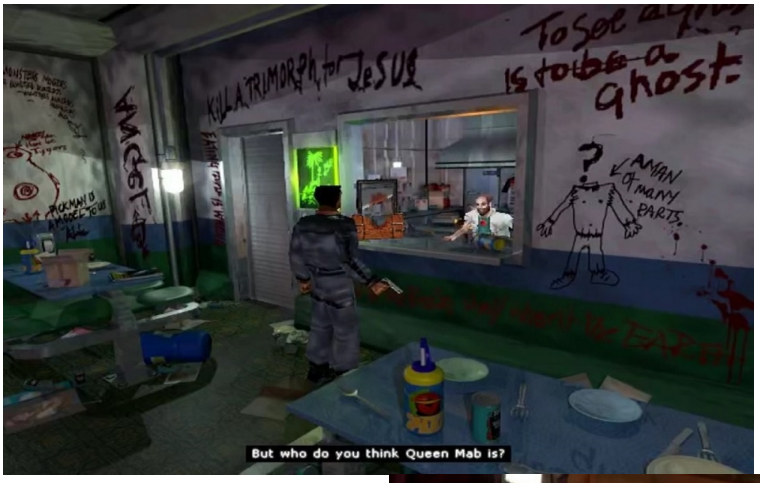
Test de Martian Gothic Unification

Martian Gothic Unification

Dans ce jeu sorti par Take 2 Interactive en l'an 2000 de notre ère, vous devez incarner simultanément trois personnes chargées d'enquêter dans une base située sur la planète Mars, et qui a mystérieusement cessé d'émettre. C'est à vous de décider qui va où, mais comme on soupçonne un agent bactériologique d'être à l'origine de la catastrophe, vos personnages ne doivent en aucun cas se rencontrer, sinon c'est le game-over.

A vous donc d'user avec précaution de ce « partner-zapping ». Ils peuvent néanmoins communiquer par un système de tubes pneumatiques, qui s'avère vite indispensable car chacun a ses prérogatives : par exemple, seule la fille du groupe peut synthétiser les lichens que vous trouvez dans le jardin d'hiver pour en faire des soins. De surcroît vous devez veiller à équitablement répartir les munitions car les lieux sont infestés de zombis _ appelés ici : non-morts _ dont l'allure évoque vaguement le Joker de Batman. Ils ne peuvent être éliminés, simplement abattus, et donc vous les retrouverez constamment dans les endroits où vous serez amenés à repasser, sans que vos munitions augmentent pour autant. Plus tard apparaîtront des monstres autochtones. Une pléthore d'objets, correspondant à une **multitude d'énigmes à résoudre**, va bientôt envahir votre inventaire pourtant conséquent, mais des coffres sont disponibles en de nombreux endroits. Malheureusement ils ne sont pas communiquants, et au bout d'une paire d'heures il y a de fortes chances que vous ne sachiez plus où vous êtes tant le plan est mal fait : il se réduit à quelques pastilles colorés reliés par des traits ne représentant en rien la tortueuse topographie de lieux fort étendus.



Lorsque vous jouez avec l'un des protagonistes, les autres peuvent être attaqués et vous en êtes prévenus par un signal sur l'écran, car même les lieux de sauvegarde ne sont pas tous sécurisés : il s'agit d'ordinateurs disposant d'une mémoire limitée, au bout d'une douzaine de sauvegardes ils ne sont plus utilisables. Enfin le jeu bugge fréquemment _ en tous cas dans sa version Playstation _ achevant de rendre pénible ce qui se réduit bien vite à de frénétiques et erratiques allées et venues et échanges d'objets que, de guerre lasse, on essaie partout et n'importe où, tant tout semble se diluer dans un excès de complexité et d'imprécision.

On ne peut qu'être navré qu'un concept intéressant et prometteur verse trop rapidement dans la confusion : à réserver donc aux personnes aux personnes d'une **infinie patience** et d'une extrême maîtrise nerveuse.

Description du jeu par Zombieater

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