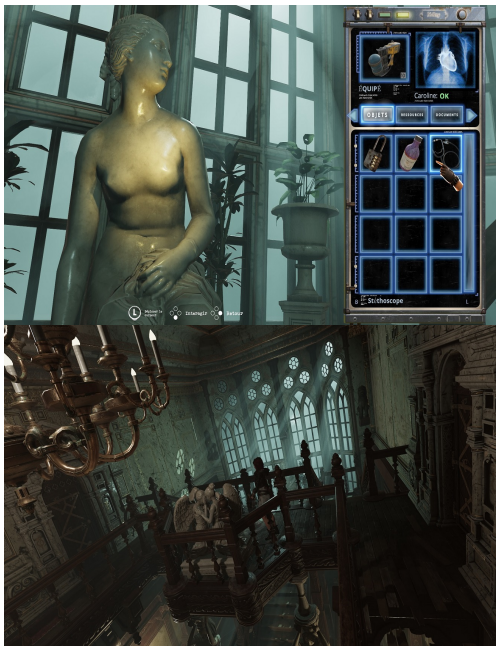
# Test de Tormented Souls

## Tormented Souls

Les trois premiers Resident Evil et Silent Hill font partie de mes jeux préférés. Alors forcément, quand j'ai appris que **Tormented Souls se voulait le digne héritier de ces deux séries cultes**, je ne pouvais être qu'excité à l'idée d'y jouer ! Je gardais quand même en tête qu'un studio indépendant ne pourrait jamais atteindre la qualité de ces mastodontes du survival-horror. Alors, au final, belle surprise ou grande déception ?



Tout commence lorsque Caroline Walker reçoit une lettre contenant une photo de sœurs jumelles, accompagné de ce mystérieux message : "Tu crois vraiment pouvoir te permettre de nous abandonner ici ?". Pour découvrir qui sont ces filles, Caroline décide alors de se rendre à l'adresse d'expédition de l'enveloppe qui la mène dans **un étrange manoir transformé en hôpital**. Hélas, à peine arrivée, elle se fait assommer par un inconnu et se réveille quelques heures plus tard, nue, dans une baignoire, un œil en moins. Après avoir pris conscience de la situation dans laquelle elle venait de se fourrer, Caroline décide d'explorer le manoir pour avoir des réponses à ses questions…

Le début de l'histoire que je viens de vous conter, et la mise en scène qui l'accompagne, sont clairement ratés. Les enjeux ne sont ni clairs, ni cohérents, ni palpitants, et les cinématiques au début du jeu vont beaucoup trop vites et sont trop peu travaillées pour qu'on se sente impliqué dans ce scénario. Le reste de l'intrigue, quasi-exclusivement racontée à travers de (trop) nombreux documents, n'intéressera pas beaucoup les joueurs que nous sommes tant **tout est cliché et sans imagination**. Et puis franchement, ce qui est censé être le rebondissement de fin de jeu est devinable dès les premières minutes, on se demande même comment l'héroïne n'a pas pu y penser.

De plus, les éléments surnaturels induit par le gameplay comme le fait de passer à travers des miroirs pour accéder à un monde altéré, ou comme l'énigme de la salle infinie, ne seront à aucun moment expliqués ou même justifiés par le scénario. C'est magique, on ne sait pas pourquoi, mais c'est comme ça. Bref, vous l'avez compris, **scénaristiquement c'est très mauvais** ! Mais qu'en est-il du gameplay ?

Et bien Tormented Souls s'en sort beaucoup, mais alors beaucoup mieux ! **Tout est presque comme nos survival-horror préférés des années 1990 et 2000**, on retrouve : la maniabilité lourde, l'ouverture de l'inventaire qui interrompt l'action, les sauvegardes limitées à réaliser dans des points fixes, les soins et les munitions qu'il faut bien gérer, l'exploration d'un grand manoir, des énigmes, des ennemis résistants qu'il ne vaut mieux pas toujours combattre…

La recette est appliquée avec beaucoup de soin et elle fonctionne. Les combats, par exemple, sont particulièrement stressants car les angles de caméras ne permettent pas toujours de voir la menace arriver (à défaut de l'entendre) et parce que les ennemis sont réellement coriaces. Il faudra utiliser de nombreuses munitions de notre cloueuse (l'arme de base) pour en venir à bout. Une fois morts, les corps ne disparaissent pas, et ils peuvent servir de repère pour savoir si l'on est déjà passé dans le coin. J'ai adoré leur design super malsain qui évoque beaucoup l'univers de Silent Hill.

J'ai aimé aussi le fait que **Caroline meurt au bout de quelques secondes si elle est plongée dans le noir absolu**. On doit donc se débrouiller pour avoir systématiquement une source de lumière avec nous. Elle peut émaner de l'éclairage de l'hôpital ou bien, au départ, de notre briquet. Par contre, avoir le briquet à la main signifie ne pas porter d'arme, car notre héroïne ne peut pas manier les deux items en même temps. Et quand une pièce est obscure et qu'elle est peuplée de créatures… vous aurez compris que la situation devient vite flippante et stressante !

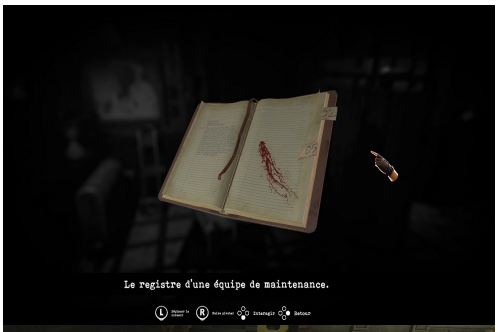
En ce qui concerne les énigmes, on peut dire qu'elles sont... inégales. Certaines sont très bien pensées et demandent plusieurs minutes de réflexions et d'analyses des indices, d'autres sont vraiment peu claires et paraissent illogiques tant elles sont tirées par les cheveux. Mais qu'importe, même si j'ai dû regarder la solution par deux fois, **je suis content d'avoir un survival-horror avec de véritables énigmes travaillées** qui offrent un petit challenge intellectuel, ça manque dans le milieu !

La qualité des décors est aussi à souligner. Ils sont beaux et, à défaut d'être originaux, très immersifs. **Les univers altérés de l'hôpital**, que l'on découvre en passant à travers des miroirs, comme dans Silent Hill : Origins, sont très angoissants. Le level design est tout aussi travaillé et les allers-retours si nombreux évitent de devenir ennuyeux lorsqu'on débloque des raccourcis.

Les musiques sont également très bonnes, deux m'ont particulièrement marqué : celle du hall d'entrée qui s'inspire de la mélodie du commissariat dans Resident Evil 2, et celle de la chambre de la petite fille qui fait penser au fameux thème du piano dans le premier Silent Hill.

Tormented Souls est un jeu très généreux, parfois même un peu trop. Par exemple, inclure un ennemi immortel qui apparait à des endroits aléatoires n'a pas beaucoup de rapport avec les créatures qui rôdent dans l'hôpital.

**On se doute bien que c’est un clin d’œil à Mr X (RE2), Némésis (RE3) et Pyramid Head (SH2)** mais il est sous-exploité, surtout qu'il est bien trop facilement esquivable puisqu’il suffit de passer n’importe quelle porte, y compris celle d’où l’on vient, pour le faire disparaitre de la pièce dans laquelle il était. De ce fait, il ne m’a jamais posé problème ! On trouve aussi d’étranges mécanismes de gameplay comme des armures qui abattent leurs épées lorsque l’on passe près d’elles et qui permettent, avec un bon timing, de one shoot les ennemis. Alors oui, c’est utile, mais qu’est-ce qui justifie que des armures de décorations agissent de la sorte… ?



Pour conclure, je dirai que la promesse est tenue ! Oui ce jeu est un savant mélange entre Resident Evil et Silent Hill, et même si certaines de ses idées sont un peu trop copiées sur ses modèles, il a tout de même une véritable identité. Alors certes, il ne brille surement pas par son scénario, mais le reste de son contenu est **une**

**lettre d’amour au genre**, et aucun fan ne pourra rester de marbre face à un travail aussi passionné et maîtrisé.

***Description du jeu par Kyoledemon***

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