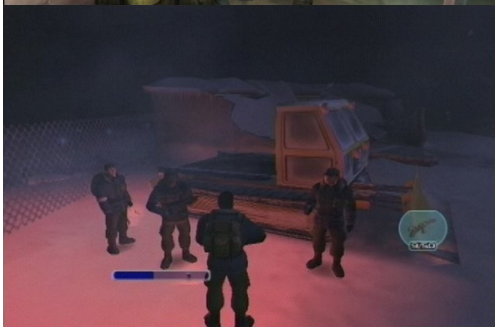
Test de The Thing

The Thing

Enfin une adaptation de film en jeu vidéo réussie ! Proposée par ComputerWorks en 2002, ce survival-horror s'étage sur 11 niveaux d'une difficulté progressive, le premier ne comportant même pas de combat. La musique est quasi-inexistante et la plupart des décors sont vivement éclairés, d'une lumière glaciale et brutale , polaire, destinée à bien mettre en **exergue l'horreur de la situation**. Les premiers monstres sont de petite taille et peuvent facilement être massacrés avec vos armes à feu; par la suite des variantes de taille supérieure vont faire leur apparition, lorsque vous les prenez dans le collimateur une cible blanche apparaît, il convient alors de les arroser de plomb jusqu'à ce qu'elle vire au rouge, puis de les achever au lance-flammes.



De nombreuses énigmes parsèment le jeu et certaines dépasseront vos compétences techniques, vous devrez donc régulièrement composer des équipes avec les personnages que vous rencontrerez lors de votre errance dans cette base désolée; **ces personnages sont de trois types** : les techniciens, qui répareront certaines machines indispensables à la continuation de jeu; les infirmiers, présentant l'avantage de vous soigner gracieusement hors période de combat, ce qui économisera les trousses de soin de votre inventaire et les soldats, combattants d'appui.

Il vous appartiendra d'armer vos équipiers, de les approvisionner en munitions et de décider s'ils participent aux combats ou s'ils restent en arrière. Eux disposent d'une jauge de confiance à votre encontre, que vous pouvez faire remonter en leur confiant une arme plus puissante, car si elle est à zéro ils peuvent refuser de vous obéir. Mais de votre coté il vous faut être vigilant car **ils peuvent être infectés**, se transformer en monstre à tout moment et vous attaquer derechef; pour contrer cet inconvénient vous trouverez à intervalle régulier des test médicaux, usez-en à bon escient. Les munitions de vos armes ne sont pas illimitées mais vous trouvez de quoi vous réapprovisionner assez régulièrement; les grenades peuvent être lancées manuellement ou par l'intermédiaire d'un lance-grenades; par contre vous ne pourrez sauvegarder que lorsque vous trouverez un magnétophone, et encore si la pièce où il est branché est alimentée en électricité.

Ce jeu ne se résume pas à une alternance de combats et de résolution d'énigmes, les situations sont variées, ainsi à moment donné vous vous réveillerez désarmé à un étage peuplé de créatures cauchemardesques, il vous faudra courir pour les attirer dans des pièces, puis vite en ressortir pour les y enfermer. Quelques illogismes, mais heureusement suffisamment rares pour ne pas entacher **le plaisir que vous prendrez à son accomplissement**. Complot, trahisons, mutations, vous devrez tout affronter pour survivre, vous transformant même en sniper à une occasion !

Description du jeu par Zombieater

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