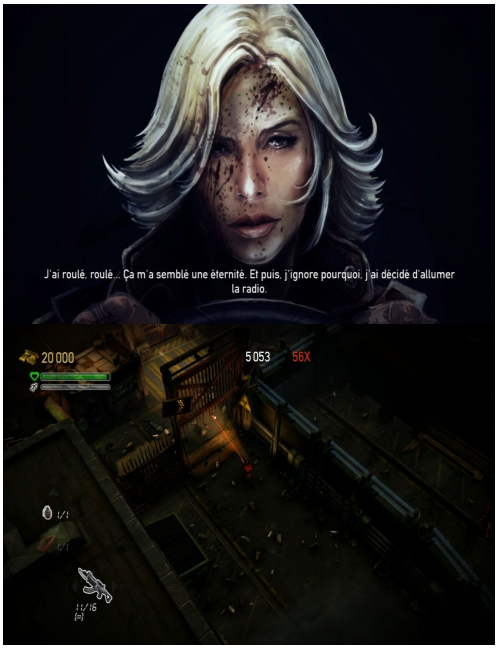


Test de Dead Nation

Dead Nation

Développé par les gens de chez Housemarque pour le compte de Sony, "Dead Nation" est est un jeu de tir à la troisième personne en vue de dessus disponible en téléchargement depuis Décembre 2010 sur Playstation 3 (puis plus tard sur PS4 et PSVITA). Vous incarnez au choix **un jeune homme ou une jeune femme ayant miraculeusement survécu à un virus** ayant transformé la moitié de la population en quidams bouffeurs de chaire fraîche. Les dernières de vos barricades venant de sauter, vous décidez de sortir dans les rues infestées de morts-vivants pour leur échapper. Vous voila embarqué dans une aventure d'une dizaine de chapitres dans laquelle vous allez devoir traverser des niveaux tous plus dangereux les uns que les autres tels que des ruelles, un parc, une autoroute etc…









Comme dit précédemment, "Dead Nation" est un shoot à la troisième personne. La caméra se trouve relativement éloignée du joueur et vous permet d'avoir une assez bonne vision des évènements vous entourant et cela tombe bien parce que voir ce qui vous entoure vous allez en avoir besoin. En effet, à l'instar d'un certain "**Left 4 Dead**", le titre de Housemarque n'hésitera pas à vous placer face à **des hordes de plusieurs dizaines de morts-vivants** en même temps. Et autant vous dire tout de suite que ces derniers ne vous laisseront pas de répit puisque, comme dans le jeu sus-cité, ils courent à toute vitesse mais aussi et surtout parce qu'ils en existent plusieurs sortes. Vous aurez ainsi, entre autres, affaire à des créatures comme le Bombie, un zombie obèse qui vous explose à la tronche ou bien le Jumper, une baraque de trois mètres de haut qui vous attaque en vous sautant dessus.

Heureusement, vous aurez de quoi vous défendre grâce aux nombreuses armes que vous pourrez acheter et améliorer à l'armurie/camion présente à chaque checkpoints. Fusil à pompe, lance-flammes, bazooka, grenades, mines, leurres visant à détourner l'attention des zombies, un arsenal assez conséquent sera rapidement mit à votre disposition. A vous de l'améliorer ensuite de la manière dont vous le souhaitez **grâce à l'argent que vous aurez glané à travers les niveaux**. Tant que nous en sommes à parler de la customisation, il est à noter également qu'un système d'armure à été incorporé. Vous trouverez ainsi lors de vos pérégrinations urbaines de larges caisses contenant de quoi vous protéger et vous faire gagner en force et vitesse. A vous ensuite d'équilibrer les armures que vous souhaitez placer sur vos jambes, votre torse et vos bras à l'armurerie.











Pour en finir avec le gameplay, abordons rapidement l'une des grandes bonnes idées du titre, à savoir les interactions avec le décor. En effet le jeu vous poussera quasi-constamment à observer l'environnement pour espérer vous sortir vivant de certaines situations. En effet, dans "Dead Nation", **une simple voiture peut devenir une arme très dangereuse**. Vous pouvez par exemple tirer sur une bagnole, envoyer un leurre pour que les zombies se ruent dessus, et attendre qu'elle explose, envoyant les malheureux infortunés ad patres en un clin d'œil. Il vous arrivera aussi de devoir garder une position plusieurs secondes en repoussant des vagues d'ennemis le temps, par exemple, qu'un ascenseur descende jusqu'à vous. Dans ce cas, connaître le décor et savoir où placer ses mines, ou bien où envoyer ses grenades, peut s'avérer primordial.

Si le gameplay du jeu est son grand point fort, "Dead Nation" possède cependant d'autres cartes en main pour s'imposer comme un hit. A commencer par la durée de vie plus que correct pour un soft téléchargeable. Comptez environ 5-6 heures pour finir le jeu en mode morbide (difficile). Il existe d'ailleurs 5 modes de difficulté différents (le difficile étant le troisième) et il faut réellement s'accrocher pour parvenir à bout des deux derniers. De plus, le soft possède une très forte rejouabilité compte tenu de son gameplay absolument jouissif.











Enfin j'ai gardé le meilleur pour la fin avec le multijoueur. Dead nation profite en effet d'une composante multijoueur des plus intéressante puisque il offre la possibilité de faire la campagne en mode coopération en écran splitté ou en mode on-line avec un autre joueur. Mais ce n'est pas tout, là où Housemarque tire son épingle du jeu c'est surtout pour son **classement mondial, pays par pays**, relatant en temps réel l'éradication du virus par les joueurs du monde entier. En fait, dés que vous aurez fini une mission, votre score (que vous pouvez soigneusement booster dans le jeu grâce à des multiplicateurs) ira se rajouter au classement et aidera à faire progresser petit à petit votre pays ! Une idée toute bête mais géniale, qui nous pousse encore et encore à aller friter du mort vivant.

En bref : A mi-chemin entre Left 4 Dead et un shoot'em up hyper nerveux, "Dead Nation" est un soft gorgé de bonnes idées. Entre son gameplay jouissif et addictif ou bien son idée de classement mondial tout simplement excellente, le soft de Housemarque est clairement un must-have du PSN. Que vous le fassiez seul ou bien en

coop, vous n’oublierez pas de sitôt les montées d’adrénaline provoquées par les hordes toujours plus importantes de créatures que le jeu vous enverra. Allez, j’y retourne !

Description du jeu par Zombiedu05

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