

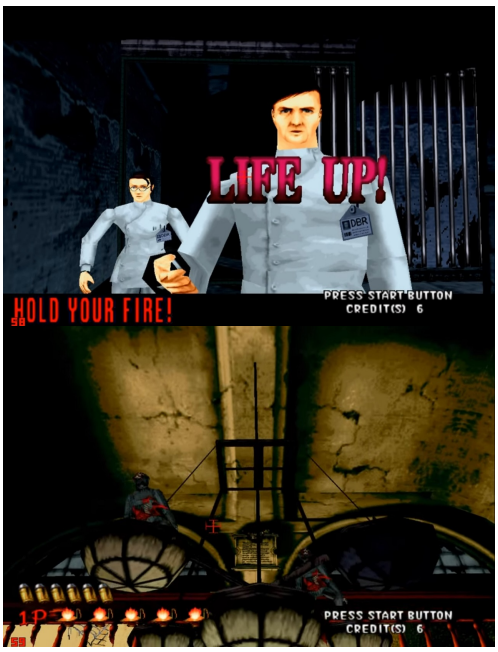
Test de The House of the Dead

The House of the Dead

The House of the Dead est un des rail shooter les plus célèbres du monde. Si vous ne connaissez pas le principe d'un rail shooter, et bien… c'est tout simple. Vous êtes en vue FPS et le jeu vous déplace sans que vous ne touchiez à rien. Durant votre chemin, votre mission est simplement d'abattre les zombis et les monstres avant que ceux-ci ne vous touchent. S'ils arrivent à vous faire du mal vous perdez une vie. Au bout de plusieurs blessures, quand vous n'aurez plus de vies, vous pourrez utiliser un continu, et lorsque tous vos continus sont épuisés vous devrez tout recommencer de zéro, **il n'y a pas de sauvegardes possible** !

Un rail shooter n'a pas vraiment de scénario non plus. À travers quelques cinématiques et les décors visités, on peut tout de même dégager un semblant d'histoire : deux agents gouvernementaux (Thomas Rogan et G) tentent d'arrêter le docteur responsable de l'apparition des zombis (Roy Curien) et essayent de retrouver la fiancée de Thomas (Sophie Richards) enlevé par des monstres. Voilà, on en saura jamais vraiment plus, mais après tout, c'est bien suffisant.









Le jeu a plusieurs niveaux de difficultés qui résident dans la résistance des ennemis et le nombre de vies disponible au début de la partie. Le niveau moyen est déjà assez dur et vous allez mourir très régulièrement. Mais le jeu étant très court, il se doit de représenter un défi de taille. Pour mener ce défi à bien, vous devrez recommencer de nombreuses fois l'aventure en apprenant bien l'emplacement des ennemis et le paterne des boss de fin de chapitres. Au final, **les joueurs aguerris finiront les 4 stages en une trentaine de minutes**.

Pour pimenter la rejouabilité, les développeurs ont inclus des moments de sauvetages de civils. Ainsi, à l'écran, apparaitront parfois des scientifiques en proie aux zombis. SI vous tirez dans tous les sens, vous risquez d'abattre ces pauvres hommes. En revanche, si vous les sauvez, certains d'entre eux vous donneront une vie, et d'autres changeront votre itinéraire. Vous découvrirez alors de nouvelles facettes d'un niveau que vous pensiez déjà connaitre. A la fin de chaque level, le nombre de civils sauvés vous conférera aussi certains avantages.

Le jeu est aussi très fun. Chaque tir qui sort de votre arme ira se loger dans une partie des zombis et comme les dégâts sont localisés… vous pourrez les mutiler à votre guise, même si le plus efficace reste toujours plusieurs bonnes balles dans la tête. N'hésitez pas non plus à jouer avec un ami, l'expérience est alors encore plus cool ! Bien sûr, **pour vraiment apprécier The House of the Dead, il faudra y jouer avec un pistolet**. SI vous utilisez la manette, l'expérience sera moins réussie.











Personnellement j'ai découvert de jeu étant enfant alors que mon père m'amenait dans des salles d'arcade. Une partie coûtait 10F et utiliser un pistolet pour dégommer tous les monstres était quelque chose de très moderne dans les années 90. Même si aujourd'hui le jeu a vieilli, qu'il est difficile et que les zombis sont des tas de pixels, **je vous recommande de faire une soirée rétro gaming sur ce jeu avec un ami**, vous allez adorer !

Description du jeu par Kyoledemon

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