Test de ZombiU

ZombiU

Nintendo aura étonné tout le monde en proposant ZombiU au lancement de sa Wii U. Outre le fait que ce soit Ubisoft qui développe le titre le plus "gamer" du line-up il s'avère en plus que le titre en question est un Survival-Horror. Explications d'un pari risqué mais réussi.

L'histoire prend place à Londres en 2012 peu après le départ d'une épidémie ayant transformé la quasi-intégralité des habitants en zombies. Votre périple commence devant une station de métro, sans équipement, sans arme, sans issue exceptée une voix venant des caméras de surveillance de la ville et qui vous conduit jusqu'à un abri dans le métro. Si vous ne le verrez jamais véritablement l'homme derrière les caméras vous sera d'une grande aide, déjà parce qu'il vous parlera constamment tout au long de l'aventure mais aussi et surtout parce qu'il vous gratifiera dés le début du jeu de la tablette du survivant, un outil confectionné par ses soins et qui vous sera d'une aide vitale face aux zombies.

Wii U oblige, **le Gamepad est mis à contribution de plusieurs manières**. La première, celle que vous verrez pendant 85% du temps de jeu est sa fonction de carte. Vous pourrez en effet utiliser l'écran de la manette pour vous repérer dans l'espace qui vous entoure et regarder à quel endroit se situe l'objectif en cours. Il est d'ailleurs possible d'actionner une sorte de radar signalant sur la map toute présence vivante dans les parages. La tablette vous permettra également de scanner les environs. Cela vous permettra par exemple de découvrir des codes d'accès inscrits sur les murs ou bien de savoir si une armoire ou une benne à ordures contient des ressources sans avoir à l'ouvrir. Si vous pouvez bouger la caméra au stick le truc rigolo avec cette fonction c'est de tourner la tablette tout autour de vous, l'effet est vraiment réussi et aucun temps de latence ne se fait sentir. La troisième fonction du Gamepad, probablement la plus importante, est celle de sac à dos. En effet la tablette vous servira d'inventaire durant toute l'aventure. Un inventaire limité dans lequel vous devrez faire plusieurs allers-retours pour vous soigner ou équiper vos armes. Ces dernières sont d'ailleurs assez nombreuses et vous devrez trouver lors de votre périple un pistolet, une carabine, une arbalète, un fusil à pompe, des grenades, des cocktails molotovs, des mines ou bien des fusée éclairantes (pour détourner l'attention des zombies). La petite subtilité est que le jeu ne se mettra pas en pause lorsque vous fouillerez dans votre sac, vous devrez donc vous bouger de gérer vos affaires et toujours garder un oeil sur votre écran de télé si vous ne voulez pas vous faire dévorer par une horde de zombies puants. Notons enfin la possibilité d'utiliser la mablette pour taper des codes, crocheter des serrures, débarricader des portes ou bien viser avec certaines armes comme le fusil sniper ou l'arbalète. Bref l'utilisation de la tablette est instinctive et se met au service d'une campagne très plaisante à parcourir.

Car si l'aventure se veut relativement classique au niveau de la mise en scène, la progression s'avère plutôt intéressante et originale pour un Survival-Horror. Déjà il faut garder à l'esprit que **le monde est semi-ouvert**, c'est à dire qu'il est découpé en zones linéaires mais que vous pourrez retourner à votre guise dans ces zones pour récupérer des ressources ou des améliorations d'armes. De quoi renforcer le sentiment de survie et s'occuper un peu entre deux passages importantes de la campagne. L'autre bonne idée est directement reprise du RPG Demon's Soul de From Software, si jamais votre personnage meurt vous en incarnerez un nouveau qui devra retrouver la version zombie de son prédécesseur pour récupérer le précieux contenu de son sac à dos. Un moyen sympathique de pousser le joueur à faire attention à l'équipement qu'il emporte avec lui et à se soucier de son personnage.

Le titre d'Ubi Montpellier contient également quelques petites fonctionnalités on-line sympathiques, elles aussi héritées du RPG de From Software. La première est la possibilité de rencontrer à certains endroits les personnages infectés d'autres joueurs. Si jamais vous en croisez un et que vous le tuez vous pourrez récupérer le matos qu'il transportait dans son sac. La deuxième, peut être plus anecdotique, est la possibilité de tagger avec une bombe à peinture des petits signes sur les murs pour indiquer par exemple la présence de zombies, de ressources, de documents ou bien d'un abri dans les parages.

Parlons modes de jeux maintenant. Si l'aventure devrait déjà vous occuper une bonne dizaine d'heures, sachez qu'il existe deux autres modes de jeu dans ZombiU. Le premier s'intitule "Survie" et vous fera également parcourir le mode histoire. La différence, cette fois, c'est que vous ne possédez qu'une seule vie et que **si jamais vous mourez, votre sauvegarde est impossible à charger** ! Le second est un original mode multi dans lequel le joueur utilisant la manette pro doit survivre aux hordes de zombies que lui envoie le

second joueur avec son gamepad. Une idée bien sympathique le temps de quelques parties mais dont l'intérêt relativement limité s'amenuisera bien vite.

Il est au final difficile de reprocher grand chose à ce ZombiU, si le soft possède quelques petits défauts (notamment sa réalisation un peu dépassée et ses quelques bugs sûrement dus à une sortie un peu précipitée) il assure sur quasiment tous les points et notamment le plus important qui est de nous filer une angoisse et une tension constante. Doté de très bonnes idées de gameplay et d'une progression exigeante le titre d'Ubisoft Montpellier s'impose donc sans problème comme **le meilleur Survival-Horror sorti sur console depuis plusieurs années**. Et oui !

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