

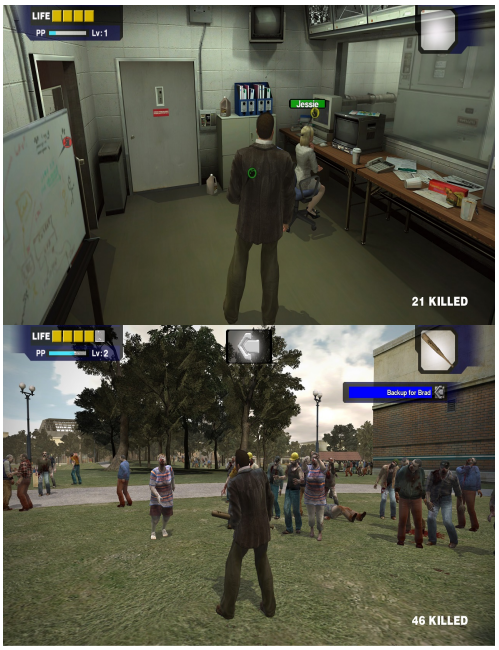
Test de Dead Rising

Dead Rising

Ca fait très longtemps que je ne vous ai pas présenté de jeux, alors c'est avec le plus grand plaisir que je vous reviens aujourd'hui avec le descriptif du premier jeu Xbox 360, Dead Rising, exclusivité de cette console.

Vous êtes le reporter Franck, un reporter Freelance toujours à l'affût du premier scoop. Vous arrivez en hélicoptère dans une petite ville américaine parce que vous avez entendu que quelque chose de louche se passait là. On prend votre hélico en chasse et vous devez débarquer rapidement sur le toit du centre commercial de la ville. C'est la que votre exploration commence, **vous avez 72 heures à passer dans ce centre infesté de zombis** (oui, ça rappelle beaucoup Dawn of the Dead). Le jeu propose un système libre dans le style GTA, vous pouvez vous promener dans le centre pour récolter des scoops, aider les gens ou alors leur nuire si sa vous chante. Vous êtes averti par radio quand quelque chose se passe. Bien sûr une trame principale est présente, vous aurez le choix, en vous présentant au bon endroit à la bonne heure, de la suivre ou alors de l'ignorer. Le temps dans le jeu se passe beaucoup plus vite que dans la réalité et donc il vous faudra faire beaucoup de sessions pour voir tout ce que le jeu a à offrir. Sauvez des survivants, récolter des scoops, nombreuses sont les choses que vous pourrez faire.









Niveau gameplay j'ai trouvé ça plutôt simple, pratiquement chaque item dans le centre peut être une arme, par contre les animations des attaques souvent se ressemblent, comme par exemple les tuyaux de métal ou les battes de baseball. Un coup suffira souvent a tuer un zombie toujours de la même façon. Par contre **la diversité des armes** comme le caddie de supermarché ou la tondeuse (qui rappellera le grand classique Brain Dead") devrait être suffisante pour casser la monotonie. Vous pourrez aussi prendre des photos bien sûr étant reporter, il vous faudra des batteries que vous trouverez dans le magasin d'électronique pour la recharger. Pour reprendre de la vie, vous trouverez de la bouffe dans les restaurants que vous pourrez stocker.

Passons donc au visuel. Les graphismes du jeu ne sont pas transcendants pour de la 360 mais ce qui fait la force du jeu c'est **l'affichage a l'écran de dizaines de zombies a la fois**. Les environnements restent tout de même très bien. Ce qui m'a dégoûté par contre c'est le fait que si vous n'avez pas de télévision haute définition vous ne pourrez pas lire correctement (à moins de posséder un écran géant) les dialogues lors des séquences in-games qui ne sont pas accompagné de voix. Niveau sonore, les grognements de zombis sont très bien et les voix lors des cinématiques sont bonnes aussi. Je précise que j'ai joué à la version NTSC donc avec les voix anglaise.











Niveau durée de vie, le jeu se bouclera rapidement si vous faite que la story principale mais si vous voulez tout voir, il vous faudra de nombreuses heures. Je tiens tout de même à noter le système de sauvegarde vraiment frustrant. Vous pouvez sauvegarder après les actes votre progression mais si vous mourez durant le jeu, on vous demandera si vous voulez garder vos stats, attention car si vous le faites vous perdez votre partie… je me suis fais avoir la première fois et donc j'ai perdu environ 1 heure de jeu. Vous n'avez droit qu'à une sauvegarde.

En somme, c'est un jeu sympa à condition de posséder la haute définition mais qui est loin d'être effrayant. **Il s'agit surtout d'un simple défouloir** où vous pourrez casser du zombie à la tonne, un jeu d'action en somme.

Description du jeu par Destro

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