

Test de Cataclysm : Dark Days Ahead

Cataclysm : Dark Days Ahead

Toi devant ton PC ! Tu cherches un jeu de survie pur ? Avec des monstres ? Qui fait peur ? Et bien tu as frappé à la mauvaise porte. Non non je déconne reviens ! Bon je vois que t'es toujours là, alors laisse moi te présenter Cataclysm : Dark Days Ahead ou CDDA pour les intimes. Donc CDDA est un rogue-like assez particulier puisqu'il ne se déroule pas dans un donjon, mais dans un environnement cohérent légèrement post-apocalyptique. Le scénario ? Bah euh... On se réveille un matin dans un abri d'évacuation, au beau milieux d'un monde remplie de zombis. Voilà voilà ! Cela peut paraître simple mais **le jeu se révèle très vite être plus complexe qu'un... jeu complexe**.

En effet, tout d'abord il vous faudra crée un personnage avec plein de caractéristiques (force, dextérité, intelligence perception) et de traits de personnalité (beau, moche, insomniaque, schizophrène, rapide, ect...). **Sur la première image on peut voir l'écran de personnage**. En haut à gauche, les statistiques, entre parenthèses les valeurs initiales avant d'avoir commencé, puis les valeurs après avoir joué. Skills signifie les compétences en cuisines, tirs ect... Et ensuite de nombreux traits comme extrêmement intelligents, tentacules aux jambes, personnalité vite addictive ect... (Je vous laisse tous traduire).

Choisir un trait en vert fait perdre des points, un en rouge en fait gagner, le perso peut se créer uniquement si le nombre de points et supérieur à 0. Vous l'aurez compris, prendre des effets négatifs, vous permettrons de prendre d'autres positifs. C'est pourquoi le jeu est très intéressant car il nous fait prendre des choix assez durs. Par exemple prendre schizophrène qui est très pénalisant vous donnera beaucoup de points pour la suite ect... Enfin, on peut choisir son équipement de départ (qui coûte aussi des points) On peut être vendeur de drogues, sportif, policier, victime de la douche (Vous commencerez nu) ect... Une fois ce long travail laborieux accompli vous arriverez dans le jeu.

Bon on ne va pas se le cacher, c'est moche. **Les graphismes sont en ASCII**. Sur les images vous avez les rues d'une ville. Le @ c'est vous. Les z sont des zombies, le reste c'est des maisons ect... Donc, votre but est de survivre dans ce monde. Vous n'avez rien dans votre abri, vous serez donc obligé de voyager pour trouver à manger, à boire, des armes ect... A vous de voir comment vous voudrez jouer, nettoyer une maison et si installer ou bien être toujours en mouvement.











L'avantage de ce jeu c'est que TOUT est possible. Vous voulez abattre des zombies, les ramener chez vous et les disséquer, c'est possible. Vous trouvez de la drogue et vous voulez la consommer, c'est possible, vous suicider en fonçant dans une station à essence avec un camion, c'est possible. Les mécaniques de gameplay sont assez simples. Vous vous déplacez avec le pad numérique. 2 pour descendre, 6 pour aller à gauche, 9 en diagonale haute droite et ainsi de suite. Les actions se font à l'aide de raccourci clavier, "C" pour fermer les portes, "B" pour découper des cadavres, chaque action se voit attribuer une touche. Cette liste est expliquée dans l'aide du jeu.

Il existe aussi **une quête scénarisée** qui débutera lorsque vous vous rendrez dans un lieu précis (dont je tairais le nom pour vous laisser la surprise) mais celle-ci n'est pas la phase la plus importante du jeu puisqu'il se base sur la survie, et non la quête. Il existe également des PNJ activables ou non dans les paramètres cependant ils sont mal optimisés et risquent de faire crasher le jeu. Pour le dernier point il faut savoir que ce jeu à une part de non-réalisme. Des technologies supérieures (bras bioniques...), le système de mutation est là juste pour le fun mais apporte un réel plus. (Quand on sait qu'un joueur a muté et qu'un chien est apparu dans son ventre, qu'il a tué ce dit animal et qu'en même temps des tentacules lui sont poussés et l'ont étranglées, on se dit un peu "C'est quoi ce bordel ?").

Bon maintenant abordons le dernier thème... LA PEUR ! Bon, on va pas se le cacher, le jeu fait pas peur, du moins ce n'est pas une peur due aux ennemis, non, celle-ci se transmet par votre perso, à qui vous allez vous attacher et vous aurez peur de le voir mourir. Surtout que **certaines situations peuvent devenir stressantes**. Perdu dans les égouts, sans lumière en étant claustrophobe, le bruit des zombi qui nous suivent

derrière, d'un seul coup un zombi qui surgit des ténèbres devant nous, qui nous attrapent, nous fais tomber dans l'eau des égouts, on essaie de se débattre le poids du sac qui contient tout notre équipement nous tire vers le fond, on essaie de s'en débarrasser, sentant petit à petit notre souffle nous abandonner... et comme dans tout rogue-likes la mort est définitive pas moyen de revenir en arrière. Conclusion : Faut recréer un personnage et tout recommencer.

Description du jeu par Thrimaltris

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