



Test de Dead Island

Dead Island

Dead Island, c'est un peu comme le [Alan Wake](#) du FPS Horrificque, il aura fallu attendre 5 ans pour pouvoir y jouer. Effectivement, annoncé en 2007 et prévu pour 2008, ce n'est finalement qu'en 2011 qu'il verra le jour. Nous allons voir ensemble ce qu'il faut, mais pour vous mettre en condition n'hésitez pas à vous allonger dans votre transat, concentrez-vous sur le bruit des vagues, pensez au sable chaud collé sous vos pieds et laissez le soleil pénétrer votre corps... ça y est... vous êtes prêt...

Avant de vous lancer dans l'aventure, il faudra choisir entre **4 personnages aux particularités bien précises**. Logan le footballeur américain sera spécialisé dans les armes de lancés, Sam B le rappeur maîtrise les armes contondantes, Xian Mei préfère les armes tranchantes alors que Puma est une adepte des armes à feu. Votre sélection modifiera donc légèrement le gameplay mais n'aura aucune répercussion sur le scénario.

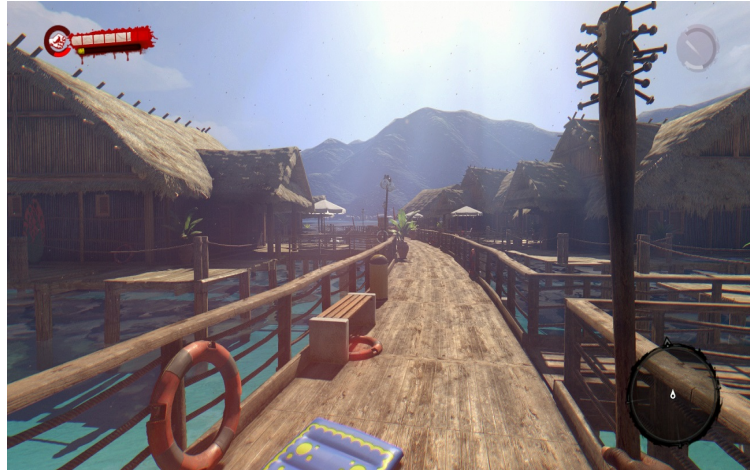




Une fois lancé dans votre périπέtie, toutes les facettes du jeu vont se dévoiler. Pour faire simple, la mécanique est largement inspirée de Borderlands : un monde ouvert, des quêtes principales et secondaires, de l'expérience à dépenser dans des arbres de compétences, des niveaux à gagner...oui, Dead Island c'est un **mélange de FPS horrifique et de RPG**.

Le monde ouvert se compose en 3 grandes parties : le coin touristique et paradisiaque, la ville des locaux organisée en favelas, la jungle au cœur de l'île. Ces parties ne sont pas continues et seront coupées par des temps de chargements quand vous voudrez y accéder. Leur taille est tout à fait respectable et l'utilisation de véhicule pour y circuler est fortement conseillé, certes ça va plus vite en voiture, mais c'est surtout plus sécuritaire. Et vu le nombre de morts vivants présents sur ces map, les traverser à pied relève du suicide en mode difficile ! En parlant du bestiaire, les amateurs de zombis lents et de zombis qui courent trouveront leur bonheur puisque le soft mixe en effet toutes les espèces possibles. Vous croiserez aussi d'autres aliénations durant votre route comme le Berseker, géant fou en camisole de force ou le Noyé, sorte de boomer issu de **L4D**. Vous rencontrerez même des locaux bien humains et armés qui voudront votre peau. Bref il y en a pour tous les goûts. Sachez juste que leur résistance dépend de leur niveau qui dépend de votre niveau. Vous allez comprendre...





Votre personnage acquiert de l'expérience en réalisant des quêtes et en tuant les abominations qui vous barreront le passage. Avec ces gains d'xp, vous augmenterez en niveau en même temps que les créatures du jeu. Si vous êtes lvl 25, les zombies ne dépasseront pas le lvl 30. Vous l'aurez compris, **une partie de la difficulté du jeu s'adapte en fonction de votre progression**. Si vous voulez finir le jeu d'une traite sans faire quelques quêtes secondaires qui auraient pu vous rapporter de quoi faire évoluer votre personnage, vous pourrez terminer sans trop de souci puisque les morts-vivants rencontrés à la fin du jeu ne seront pas plus forts que vous. Evidemment dans le cas contraire votre personnage sera encore plus doué et le jeu sera encore plus simple. L'expérience acquise vous permettra de débloquent des compétences associées au choix de votre personnage. Si vous avez pris Xian Mei, la fana des armes tranchantes, vous pourrez faire en sorte que ce type d'arme se casse moins rapidement, ou qu'elles fassent plus de dégât. Rien ne vous empêchera d'utiliser un fusil d'assaut mais vos compétences dans ce domaine seront très limitées, le recul et le temps de recharge par exemple seront contraignant tout le long de la partie. Pour le reste l'expérience servira aussi à augmenter votre barre de vie, à rendre les kits de soin plus efficace, etc...

Le système de quête est ultra basique, dans le monde que vous explorez **vous rencontrerez plusieurs survivants** qui vous proposeront de les aider contre de l'argent, des armes, de l'expérience ou des objets. Le principe reste le même et n'est pas très varié, il suffit de partir du point A pour rejoindre le point B puis souvent passer par un point C pour revenir au départ. Heureusement la plupart sont jouissives. Le fait de prendre une voiture, d'écraser des zombies en chemin, de s'arrêter dans une station-service et de la fouiller pour récupérer des bidons d'essence à mettre à l'arrière du pick-up pour revenir de là d'où vous venez, est juste excellent. Vous n'allez pas vous lasser si rapidement !



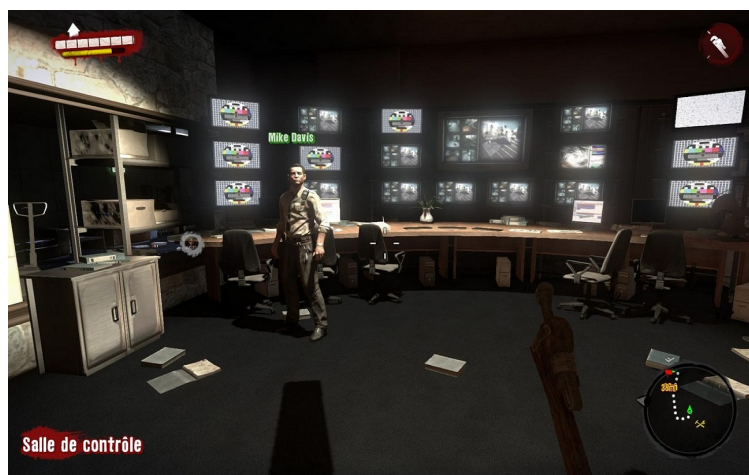
Dead Island a aussi ses petits plus qui font que c'est un vrai FPS de survie.

- Votre personnage à une **barre d'endurance** qui se vide quand vous sprintez ou que vous utilisez une arme. Il faudra donc prévoir des moments de repos pour que la barre se recharge, foncer dans le tas s'avère être une solution risquée, et c'est tant mieux.
- Il faut aussi savoir que la barre de vie n'est jamais bien grande, et les coups donnés par les ennemis sont puissants. Préparez-vous à **mourir régulièrement** ! Dans ce cas vous perdrez une partie de votre argent précieusement trouvé lors de vos fouilles, et vous avez besoin de cet argent pour réparer vos armes ou en acheter dans les magasins. Votre vie ne remonte que si vous avez des kits de soin dans votre inventaire ou que vous tombez sur les nombreuses boissons énergétiques ou barres de céréales présentes dans les décors.
- Les armes ne sont pas incassables, elles s'usent vite. Des ateliers sont disséminés dans les map pour les réparer.
- Les armes sont customisables. Les objets acquis dans différentes situations seront combinables dans ces

mêmes ateliers pour créer de vraies armes de guerre. Une machette électrique vaut mieux qu'une machette basique ! Par contre il faudra trouver les plans nécessaires à la création de ces armes spéciales, sans ça il est impossible de savoir quels objets combiner, et vous ne pourrez pas tenter des combinaisons au hasard.

- Les zombies sont présents en masse, vous n'aurez **aucun moment de répit** !

Je vous ai listé tous les côtés théoriques du jeu, mais alors, niveau sensation, ça donne quoi ? Ce qui saute aux yeux, c'est que c'est magnifique. Les niveaux extérieurs sont vraiment beaux et bien pensés, vous prendrez même plaisir à vous arrêter de jouer pour admirer le paysage, j'en suis sûr (et pour les fans de Lost, certaines idées dans les décors vous rappelleront la série) ! Les environnements intérieurs, particulièrement l'hôtel de luxe, sont aussi superbement réalisés. Ensuite le jeu est **incroyablement fun**, le démembrement des zombies est bien rendu, les quêtes répétitives sont quand même très plaisantes à réaliser et les possibilités offertes avec le monde ouvert sont nombreuses. De plus, comme dans un L4D, vous pourrez jouer le scénario original à 4 joueurs maximum en ligne, que demander de plus ?





Si le jeu est très bon, je dois, pour finir, vous parler de ses petits défauts. Le scénario est clairement le point faible du soft, il est quasi inexistant et les personnages rencontrés ne sont absolument pas attachants. Autre problème, on ne peut pas nager... c'est très frustrant pour un jeu qui se déroule dans des environnements où l'eau est très présente ! Et pour finir... qu'est-ce que c'est que cette mini map en bas à droite ? Elle nous indique les objectifs mais n'affiche pas les décors sur lesquels on évolue... quel dommage.

Pour terminer cette critique, je résumerai le jeu en disant qu'il est un mélange entre un Borderlands et un L4D, autant dire que c'est un compliment ! Le manque cruel de scénario empêche cependant Dead Island d'entrer dans la catégorie des opus vidéoludiques inoubliables. C'est dommage, mais ça ne m'empêche pas de vous le **recommander chaudement**.

Description du jeu par Kyoledemon

Copyright © 2003-2025 survivals-horrors.com, tous droits réservés
Conception [David Barreto](#)