



Test de Dying Light

Dying Light

Dying Light est un jeu développé par le studio polonais Techland qui s'était déjà brillamment illustré avec **Dead Island**. Et comme on ne change pas une recette qui fonctionne, Dying Light reprend le même concept que la série Dead Island : le joueur est plongé dans une ville envahie de morts-vivants et doit accomplir une multitude de quêtes pour en réchapper vivant.





Dans ce genre de jeu open-world, le scénario ne vole pas bien haut et ici on ne déroge pas à la règle. On incarne un agent du gouvernement chargé d'infiltrer une bande de survivants afin de leur dérober des informations. On rencontre donc, durant notre aventure, toute une tas de personnages plus ou moins intéressants dont l'histoire, la survie ou la mort ne nous importe pas vraiment. Ça fait le job comme on dit mais l'intrigue n'est clairement pas l'atout majeur du soft, d'autant qu'elle se décline en quête principale et quête secondaire peu intéressante. En fait, le jeu se veut surtout attrayant avec son gameplay fun et dynamique... et pour cause, **notre personnage maîtrise l'art du parkour !**

Grâce à ce talent, vous pourrez explorer la totalité de la ville de manière horizontale et verticale. Vous pourrez gravir n'importe quel mur pour prendre de la hauteur et sauter de toit en toit si l'envie vous en dit... d'autant que ce moyen de déplacement est recommandé car il est le plus sécuritaire ! En effet, la ville grouille de morts-vivants et votre vie a tendance à descendre extrêmement vite lorsque vous êtes attaqué en journée. Et lorsque **la nuit tombe**, de puissantes et répugnantes créatures apparaissent et vous pourchassent avec acharnement lorsqu'elles vous repèrent. Le parkour prend alors encore plus de sens car c'est en escaladant et en changeant régulièrement de direction que vous pourrez les semer.





Bien entendu, vous pouvez aussi combattre pour vous défendre. Dans ce cas, il faudra trouver des armes ou bien les acheter à des commerçants qui habitent les zones sécurisées de la ville. Mais attention, chaque arme s'use rapidement, et vous ne pouvez les réparer qu'un nombre limité de fois ! C'est pourquoi le jeu vous incite fortement à ne pas combattre, et encore moins de nuit car les créatures sont bien trop puissantes et nombreuses. Lorsque le soleil se couche, **vous pouvez regagner votre planque et dormir** jusqu'au petit matin si vous le souhaitez. Pour éviter de faire de longue marche et revenir à votre planque principale (il n'y a pas de déplacement rapide, et la carte est plutôt grande !), vous pourrez sécuriser certaines zones dans la ville, elles feront alors office de planques secondaires dans lesquelles vous aurez un lit à disposition.

Mais là où le jeu est malin, c'est que si vous avez le malheur de mourir à cause des zombies, des créatures ou d'un saut mal géré, vous perdrez des points d'expériences... sauf si vous mourrez de nuit ! Et si vous décidez de jouer de nuit, vos points d'expériences sont même doublés ! A vous de choisir donc... mais malgré ces avantages, jouer de jour est quand même plus pratique.





Parlons en des points d'expériences ! Chacune de vos actions vous fera gagner de l'xp dans un domaine particulier. Par exemple, plus vous escaladerez, plus vous gagnerez de points de compétences dans le domaine du parkour, plus vous utilisez vos armes, plus vous gagnez de points d'expériences dans le domaine du combat. Lorsque votre barre d'expérience est remplie dans un domaine précis, vous aurez des points qui vous permettront **d'acheter des compétences**. Ainsi, en investissant des points de compétences, votre personnage pourra sauter par-dessus les zombies, courir plus longtemps sans se fatiguer, donner des coups plus puissants, etc... bien entendu, l'expérience se gagne aussi en accomplissant des quêtes, d'où l'intérêt de faire au moins quelques quêtes annexes en parallèle de l'histoire principale.

Dying Light est un open world très complet qui vous promet des moments vraiment fun et des moments aussi vraiment stressants. Même si le jeu ne fait pas peur, vous aurez vraiment cette sensation d'être cerné par des zombies qui continuellement vous traquent pour vous faire la peau. **C'est une invasion au sens propre !** Et puis parfois, il faudra aussi combattre des humains bien armés, et là c'est une autre forme de stress... Seul bémol, les fans de Dead Island trouveront que Dying light n'innove pas assez... il suffit de voir la progression dans les environnements, elle est identique : vous découvrirez ici le bidonville – les égouts – la ville développée. Les gars de Techland n'arrivent décidément pas à sortir de ce schéma !

Malgré tout, **je recommande ce jeu** à tous les fans de zombies et d'Assassin's Creed, car il est clair que ce mélange de genre est réussi, De plus le jeu propose un vrai challenge pour les hardcore gamer avec son système de jour/nuit, et si la difficulté est vraiment trop élevée, vous pouvez jouer en ligne avec vos amis pour qu'ils vous viennent en aide !



Un point sur le DLC :

Dying Light : The Following

Le DLC de Dying light est, contre toute attente, une véritable aventure en soi. Vous incarnez toujours l'agent Kyle Crane, et votre objectif est toujours de trouver un remède au virus qui a décimé la population de la ville dans laquelle vous vous trouvez. Cette fois-ci, le scénario vous mettra sur la voie d'une secte qui prétend détenir ce fameux antidote. Pour intégrer ce culte, il faudra prouver votre loyauté en remplissant tout un tas de quêtes dans une toute nouvelle map. Dites adieu à la ville et bienvenue à la campagne ! La carte est 2 fois plus grande que l'original et vos talents de Parkour ne vous serviront presque à rien, il faudra ici développer un talent de conduite. Car vous pourrez en effet avoir votre propre véhicule et il faudra en prendre soin en

l'améliorant, en changeant les pièces défectueuses et en faisant le plein d'essence régulièrement. Ce nouveau système est très bien pensé et **le DLC offre une véritable fin à notre héros et à l'aventure Dying Light**... bref, il est indispensable si vous avez aimé le jeu de base !

Description du jeu par Kyoledemon

Copyright © 2003-2026 survivals-horrors.com, tous droits réservés
Conception [David Barreto](#)