

Test de The Zombie Crisis

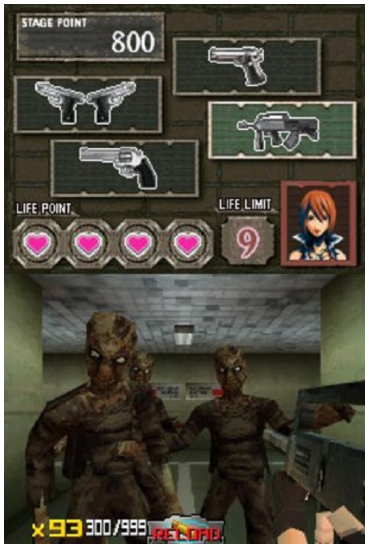
Simple Series DS Vol 32 : The Zombie Crisis

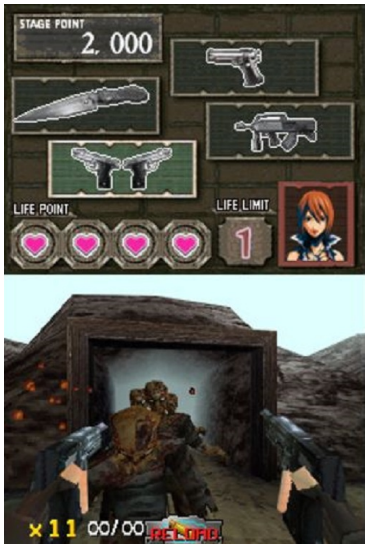
Ah "Simple Series" ! Qu'est qu'ils ne nous ont pas fait avec les Oneechambara et l'ovni **The Tairyou Jigoku** sur PS2. Voici maintenant un petit titre DS de bienvenue avec Zombie Crisis. Disons le maintenant, la réalisation est médiocre (soyons honnête, elle est égale à Dead'n Furious). Il n'y avait de tout façon pas grand chose à espérer car un "Simple Series" ne pourra jamais créer le même intérêt, par exemple, que celui de **Dementrium** qui a nécessité un meilleur travail, mais passons…

Comme tout FPS qui se respecte, il suffit de tuer nos principaux ennemis les zombies avec des armes a feu ou contondante. Bon inutile de parler du scénario… chez les "Simple Series" le scénario s'appelle néant. Mais allez, causons en quand même : Vous êtes envoyé en mission dans une contrée où l'on à découvert d'étranges phénomènes. Des monstres sont apparus et vous êtes engagé pour nettoyer la zone... On découvre bien sur qu'il y a eu des expériences étranges dans des laboratoires qui ont fait muter les Humains en Zombies et plus tard en monstres horribles.

Le système est du Rail'n Shoot (comme dans Umbrella Chronicles, **House of The Dead**, etc…) et il se joue entièrement avec le stylet. Pour changer d'arme, il faudra utiliser les flèches ou touche directionnelles (tout dépend de la jouabilité que vous avez mise via le menu option dans lequel on peut aussi choisir son mode de difficulté).







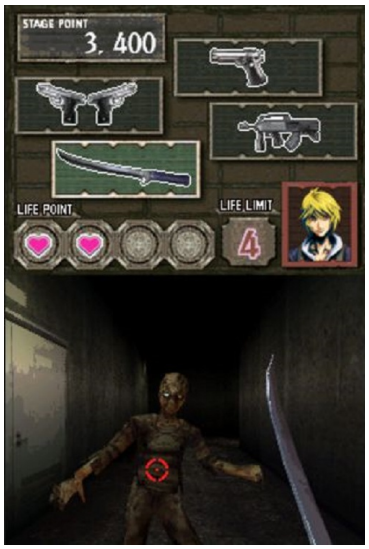
Le jeu est composé de stages distribués en 3 phases de shoot pur. Durant la fin de la 3eme Phase, on affronte un boss, ce dernier une fois vaincu, permet de récupérer une nouvelle arme qui sera directement placé dans la Reserve. **On a la possibilité de choisir librement son chemin durant la progression** grâce à des panneaux montrant la direction de gauche ou de droite et sur lesquels il faudra tirer dessus ou a coté. Ce système marche assez bien car on vous force à certains niveaux comme la prison, d'aller chercher des Clés A,

B, C, D ou activer 4 générateurs pour mettre en marche le Panneau de contrôle. Quand votre perso récupère une clé C, il se dirige automatiquement de lui même en arrière récupérer les A et B, c'est ingénieux et cela empêche la répétition, mais cela veut dire plus de shoots aussi...

Allen et Celia, nos deux héros du jeux, sont bien différents et chacun possède ses propres armes.Si Celia est doté d'un Katana, Allen n'a qu'un Couteau de l'armée, celui-ci étant 2 fois moins puissant que le Katana. Les deux protagonistes ont la même constitution en vitesse et en puissance. Allen se démarque de Celia en possédant les armes les plus puissants en les gagnant contre les boss. Par exemple il reçoit les double Pistolet alors que Celia obtient le Fusil, puis Allen obtient un puissant couteau alors que Celia reçoit ensuite des grenades. J'ai pris pour ma part Celia car j'ai toujours adoré les persos féminins (peut-être trop ra le bol d'incarner des mecs).

Nos héros démarrent tout deux avec un Pistolet de Base aux munitions illimités. C'est d'ailleurs la seule arme que je conseille d'utiliser car le reste ne sont pas illimités et **les munitions doivent être ramassés en tirant dessus**, on ne tombe pas tout le temps sur des boites de Cartouches... Conservez les plutôt contre les boss !







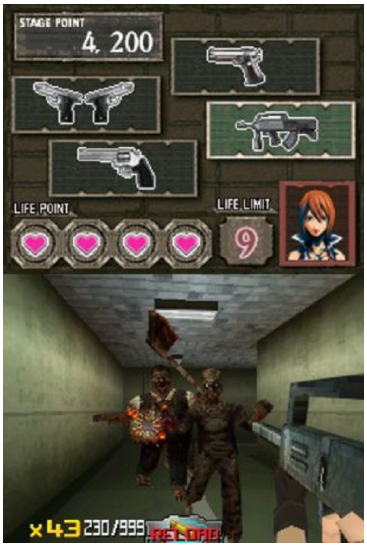
Chaque armes a son utilité particulière mais elles ont trop de faiblesses :

- Si le Pistolet de Base s'avère être la seule bonne arme, 6 balles ne sont pas suffisant et on se retrouve tout le temps obliger d'appuyer sur la touche Reload (Le temps de recharge est d'une seconde, les zombies ne pardonnent pas et frappent).
- Le Katana est une arme de courte portée certes, mais elle n'utilise pas les fonctions tactiles et on se retrouve a couper n'importe comment... 3 Coups qui débute par un Coup Vertical puis Horizontal et enfin Vertical... Le Master Of Knifing de RE Deadly Silence était mieux adapté, alors pourquoi pas ici ???!
- Le Fusil a pompe se révèle quant a lui EXTREMEMENT inutile car en plus de ne tirer qu'une cartouche, il ne peut contenir qu'une seule cartouche donc il faut RECHARGER ensuite et le temps de chargement est doublé... Les ennemis sont très résistants à celui ci et les Boss par la suite deviennent beaucoup trop rapides pour l'utiliser...
- Les Grenades se révèlent être des projectiles qu'on jette juste a 5 cm pour faire sauter les zombies de face et non a 3 mètres... Inutile contre les boss.
- Seul le Machine Gun s'en tire assez bien mais les munitions sont trop rares.
- Les Doubles Pistolets, c'est le Pistolet de Base en X2 mais la puissance est divisée par 2... Ce qui fait qu'il est juste un équivalent du Pistolet...
- Le Rifle est un bon Sniper mais on ne shoote pas beaucoup en Longue Portée.
- Reste la dernière arme de chaque perso, Celia possède le Magnum qui est la plus puissante arme de son arsenal, il a 6 balles et tue d'un coup (sauf les boss), seulement le recul est important, donc on met 1.5 secondes pour tirer de nouveau...
- le Lance roquette d'Allen fait exactement la même chose que le Magnum de Celia, ce dernier tire une unique roquette qui fait la même puissance avec plus de dispersion. Il doit être constamment rechargé.

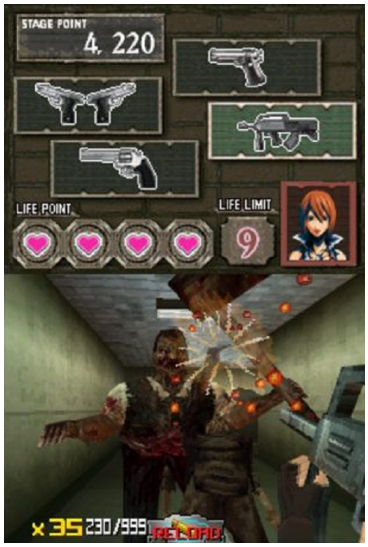
Le bestiaire est assez varié et le jeu devient progressivement difficile :

- Je note déjà le Zombie de base dont il est très facile de faire un head shoot.
- Il y aussi le gros zombie a la hache bien résistant.
- Vient ensuite au Chap 1.2 les Zombies femmes qui lancent des rochers (elles sont ensuite beaucoup trop

CHIANTES dans les chapitres suivantes car elles lancent des rochers des que vous arrivez et vous n'avez pas le temps de tirer dessus pour les détruire).
- Les zombies flics au Chap 1.3 qui gigotent la tête dans tous les sens vous obligeant à leur tirer dans le corps.
- Les Dobermans au Chap 2.1 avec une démarche boiteuse.
- les Piafs qui viennent TROP en Groupe, vous n'avez pas le temps de Reload.
- Les Aliens qui sont des Zombies Flics en plus résistants et qui sautent au Chap 3.2.
- Des Jaguars et des raptors qui sont plus résistants que les dobermans.
- Les Aigles qui sont 2 fois plus résistants que les piafs.
- Des piafs mutants, des papillons toxiques et le reste des ennemis sont des formes ultra évolués des zombies de bases, résistants et qui ressuscitent 2 fois. D'autres sautent 2 fois et attaquent 4 fois à la suite, rajoutons les rats mutants et enfin les morts vivants extra terrestres qui se téléportent de l'arrière vers l'avant pour vous attaquer...







Au fur et à mesure que vous gagnez des points, vous récupérez une petite vie pour votre Life Limit (2000 pts), vous pouvez aussi trouver des petits medipack qui redonnent 1 vie supplémentaire comme HOTD. Une Life Limit se compose de 4 Vies, donc en tout, vous pouvez avoir jusqu'a 40 Vies mais elles s'avèrent importantes contre les boss et les derniers niveaux car BON SANG **les vies se perdent quand même assez facilement** !

Les boss que j'ai rencontré étaient assez chiants. Hormis le 1er boss très simple à abattre, le second était horrible... Il sautait partout et obligeait le 1er game over pour que vous appreniez par cœur ses mouvements pour pouvoir lui tirer dessus quand il essaye de vous attaquer par surprise ! Le 3eme boss est encore plus chiant, il fait voler 16 à 20 vies avec son attaque tournoyante qui vous empêche de lui tirer dessus... Parlons du 4eme très lourd avec ses attaques qu'il envoie dans tous les sens. Le 5eme c'est le même second boss et enfin le 6eme est une version plus évolué du 3eme bossLe dernier est un Stage 7.1... avec le boss de fin qui est un mix des 6 boss... Ils ont tous un point faible en commun, visez les testicules haha !

Quand on termine le jeu avec son perso, on débloque les munitions infinies pour ses armes et **elles peuvent être utilisées en New game**. Seul la dernière arme de son arsenal ne peut pas être infinie. Ce n'est pas grave car le Magnum et le Lance Roquette ne valent pas un bon Machine Gun infini !!!

Description du jeu par Ichikyo

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