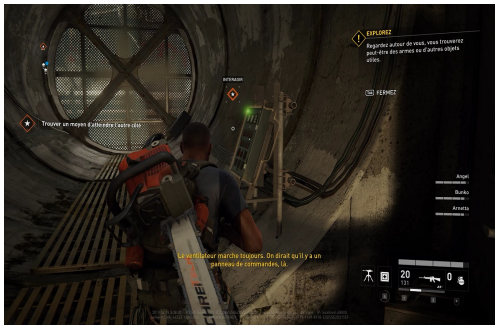
Test de World War Z

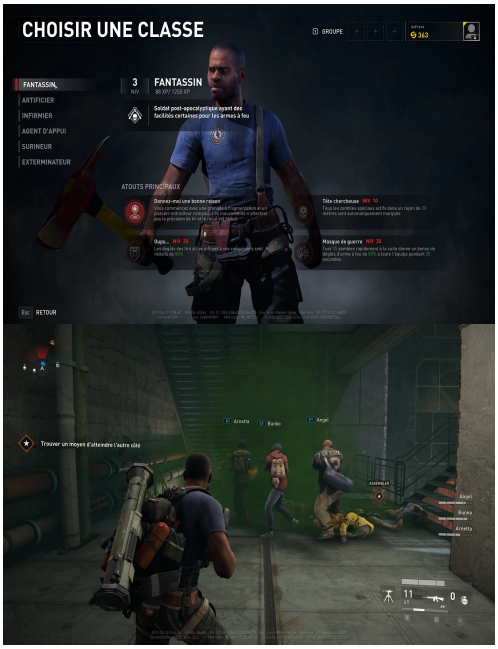
World War Z

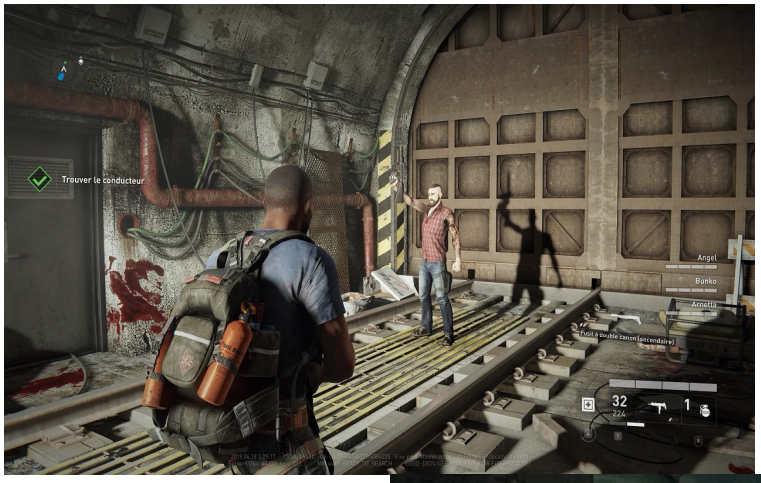
World War Z est d'abord un livre (2006) qui fut adapté très librement en film (2013) et qui inspira lui-même un jeu vidéo (2019). Si le scénario du roman est profond et intéressant, nous ne retiendrons que le postulat de départ pour parler du jeu, celui-ci ne s'encombrant pas d'une histoire poussée. La Terre a donc été touchée par

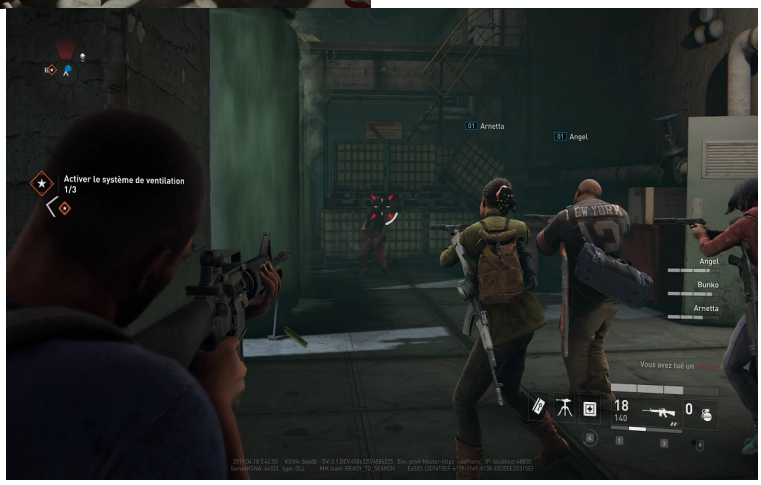
un virus qui a transformé plusieurs millions de personnes en zombis dans la plupart des régions du globe, quelques survivants du monde entier vont alors essayer de survivre face à cette apocalypse.

Le jeu se déroule à travers 4 épisodes (New-York, Jérusalem, Moscou, Tokyo), eux-mêmes découpés en 3 ou 4 chapitres. Pour commencer un épisode, il faudra se connecter en ligne et rejoindre un serveur qui peut contenir jusqu'à 4 personnes. Quand une équipe est au complet, le jeu se lance et les joueurs doivent tenter de survivre aux vagues de zombis qui déferleront sur eux tout en progressant dans les niveaux, et ce jusqu'au dernier chapitre. Certains l'auront peut-être déjà compris, World War Z est en fait structuré de la même manière que la série **Left 4 Dead**.



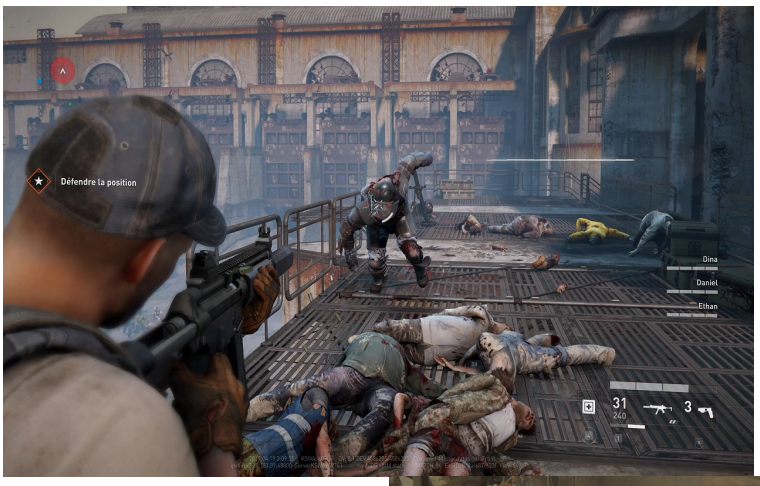


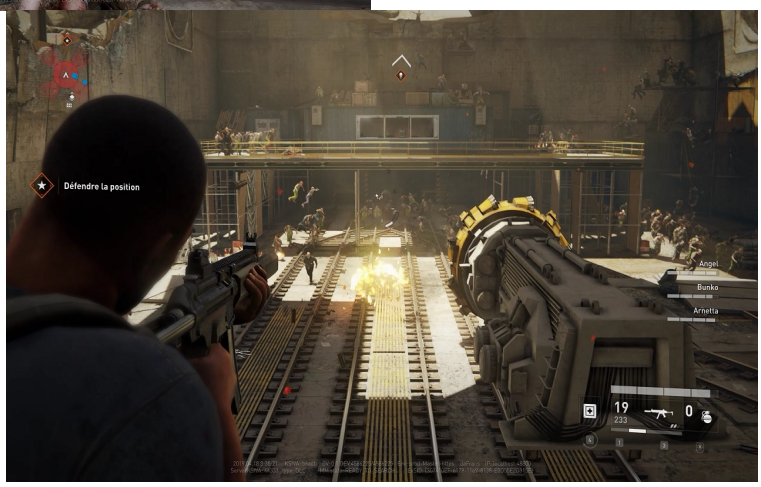




Alors évidemment, même si WWZ ressemble énormément à L4D, il y a plusieurs différences entre les deux jeux. Dans WWZ, lorsque vous sélectionnez votre personnage, vous devez aussi **choisir votre classe** (exterminateur, fantassin, infirmier…). Elle déterminera avec quelles armes principales et secondaires vous commencerez un épisode, elle vous apportera aussi des bonus dans certains domaines, par exemple l'infirmie gagnera un peu de vie en soignant ses camarades. Oh… et si les armes de bases ne vous plaisent pas, elles pourront être échangées au cours de la partie lorsque vous en dénicherez d'autres !

A la fin de chaque chapitre, **vous remporterez des points**. Comme dans un RPG, vos points vous serviront à upgrader soit des capacités d'armes (par exemple pour que votre fusil à pompe soit plus puissant), soit des capacités de classes (par exemple pour que l'infirmier soigne encore mieux). Ainsi, si vos points sont correctement dépensés, vous pouvez vous spécialiser dans une arme et une classe bien précise. Cet aspect pousse à la rejouabilité, et plus vous devenez forts, plus vous pouvez vous permettre d'augmenter la difficulté du jeu.





Après avoir parlé des aspects techniques, parlons du jeu en lui-même à travers son gameplay. Et en vérité, il n'y a pas énormément de choses à dire tant les mécanismes du soft sont simples. Vous devez allez d'un point A à un point B, puis d'un point B à un point C, et ainsi de suite jusqu'à la fin du niveau. Le level design est peu recherché puisque les environnements sont relativement petits et organisés sous forme de couloirs. Durant vos trajets vous devrez massacrer les zombis qui tenteront de vous tuer, mais attention, certains sont des zombis spéciaux qui ont des spécificités comme le fait de vous agripper et de vous maintenir à terre jusqu'à qu'il se fasse tuer par un autre joueur. Régulièrement vous aurez à faire aux "vagues", ce sont **des déferlements de zombis qui se matérialisent sous la forme d'immenses pyramides d'infectés** se marchant les uns sur les autres dans l'unique but de vous atteindre. Dans ces moments-là, vous pourrez placer des tourelles, des barbelés ou des pièges électriques au sol pour vous aider à contenir ces morts-vivants. Ce sont assurément les passages les plus impressionnants du jeu !

Malheureusement, l'impossibilité de sauter ou d'esquiver rendent le jeu plus rigide et dirigiste qu'il ne l'est déjà. Les murs invisibles qui vous empêcheront d'avancer viendront achever votre soif de liberté. WWZ se veut comme un soft bourrin dans lequel les joueurs pourront s'en tirer à bon compte sans élaborer quelconque stratégie qui soit (excepté dans le niveau de difficulté maximal). Il suffit d'avancer en groupe et de tirer bêtement dans le tas. Si les premiers niveaux s'avèrent jouissifs et impressionnants, il faut reconnaitre que **le jeu ne se renouvelle jamais**. Les sensations de tir avec les armes ne sont pas non plus réussies, et on a l'impression parfois d'être munis d'armes factices.

World War Z est amusant avec des amis mais lassant à la longue. Malgré ses bonnes idées, il n'arrive pas à être aussi fun qu'un L4D, ce qui explique pourquoi beaucoup de joueurs se sont contentés de faire les 4 épisodes une seule fois avant de laisser le soft de côté sans même se pencher sur les modes de jeu bonus. **Dommage**...

Description du jeu par Kyoledemon

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