

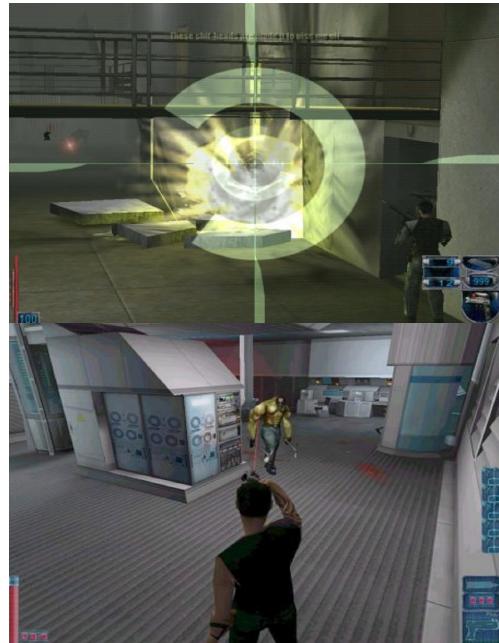


## Test de From Dusk Till Dawn

### From Dusk Till Dawn

From Dusk Till Dawn (aka "une nuit en enfer") est un action-horror sorti en 2001. Ce jeu est tiré du film éponyme qui narrait l'histoire de 2 frangins complètement cinglés (interprétés par G.Clooney et Q.Tarentino) qui, après un braquage, se retrouvent dans un bar-bordel à la frontière mexicaine. A partir de là tout a dégénéré du fait que ce bar était tenu par des vampires qui avaient les dents longues. Si personnellement je vous conseille vraiment de voir le film, nous allons voir ici ce qu'il en est du jeu.

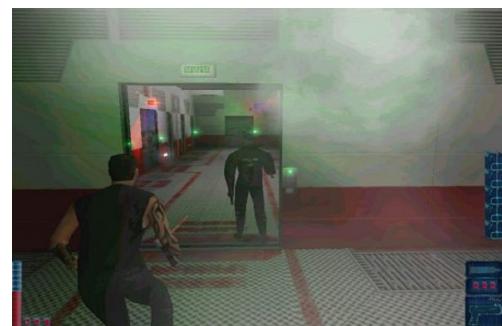
Il se déroule quelque temps après la fin du 1er film (car oui, une nuit en enfer est devenu une trilogie) et vous incarnez Seth (joué dans le film par G.Clooney) qui est en prison sur un paquebot géant. Il se prépare à se faire exécuter pour les meurtres que son frère a commis lors de leur braquage. Au même moment, un nouveau groupe de détenus arrive, avec **parmi eux un vampire** (Clarence Wilson). A partir de là, tout va dégénérer car le frangin du vampire va venir le secourir et tuer le chef de la prison ainsi que les gardes. Les vampires prennent donc le contrôle de la prison et le chaos débute. A partir de là, vous prenez Seth en main et vous devez l'aider à sortir de cet enfer (d'où le titre).





Le jeu reprend la maniabilité de **Devil Inside** (le jeu est développé par la même équipe), c'est à dire que vous vissez avec la souris (ce qui permet des tirs localisés) et vous pouvez tirer tout en vous déplaçant,. Je trouve ce système assez pratique pour faire des headshots et se débarrasser des nombreux ennemis présents. Vous pouvez aussi choisir une vue à la 1ère personne comme dans un fps mais elle n'est pas très pratique.

Parlons des ennemis, on a le droit à des vampires sous toutes leurs déclinaisons (goule de base, goule armé de fusil à pompe, de mitrailleuse, de lance flamme, goule volante). Ils ne sont pas très malins mais assez nombreux donc **il faut quand même avancer doucement sous peine de se faire encercler** et de finir en bouillie. Concernant les décors ils sont assez vides et simplistes, vous visitez des quartiers pénitentiaires, la salle des machines, un cinéma, la cuisine et d'autre lieux qui n'ont pas forcément leur place sur un paquebot-pénitencier et de plus ce n'est pas très joli même si le jeu n'est plus tout jeune. Pour l'armement il est assez varié, vous commencez avec un petit boîtier qui envoie des décharges électriques. ensuite un prêtre vous donnera un pieu et après vous trouverez les autres classiques pour ce genre de jeu : pistolet, fusil à pompe, M 16, arbalètes, lance grenades.





Le scénario est plus que basique, vous rencontrez des survivants, vous aidez , vous avancez et ainsi de suite jusqu'à la fin. Un des cotés intéressants du jeu est la coopération avec les autres survivants, ils vous aideront souvent ce qui fait que l'on se sent moins seul dans ce grand bateau. La durée de vie est d'environ 4 heures en mode normal pour la première partie, ce qui est quand même assez court. Par contre **il y a beaucoup de bugs dans ce jeu**, j'ai parfois eu l'impression de jouer à une beta tant il plante souvent et sans raison.

Pour conclure je dirai que ce jeu est sympathique même si il ne restera pas dans les annales, on ne s'ennuie pas trop et on avance facilement. Le jeu est court mais c'est sûrement mieux ainsi car je pense que si il avait été plus long l'ennui se serait installé car il est quand même assez répétitif. Je suis content de ne pas l'avoir acheté à sa sortie car il ne mérite pas le prix d'un jeu neuf mais maintenant on le trouve pour quelque euros neuf et donc ça serait bête de se priver de **ce petit jeu qui vous fera passer un agréable moment**. En revanche, il n'y aucun intérêt à le refaire car il n'a aucune replay value.

*Description du jeu par Metos*

Copyright © 2003-2026 [survivals-horrors.com](http://survivals-horrors.com), tous droits réservés  
Conception [David Barreto](http://survivals-horrors.com)