

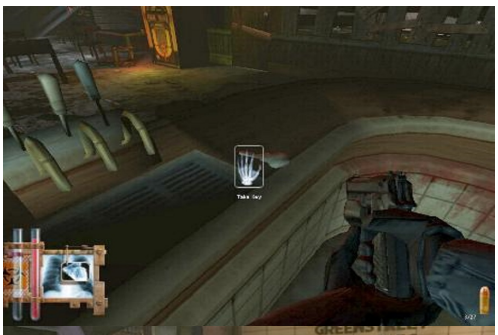
Test de Zombies : The Awakening

Zombies : The Awakening

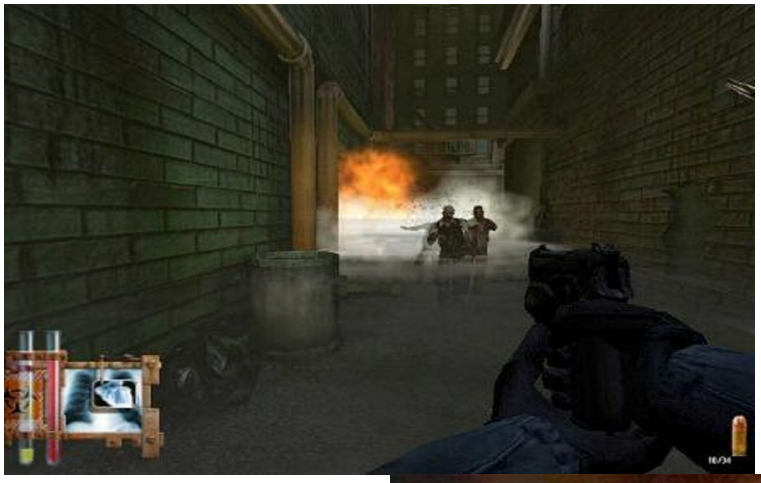
Lorsqu'il mit en 2003 ce jeu en chantier, le développeur français Krysalide avait l'intention de délibérément mélanger first-person shooting et survival-horror pour offrir une expérience unique et novatrice aux joueurs. L'histoire aurait été linéaire, dans chacun des 11 niveaux prévus, le joueur aurait du accomplir quelques objectifs pour atteindre le suivant : sauver les gens, trouver des itinéraires cachés, des codes, des objets, ou parfois survivre simplement. En guise d'armes on aurait pu détourner des objets usuels comme pelle ou le marteau, mais on aurait aussi bénéficié d'armes militaires telles MP5, calibre 12 à pompe ou le désormais incontournable Desert Eagle. Les armes auraient été au nombre de 20, tant blanches qu'à feu, et si les munitions s'étaient faites rares, on aurait pu recourir à des moyens alternatifs tels perceuse, cocktails molotov, etc…

On aurait également pu interagir avec l'environnement, non seulement pour tuer ses ennemis (faire exploser des voitures, sectionner des câbles haute-tension pour les électrocuter, etc...) mais encore pour survivre dans la ville assiégée : trouver des objets pour bloquer des accès, utiliser gaz ou electricité pour se frayer un chemin vers la liberté. Il aurait également fallu dénicher aliments et médicaments pour soi et les autres survivants, car **on aurait eu 12 équipiers**. Il aurait fallu les retrouver, chacun ayant des compétences particulières en des domaines variés : électronique, soins, combat…











On aurait du commencer en étant Jonathan, un jeune conducteur d'ambulance qui, épuisé car une épidémie qui ravage sa ville depuis plusieurs jours, accidente son véhicule. Aussitôt qu'il en sort il se serait trouvé encerclé de zombies, la moitié de la ville plongée dans les ténèbres _ il aurait donc aussi fallu trouver des lampes et leurs piles. Les ennemis auraient été vivants _ soldats, pillards, bikers _ et bien entendu morts-vivants : il y en aurait eu 3 types, "ordinaires", Alpha (MK 1) et Primes (MK 2). Les zombis "ordinaires" auraient été des gens contaminés par des Alphas, pouvant être démembrés; lents et stupides, seule la destruction de leur tête aurait pu les stopper. Plus rapides et plus résistants, les alphas auraient pu employer des armes; leur tête aurait aussi été leur point faible, mais également l'électrocution, comme dans "Le retour des morts-vivants 2". La dernière version de zombis, Primes, aurait été très puissante et résistante; enfin **on aurait pu être contaminé par leurs morsures qui vous auraient lentement transformés en l'un d'entre eux** et on aurait vu changer son corps, le sentir devenir lent et maladroit, mais aussi plus résistant aux balles et aux coups…

Malheureusement, après avoir sondé le marché et s'être aperçu qu'aucun éditeur n'était prêt à soutenir son projet en dépit de l'avancement de celui-ci, Krysalide l'abandonna au début de l'année 2005. Au vu du succès des "Resident Evil Outbreak" et autres "**Dead Rising**", on ne peut que déplorer la frilosité ou/et l'aveuglement des éditeurs hexagonaux...

Ce qu'aurait pu être ce jeu par Zombieater

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