



L'avantage de ce jeu c'est que TOUT est possible. Vous voulez abattre des zombies, les ramener chez vous et les disséquer, c'est possible. Vous trouvez de la drogue et vous voulez la consommer, c'est possible, vous suicider en fonçant dans une station à essence avec un camion, c'est possible. Les mécaniques de gameplay sont assez simples. Vous vous déplacez avec le pad numérique. 2 pour descendre, 6 pour aller à gauche, 9 en diagonale haute droite et ainsi de suite. Les actions se font à l'aide de raccourci clavier, "C" pour fermer les portes, "B" pour découper des cadavres, chaque action se voit attribuer une touche. Cette liste est expliquée dans l'aide du jeu.

Il existe aussi **une quête scénarisée** qui débutera lorsque vous vous rendrez dans un lieu précis (dont je tairais le nom pour vous laisser la surprise) mais celle-ci n'est pas la phase la plus importante du jeu puisqu'il se base sur la survie, et non la quête. Il existe également des PNJ activables ou non dans les paramètres cependant ils sont mal optimisés et risquent de faire crasher le jeu. Pour le dernier point il faut savoir que ce jeu à une part de non-réalisme. Des technologies supérieures (bras bioniques...), le système de mutation est là juste pour le fun mais apporte un réel plus. (Quand on sait qu'un joueur a muté et qu'un chien est apparu dans son ventre, qu'il a tué ce dit animal et qu'en même temps des tentacules lui sont poussés et l'ont étranglées, on se dit un peu "C'est quoi ce bordel ?").

Bon maintenant abordons le dernier thème... LA PEUR ! Bon, on va pas se le cacher, le jeu fait pas peur, du moins ce n'est pas une peur due aux ennemis, non, celle-ci se transmet par votre perso, à qui vous allez vous attacher et vous aurez peur de le voir mourir. Surtout que **certaines situations peuvent devenir stressantes.** Perdu dans les égouts, sans lumière en étant claustrophobe, le bruit des zombi qui nous suivent

derrière, d'un seul coup un zombi qui surgit des ténèbres devant nous, qui nous attrapent, nous fais tomber dans l'eau des égouts, on essaie de se débattre le poids du sac qui contient tout notre équipement nous tire vers le fond, on essaie de s'en débarrasser, sentant petit à petit notre souffle nous abandonner... et comme dans tout rogue-likes la mort est définitive pas moyen de revenir en arrière. Conclusion : Faut recréer un personnage et tout recommencer.

Description du jeu par Thrimaltris

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