Test de Demon House

Demon House

Demon House est un jeu Indie sorti sur le programme Indie Games de Xbox 360 et sur PC en 2012. Un Alchimiste malfaisant a trouvé le moyen de mettre les âmes des défunts dans des créatures de type machines à vapeur et projette de se créer ainsi une armée pour conquérir le monde. C'est à vous de l'arrêter. **Bon, oui, le scénario n'a rien de bien spécial, mais par contre le jeu se démarque de beaucoup d'autres Indie Games par le simple fait qu'il y ait une histoire**, une progression par niveau, ou en d'autres mots, une "campaign" si on peut dire.

La plupart des jeux indie de type FPS horrifique sortie sur le marché Xbox Live se contente d'être de simple "Arena Shooters". Le joueur entre dans un niveau fermé et doit simplement survivre à des hordes de zombies et autres créatures du genre. Si ce mode est aussi présent dans se jeu, j'ai particulièrement aimé la progression scénaristique, même si celle si s'avère très classique.

Le jeu s'adresse avant tout au fan de **Doom** classique. Les monstres rappellent beaucoup les "Imps" de ce jeu, et le level design s'en rapproche quand même aussi, surtout une fois sortie de la maison. Car si le premier niveau se passe bien dans une maison hantée, nous aurons aussi droit à un cimetière et des catacombes.

Au niveau du gameplay, c'est un peu rigide mais quand même pas trop difficile à prendre en main. **Si vous avez déjà joué à un FPS, vous n'aurez aucun problème.** Au départ les armes seront un peu limité, mais plus vous avancez dans le jeu, plus il y aura de choix. Des machines dispersées dans les niveaux permettront d'augmenter sa vie, acheter des munitions, voir même des armes.

Le jeu n'est pas très long, ni bien difficile en normal, mais il propose tout de même quatre niveaux de difficulté, en plus de son mode "Arena" jouable a 2 en local avec un ami. Un système de trophées dans le style "succes du xbox 360" est intégré directement dans le jeu pour ceux qui voudront passer plus de temps et essayer de tout débloquer.

La bande sonore et les bruitages sont plutôt bien rendus mais aucun voice over n'est présent, le scénario se suit grâce au texte a l'écran.

Personnellement j'ai bien aimé Demon House. Pour son faible prix de 80 Microsoft Points quand je l'ai acheté, je trouve qu'il vaut la peine, et **cela rappelle en quelque sorte les bons vieux FPS des années 90.**

Description du jeu par Destro

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