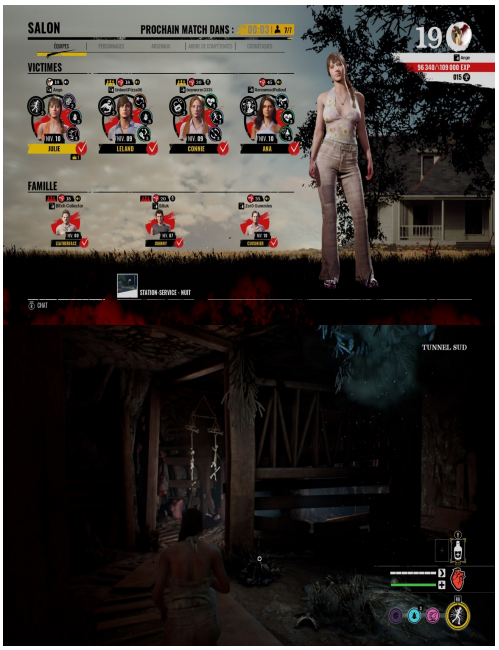


Test de The Texas Chainsaw Massacre

The Texas Chainsaw Massacre

Après avoir adapté la franchise de films **Friday the 13th** en un jeu en ligne asymétrique, voilà que le studio Gun Media récidive, six ans plus tard, en adaptant cette fois-ci la célèbre saga The Texas Chainsaw Massacre. Ici, **quatre joueurs incarneront les victimes et devront échapper aux trois joueurs qui représenteront les membres de la famille cannibale**. Les 7 joueurs évolueront à chaque partie dans différentes maps qui représentent à la perfection les lieux emblématiques des films.









Le gameplay des victimes :

Chaque victime commence dans les sous-sols de la map, attachée et blessée. Leur première action sera donc systématiquement de se détacher en martelant une des touches de votre manette. Une fois libéré, il faudra trouver un crochet pour **crocheter l'une des nombreuses portes bleues menant au rez-de-chaussée**. Les sous-sols sont cependant très labyrinthiques, s'y repérer ne sera pas une mince affaire, et le joueur incarnant Leatherface rôde. Durant votre recherche de crochet, d'autres objets pourront être utiles comme des fragments d'os pour attaquer un des membres de la famille, ou des fioles de soins. Mais attention, on ne peut porter que deux items dans l'inventaire.

Une fois que l'une des portes bleues a été ouverte, les victimes ont accès au rez-de-chaussée et ont **plusieurs choix pour s'enfuir** : trouver une valve, la placer sur la pompe à pression et fuir par la porte qu'elle a ouverte / Trouver un fusible, le placer sur le panneau électrique et fuir par la porte alimentée par le courant électrique / Trouver le portail arrière, désactiver le générateur qui l'alimente en électricité et le crocheter / Trouver le portail avant, désactiver la batterie de voiture qui l'alimente en électricité et le crocheter. C'est aux joueurs de se coordonner pour tenter de se focaliser sur une sortie en particulier, ou bien de s'éparpiller pour tenter d'ouvrir plusieurs sorties à la fois.









Les recherches devront se faire discrètement et silencieusement, car **chaque action est l'occasion de faire du bruit**. Fouiller des boites en métal, crocheter, utiliser des objets clés… tout cela prendra la forme d'un petit QTE qui s'organise en deux jauges : l'une qui indique la progression de l'action, l'autre qui indique le bruit réalisé. Cette dernière baisse lorsque vous arrêter de marteler la touche et remonte à chaque fois que vous appuyez de nouveau sur votre manette, il faudra donc être patient sous peine de faire du vacarme, car dans le cas ou la jauge atteint son maximum, un signal rouge lumineux sera visible par les 3 tueurs qui se précipiteront surement vers vous !

D'ailleurs, sans même faire de bruit il se peut que vous croisiez les serial-killer durant leurs rondes. Heureusement, si vous êtes près de l'un d'eux, les bordures de l'écran vireront au orange et au rouge, cette aide sera bien précieuse pour vous signaler de vous cacher ou de faire demi-tour. Et si par malheur vous êtes repéré, vous allez devoir fuir avant que votre vie ne soit réduite à zéro. En effet, chaque coup reçus vous enlève une bonne partie de votre santé et lorsque celle-ci arrive à son terme vous mourrez. **Fuir est donc indispensable**, il faudra sprinter (mais la jauge d'endurance n'est pas illimitée), passer par des interstices, et tout faire pour que votre assaillant vous perde de vue. N'essayez pas de le faire tourner en bourrique en slalomant autour du même décor car un deuxième et un troisième tueur pourraient lui venir en aide, réduisant ainsi vos chances de survie à zéro.











Le gameplay des tueurs :

Parmi les 3 tueurs, **un des joueurs devra obligatoirement incarner Leatherface** pour que la partie débute, et c'est bien normal puisqu'il est trop emblématique pour qu'on puisse s'en passer. Ce dernier débutera obligatoirement dans les sous-sols de la map, comme les quatre survivants. Les deux autres tueurs, eux, apparaitront aléatoirement au rez-de-chaussée, et ne pourront rentrer en action que lorsque l'une des victimes aura crocheté et ouvert l'une des portes bleues menant justement au rez-de-chaussée.

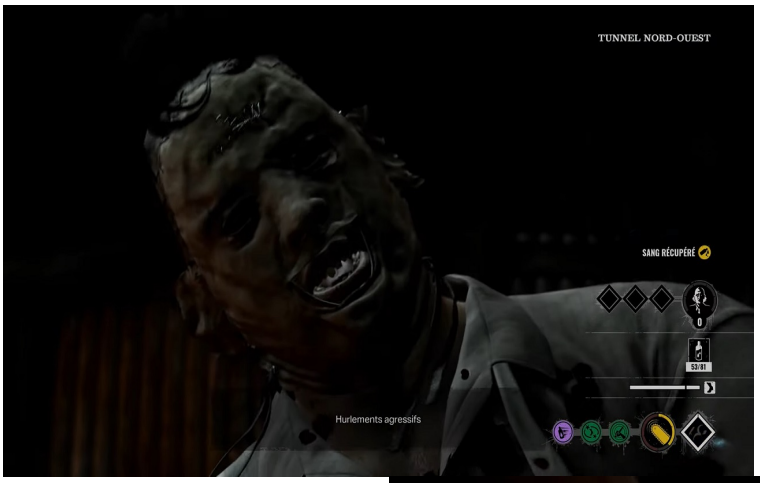
Chaque membre de la famille ayant ses propres compétences, ils seront loin de s'ennuyer pendant que Leatherface essaye d'enchainer les kills dès le début du jeu. Certains pourront placer des pièges dans des endroits stratégiques, d'autres mettront des cadenas sur des portes, forçant ainsi les victimes à les crocheter, quand d'autres encore pourront prélever des seaux de sang disséminé partout sur la carte pour accumuler de l'hémoglobine dans l'inventaire et nourrir grand-père. **Grand-père est un PNJ très utile** car, plus il est nourri de sang, plus il hurle, et chaque hurlement permet d'afficher le contour d'une des victimes en déplacement ! Cela ne dure que quelques secondes mais c'est une mécanique indispensable pour trouver les survivants récalcitrants.

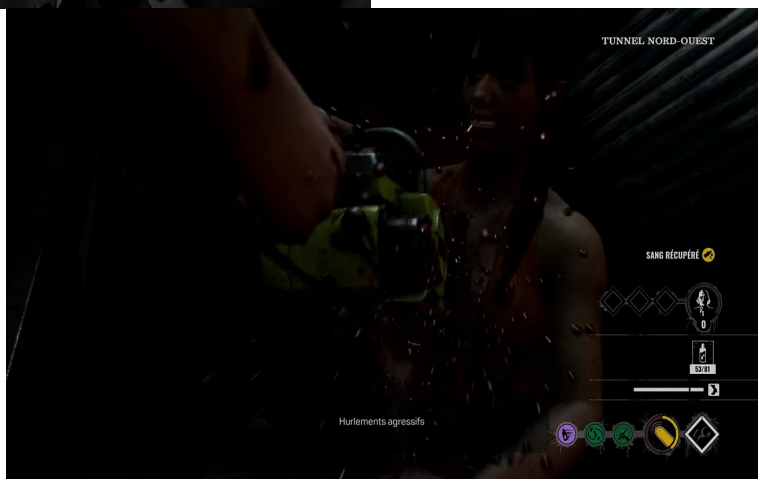
Enfin, lorsque vous serez en face d'une des victimes, il faudra l'assener de coup jusqu'à ce qu'elle décède, **les mises à mort sont d'ailleurs ultra cool et bien gore** ! Et si votre victime tente de s'enfuir en passant à travers des interstices, selon le tueur que vous contrôlez vous devrez contourner les éléments du décor pour la traquer. N'hésitez pas à utiliser le micro pour appeler les autres serial-killer en renfort !











Chaque joueur, victime ou tueur, gagnera des XP à la fin des parties. Plus vous accumulez les points d'expériences, plus **vous pourrez booster votre personnage préféré**. Ainsi, vous avez la capacité d'investir des points afin de rendre un survivant plus silencieux, plus fort, plus endurant… ou alors vous pourrez faire en sorte qu'un de vos tueurs préférés enlève plus de PV à chacun de ses coups. Chaque personnage pourra aussi être équipé de 3 compétences spécifiques en plus de celle qu'il détient à la base. La personnalisation est vaste mais pas autant que dans **Dead by Daylight** !

Les parties s'enchainent et ne se ressemblent pas tant les possibilités sont nombreuses. Certaines vous paraitront simples en tant que victimes alors que d'autres vous paraitront impossibles, et inversement si vous incarnez un tueur. Cela dépendra de votre coopération en équipe et de votre talent personnel. Quoi qu'il en soit, le jeu est tellement fidèle à l'esprit du film, que c'est un plaisir d'évoluer dans une telle atmosphère.

Franchement, les développeurs ont fait un sans faute de ce côté là, tout est identique aux scènes du premier film : la façon dont Leatherface découpe les portes et ouvre les portes bleues, la manière des survivants de sauter par la fenêtre, le design du générateur, le level design de la maison familiale... tout est parfait, c'est un délice de voir ça !

Oui, **j'adore The Texas Chainsaw Massacre**, certes pas autant que Friday the 13th qui offrait plus de possibilités de gameplay grâce à ses maps immenses et ouvertes, mais le huis clos oppressant me convient aussi tout à fait. Et puis comment ne pas être bercé par le doux bruit de la tronçonneuse qui perfore les entrailles des victimes… ?

Description du jeu par Kyoledemon

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