Test de OneChanbara & Zombie Zone

Bikini Zombie Slayers & Zombie Hunter / Zombie Zone

Développé par Tamsoft et sorti en 2006 par 505 Game Street, "Zombie zone" est en fait l'adaptation du jeu japonais "Simple 2000 Series Vol. 61: OneChambara", suivi de "Simple 2000 Series Vol. 80: One Chambara Puruu" , puis "Simple 2000 Series Vol. 90: The OneChambara 2", lui-même upgradé en "Simple 2000 Series Vol. 101: The OneChambara 2 Spécial Chapter". Ces jeux sont connus sous nos contrées sous les noms de "Zombie Hunters" et "Zombie Hunters 2", sortis respectivement en Mars et Septembre 2007 (voir pochettes ci-dessus) par Essential Games; ils procèdent du même principe, à ceci près cependant qu'on peut y interpréter d'autres héroïnes en plus de la protagoniste du premier , Aya .

"Zombie Zone" conte une histoire de haine entre deux demi-soeurs dans le Tokyo d'un futur proche : Aya qui a grandi avec son père, et en a reçu une formation stricte dans l'art de l'épée, et Saki qu'il avait abandonné avec leur mère ,laquelle en est défunctée de maladie et de pauvreté. Cette dernière a alors découvert une antique malédiction pour la ressusciter, mais qui nécessite le coeur de sa demi-soeur... de son coté celle-ci cherche à venger l'assassinat de son père, les morts sortent de leurs tombes, et c'est parti pour un beat'them'all sans originalité mais attachant en cela qu'il emprunte aux jeux et films généralement appréciés par les personnes attirées par ce site : mégalopole jonchée de cadavres se relevant au passage de l'héroïne, hôpital abandonné où des infirmières putréfiées l'attaquent avec des instruments chirurgicaux, et même le boss de fin du premier niveau qui ressemble à celui d'"Onimusha"... à la fin du même niveau !

La jeune Aya donc, (dé)vêtue en cow-girl de cabaret, dispose de deux attaques de base : / pour les coups de pied , [] pour les coups d'épée, et il suffit de presser cette touche plusieurs fois et/ou en manipulant le stick analogique droit pour lui faire accomplir des combos. En mourant, ses victimes libèrent des orbes qu'elle absorbe en passant simplement dessus. La touche X lui permet de sauter et O de commettre une attaque-suicide, moulinet dévastateur bien utile lorsqu'elle est cernée par un nombre important d'ennemis, mais qui fait baisser sa barre de vie. Celle-ci est symbolisée par la jauge horizontale en bas d'écran, à surveiller au même titre que les deux autres : la jauge d'épée (verticale) qui doit être nettoyée à intervalles réguliers en pressant la touche L1, sans quoi la lame s'émousse et finit par rester coincée à l'intérieur d'une victime ; et la jauge d'ensanglantement, qui lorsqu'elle est pleine met Aya dans un état de frénésie homicide (dit : berserk), dévastateur pour l'ennemi mais faisant rapidement décroître sa vitalité. L'écran devient alors rouge et palpitant. Cet état est indispensable pour vaincre certains adversaires mais il importe de pouvoir le stopper à tout moment en s'approchant d'une statue d'ange, ou par l'utilisation d'une statuette de la même bestiole que l'on doit avoir dans son inventaire.

Car inventaire il y a, limité en nombre d'objets par catégories et interrompant l'action ; on y stocke des soins, des gemmes permettant d'améliorer momentanément ses performances, et des clés ou cartes d'accès indispensables à la progression, celles-ci ne se trouvant pas dans un endroit donné mais s'obtenant après avoir massacré un certain nombre d'ennemis. Autre concession au survival-horror dans l'acceptation noble du terme, la caméra n'est pas systématiquement derrière Aya, les angles de vue sont variés et dans les petites pièces sont même parfois fixes. Beaucoup d'aspects du jeu sont délibérément parodiques : gerbes de sang démesurées, zombies expédiés à plusieurs mètres par pack de 12 d'un seul coup de pied, ou coupé en deux mais allant encore botter les fesses d'Aya alors qu'ils sont réduits à seulement une paire de jambes. A son début seuls les niveaux de difficulté easy et normal sont

disponibles , le niveau hard étant à débloquer, de même que plusieurs costumes par le biais du mode MISSIONS. Le mode SURVIVAL, qui consiste à résister le plus longtemps possible face à des hordes récurrentes d'ennemis, vous permet de gagner des points que vous répartissez alors dans les caractéristiques offensives et défensives d'Aya . Il est en effet indispensable d'avoir des level assez élevés pour finir le mode STORY, celui-ci étant par ailleurs assez court : 6 stages seulement, certains se déroulant dans les mêmes environnements. Les sauvegardes ne sont possibles qu'à l'issue de chacun, mais des continus sont offerts à chaque game-over. Jeu et livret sont uniquement en anglais. L'animation est très fluide, et quant aux graphismes, ils sont le mieux que l'on puisse trouver vu le prix très modique de ces jeux !

D3 abandonna ensuite la PS2 pour se tourner vers la XboX360 (14/12/06) pour "Onechanbara vorteX" , adapté sur Wii (07/02/08) sous le nom de "Onechanbara Revolution" ; ces jeux arrivèrent en Europe en 2009 sous les noms de "Bikini Samurai Squad" et "Bikini Zombie Slayers" mais ne furent guère plus passionnants que leurs prédécesseurs, en dépit du fait qu'une des héroïnes ait délaissé l'arme blanche pour une paire de pistolets : pauvreté des actions disponibles et d'éléments d'amélioration des personnages sont hélas toujours au rendez-vous...

Description du jeu par Zombieater

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