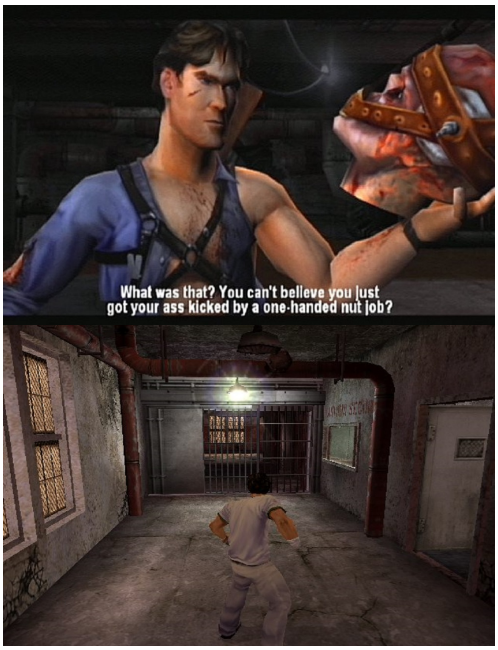


Test de Evil Dead Regeneration

Evil Dead Regeneration

Nous revoilà avec un autre opus inédit de la franchise Evil Dead tourné à la sauce Beat-them-all ! Cette fois l'histoire ce passe d'une manière différente car il reprend au début du jeu les scènes du deuxième film, nous annonçant donc à l'avance que **l'humour aura aussi sa place dans le titre**. Certain passages seront amusants, d'autres tout simplement lourds, et on voudrait, comme le souhaite Ash, que notre ami Sam se taise un peu.









Tout commencera réellement lorsque nous trouverons Ash dans un asile psychiatrique où il a été placé pour ces actes passés dans la cabane. Oui vous l'aurez compris, **le jeu ne prend pas en compte le film Evil Dead 3 et le remplace par une autre version des faits** où il n'aurait pas été envoyé dans le temps mais où il aurait été puni par la loi pour sa démence. Mais le cauchemar ne fera que commencer, car le directeur de cet asile mettra la main sur le Necronomicon, et relâchera les terribles pouvoir de ce livre... ce sera encore a Ash de régler ca! !

En démarrant le jeu on se rendra compte d'une chose, nous n'aurons pas le droit ni a une version française pour le jeu, ni de traduction des menus et pas de sous-titres... j'espère que vous n'avez pas d'allergie à l'anglais, même si cela ne vous empêchera pas de pouvoir profiter du jeu. Le scenario, quant à lui, n'a rien de transcendant et je dirais même qu'il ne faut pas trop se focaliser la dessus, mais il se laisse tout de même suivre.

Le jeu sera parsemé de scènes cinématiques, graphiquement juste dans la moyenne, c'est à dire ni trop moche ni trop laide. Vous aurez aussi la possibilité de détruire certaine partie du décor qui, la plupart du temps vous donnera accès à des soins voir même à des améliorations ou bonus tandis que les objets utilisable seront signalés par une étincelle bleue. On pourra cependant observer certain petits bugs, certes sans conséquence, mais quand même présents dans le jeu telles que certaines exécutions de Ash qui peuvent sembler un peu bugées. Par exemple, si un ennemi reste bloqué sur votre tète (ce qui est déjà pas normal a la base) et que vous l'achevez, Ash se téléporte en l'air et exécutera l'ennemi. Je reprécise que cela est bien évidemment rare.











Concernant la jouabilité de Ash, je trouve personnellement que ça se laisse bien jouer. Nous avons avec Ash la possibilité de viser l'ennemi et de centrer son attention sur une cible précise, ce qui par la même occasion permet de gérer la camera sur le plan d'action que l'on souhaite voir (faite tout de même attention a ce qu'il se passe dans votre dos). Grace à ce même mode de visé, Ash acquit des mouvements spécifiques comme le saut en arrière, la roulade ou les sauts de coté. **Ash possède aussi plusieurs attaques combos** dont certaines peuvent achever directement l'ennemi, bien que ces attaques combos soient peu nombreuses et assez similaire. Vous aurez aussi le droit à un mode Rage pour notre héros qui lui permet de taper plus fort et d'encaisser moins de dégâts. Dommage que ce mode ne permette pas l'acquisition de nouveau coup ou même d'une attaque ultime. Pour essayer de parer ce manque Ash aura un arsenal qui évoluera au fil de l'aventure, vous ferez donc l'acquisition d'arme tel que le lance roquette, le lance flamme ou encore le grappin ! N'oublions pas que pour toutes les armes vous aurez les munitions illimitées ! Groovy ! Vous aurez aussi le droit dans ce jeu a **quelque séance de plateforme**, à savoir que tomber dans le vide ne vous tuera pas ni vous causera de dégâts. Par contre durant l'animation ou vous remontez la zone dans laquelle vous êtes tombé vous continuerez de subir les dégâts des attaques des Deadbites.

Les ennemis, eux, sont tous des Deadbite ou différentes créature<sdémoniaques. Ils ont eu cependant la bonne idée de changer les différents modèle de Deadbite au fur et à mesure que l'on change de niveau. Certain ennemis demanderont un combo, l'utilisation d'une arme précise ou encore l'aide de Sam pour être détruit ou pour facilité leur anéantissement. **Le bestiaire reste acceptable** et les boss se trouvent être beaucoup plus facile qu'il n'y parait étant donné les mouvements cité plus haut combiné avec le mode rage. Certain Boss seront gigantesques, certain auront la taille de Ash, d'autre seront ridicules de par leur design.











Mais l'originalité de ce titre vient plutôt de votre acolyte Sam ! Un Deadbite nain qui vous servira à vous sortir de situation dans laquelle Ash ne pourrait rien faire. Ce personnage peut donc être contrôlé à certain moment de l'histoire avec la plaque de possession prévue à cet effet. A la fin du parcours notre joyeuse carcasse naine aura le droit a une récompense bien mérité... ! Outre cette capacité, **Sam vous aidera dans vos combats** en attaquant, en paralysant l'ennemi ou carrément en arrachant la tete de vos ennemis. (Ai-je déjà mentionné que vous pouvez démembrer vos ennemis ?). Vous pourrez aussi, si le cœur vous en dit, vous amusez a lui botter le cul pour qu'il vol au loin (technique qui d'ailleurs permet de lancer Sam directement sur la tete des ennemis), sans oublier la possibilité d'être un sadique de première et de l'envoyer se faire mettre en charpie dans un broyeur, ventilateur et tout autre objets tranchants. Mais pas d'inquiétude car votre ami revient toujours à la vie ce qui en fait un excellent rat de laboratoire. Cependant il faudra aussi veiller sur lui dans certaines phases du jeu où il faudra faire une sorte de mission d'escorte, si jamais vous le perdez de vue, les développeurs ont eu la bonne idée de laissé des empreintes fluorescente pour retrouver votre acolyte.

La durée de vie du jeu se situerait entre 3 heures et 4 heures ce qui en fait un jeu court et très linéaire mine de rien. Les sauvegardes du jeu pourront se faire à l'aide de plateforme verdâtre ou après la fin de chaque mission. Il est aussi bon de noter qu'a la sortie du jeu, celui ci possédait un prix réduit. Certes Evil dead n'est pas le jeu de l'année, mais il a moins la faculté de faire passer **un bon moment en compagnie d'Ash**, à découper du Deadbite.

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