Test de Run Like Hell

Run Like Hell

Produit par Digital Mayhem Development en 2003, ce jeu vous projette dans un monde futuriste où humains et extra-terrestres cohabitent en de lointaines planètes et à bord de bases spatiales. L'une de celles-ci étant envahie par des aliens primitifs mais terriblement destructeurs, vous, capitaine Nick Conner, devez en sauver les survivants, aidé en cela par des alliés pas seulement de votre espèce !

Le personnage réagit au stick analogique en se déplaçant dans la direction indiquée, et peut tirer en marchant ou en courant. Grâce aux touches L2 ET R2 vous pouvez regarder tout autour de vous sans le bouger. Lorsque survient un ennemi, il suffit d'appuyer sur L1 pour le cibler _ un cercle bleu l'entoure alors _ et X pour le cribler de plomb; s'il vous serre de trop près, l'emploi de la touche « triangle » vous permet de lui asséner un bon coup de crosse qui le jette à terre. L'apparition de l'inventaire interrompt l'action. Les armes peuvent recevoir des puces electroniques qui augmentent leur impact, leur capacité de chargement ou la durée de leurs rafales. **Les énigmes sont à base de codes** _ à taper exclusivement avec le cadran gauche de la manette _ et de combinaison d'objets, quelquefois avec un robot que vous devez ensuite piloter, d'autres fois pour réparer une machine qui vous permettra de continuer. Le plan indique votre position, votre direction et l'état des portes. Après avoir franchi certaines d'entre elles apparaît à l'écran le message «checkpoint atteint» : vous pouvez alors sauvegarder _ comme dans le premier **Dino crisis**, en quelque sorte.

Il y a deux façons de commencer le jeu : soit directement par le premier chapitre, soit par un didacticiel qui vous permet de vous familiariser avec l'action, et de collecter quelques objets que vous aurez dans votre inventaire lorsque vous commencerez vraiment; si les décors, entièrement en 3D, peuvent sembler quelque peu répétitifs, les situations sont variées : ainsi dès le premier niveau vous débutez par un «quick time event», enchaînez avec des combats classiques, puis par une recherche d'outil et de codes, pour finir, avant le boss, par une situation où vous devez faire preuve d'ingéniosité pour attirer un monstre dans un piège seul capable d'en venir à bout. La plupart des endroits importants sont signalés par **un grand point d'exclamation orange**, mais pas tous, aussi fouillez bien coins et recoins. Le fusil que vous recevez au début du jeu est très efficace et dispose de munitions illimitées, ce qui n'est pas le cas des autres armes balistiques que vous trouvez au fur et à mesure : plus elles sont puissantes, plus les munitions sont rares; par contre les armes futuristes se rechargent spontanément en quelques secondes. Une arme alien utilise un peu de votre énergie vitale en guise de munitions, votre ligne de vie s'en ressent à chaque tir.

Pour votre protection, un gilet magnétique, qui se démagnétise un peu à chaque impact mais est rechargeable à des bornes circulaires bleues ponctuant votre parcours, est disponible dès le deuxième niveau. Ceux-ci sont au nombre de sept, chacun précédé d'une citation shakespearienne; les boss, qui peuvent être une nuée de créatures similaires ou une seule gigantesque, sont répartis tout au long de l'histoire et pas nécessairement en fin de chapitre. Les graphismes datent un peu, rappelant plutôt ceux de la Playstation première du nom, par contre au niveau sons les glapissements et crissements des aliens ,semblant venir de partout à la fois, sont aussi angoissants que les grognements des zombis dans les ruelles et couloirs de «Resident Evil».

Au final **un jeu fort distrayant**, d'un niveau de difficulté abordable, bien plus que **The Thing** quoiqu' au gameplay moins fourni, et qui quelquefois évoque même fugitivement les derniers «Syphon filter».

Description du jeu par Zombieater

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