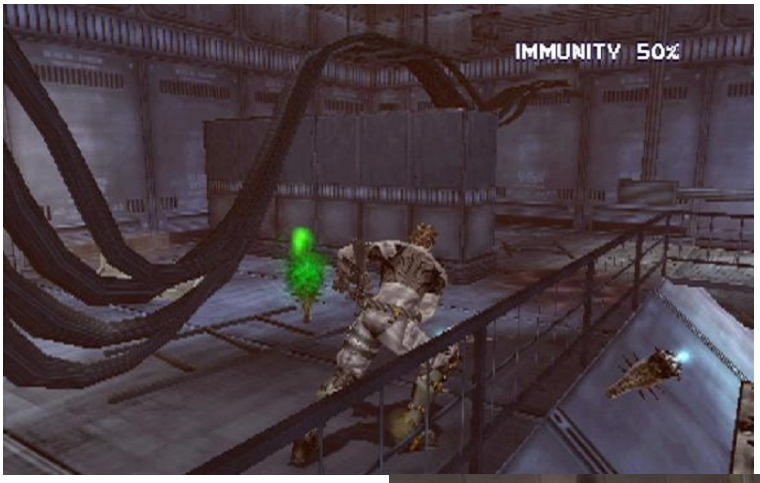
Test de Extermination

Extermination

Le premier survival-horror de la PS2 !

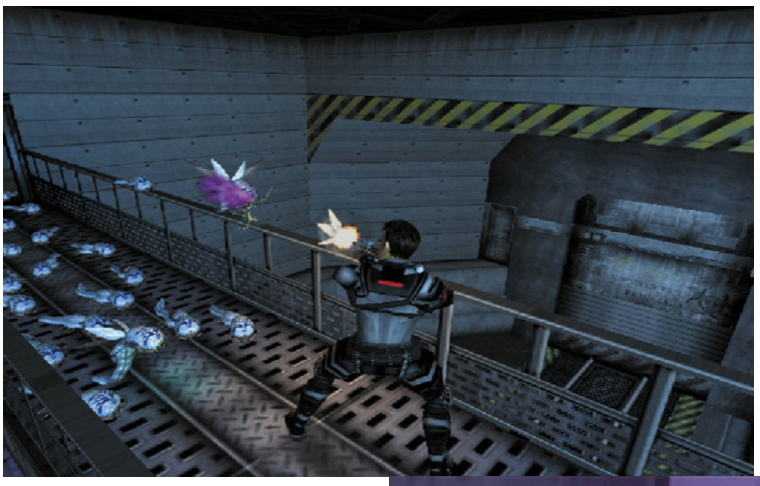
Du à SCEI en 2001, il se déroule en Antarctique, plus exactement dans une base nommée Fort Stewart où est examinée une forme de vie extra-terrestre; devant le brusque arrêt des transmissions est dépêchée sur les lieux une mission dont vous faites partie. Une phase de plate-forme, qui vous permet de vous familiariser avec les commandes, débute le jeu. Car au bout d'un quart d'heure vous serez plongé dans l'horreur : **l'entité venue de l'espace a tout infecté**, même les flaques d'eau qui forment des stalagmites pour vous transpercer quand vous marchez dessus ! Rampantes, sautant ou volantes, bipèdes ou quadrupèdes, toutes formes de vie ont été perverties et vous sont devenues hostiles; certaines peuvent se rendre quasiment invisibles, et d'anciens soldats ont vu leurs armes intégrées à leur chair suite à une horrible mutation… vous devez donc faire face à trois dangers principaux : les chutes, les blessures consécutives à un combat, et l'infection. Si les deux premières se soignent sur place avec les trousses appropriées, la troisième nécessite que vous vous rendiez à un caisson MTS (système de traitement médical) et encore que vous ayez une dose de vaccin.

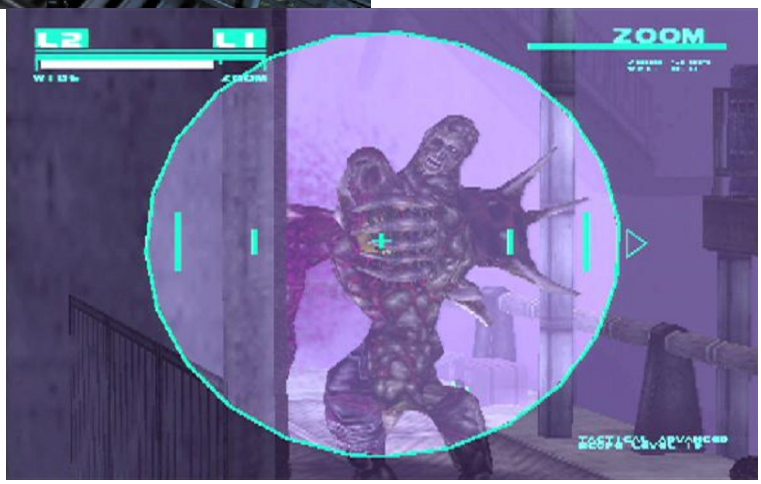


Vous disposerez d'une batterie multiple qui vous servira à ouvrir certaines portes, veillez à la recharger régulièrement pour vous éviter de périlleux allers-et-retours. D'une façon générale **consultez régulièrement votre écran d'inventaire** qui vous renseigne d'un seul coup d'œil sur votre état et celui de votre équipement. Pour combattre vous disposez de deux armes de base :

- un poignard, nettement plus efficace que celui de «Resident Evil» puisque deux touches de la manette lui sont dévolues, une pour frapper d'estoc et l'autre de taille. Il vous permettra d'éliminer les petits monstres, de casser des caisses dont certaines contiennent des objets intéressants, ou des cadenas, économisant ainsi les munitions de l'arme à feu.

- un fusil d'assaut évolutif SPR4. Il comporte, outre un sélecteur de tir vous permettant de tirer au coup par coup, par rafale de 3 cartouches ou en tir continu, deux supports : un dessus, recevra diverses lunettes de visée adaptés aux différents environnements que vous devrez traverser; l'autre, dessous, accueillera les nombreuses armes secondaires que vous devrez trouver : modules lance-grenades et lance-flammes, shotgun calibre 12, etc...





Les objets importants se trouvent dans de grosses malles dotées de témoins lumineux, vous avez donc peu de chance de les rater. Le jeu est très orienté action, peu d'énigmes mais plutôt de la recherche d'objets indispensables tels que semelles à crampons pour escalader un mur de glace, ou harnais à poulie pour vous déplacer le long d'un filin; les phases de plate-forme sont assez aisées, comme dans un «Metal Gear solid», et lorsque vous ouvrez le feu vous pouvez opter pour une vue subjective bien commode; la durée de vie est des plus convenables et le degré de difficulté reste harmonieux, sauf peut-être le boss de fin qui subit deux transformations sans que vous puissiez sauvegarder entre chaque affrontement. Maintenant, à vos manettes et…**KILL'THEM'ALL** !!!

Description du jeu par Zombieater

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