

Test de Land Of The Dead : Road to Fiddler's Green

Land Of The Dead : Road to Fiddler's Green

Scénario : Pour le scénario ce n'est vraiment pas terrible, un fermier, Jack, trouve des zombies dans son jardin, les tue et décide de rejoindre ses voisins. En arrivant chez eux il trouve une télévision expliquant ce qui se passe, notre héros décide alors de partir pour Fiddler's Grenn, la ville fortifiée du film. Par contre, les lieux visités sont assez sympas, la ferme de Jack (sûrement un clin d'œil à "la nuit des morts-vivants"), les champs de maïs (trop court mais excellent), la ville, l'hôpital où vous devrez aider un médecin, les égouts, la prison où vous devrez secourir Otis et l'aider à avancer grâce à votre fusil sniper, le théâtre, les docks, l'arrivée dans Fiddler's Green où vous devrez empêcher les zombies d'entrer à coup de mitrailleuse lourde ainsi que l'immense tour où est cloîtré Kaufman.

Graphismes/Physique : Vieillots, très vieillots, le jeu possède des graphismes de 2000. Le moteur d'Unreal ne fait pas des merveilles, le décor est souvent vide et un peu carré. En revanche, il est assez varié et bien que pas très beau graphiquement, on prend plaisir a évoluer dans des décors plutôt immenses. L'avantage de ce genre de graphismes est que nous n'avons pas besoin d'une configuration de cinglés pour faire tourner le jeu.











Maniabilité/Gameplay : La maniabilité est sympa, et peut être changée par le biais des options comme dans tout les FPS . Le gameplay est assez basique dans l'ensemble, mais les situations assez variées, ensuite, il y a plein d'armes, surtout des armes blanches, les munitions étant parfois rares, (surtout au début de l'aventure) il faudra souvent se battre avec une pelle, un marteau, un tuyau métallique ou toutes autres sortes d'armes blanches différentes pour tuer une bonne fois pour toutes ces affreux zombies.

Durée de vie : Ceux qui ont fait le jeu doivent être en train de faire les gros yeux, car il est vrai que l'aventure solo se finit rapidement, personnellement je l'ai fini en 4 heures…mais quelles heures !!! Pas un moment de répit, des situations variées et de jolis sursauts ont parsemés l'aventure. Et même s'il est vrai que le mode solo se finit plutôt rapidement le mode multijouer vient sauver la mise. Il y a 4 modes en multi : deathmatch, deathmatch par équipes, capture le drapeau et invasion qui est le plus intéressant, le but : prendre plein d'armes en quelques secondes et résister aux vagues de morts-vivants qui déferlent sur le terrain de jeu.

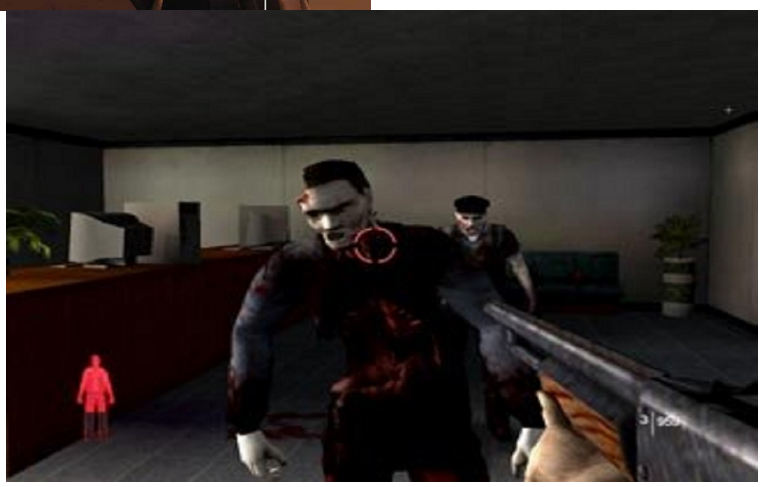
Musiques/Sons : Des musiques très sympas, collant parfaitement a l'ambiance du jeu. Les râles de zombies sont bien réalisés ainsi que les voix. Les bruitages sont réussis, seul les sons se produisant quand on trouve une arme ou de la vie soulent rapidement.











Avis Personnel : "Land of the Dead" est tout bonnement génial, je ne me suis pas ennuyé une seconde, les seuls reproches que je pourrais faire seraient sur la durée de vie qui est trop courte et les quelques bugs présents dans le jeu.

AVIS GENERAL : "Land of the Dead" aurait pu convaincre s'il avait une meilleure durée de vie, moins de bugs et de meilleurs graphismes, mais sinon c'est du tout bon. Les FPS dans l'univers des morts-vivants sont trop rares pour le laisser passer, surtout au prix qu'il vaut (20$ pour PC et 30$ pour Xbox à sa sortie).

Description du jeu par Zombiedu05

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