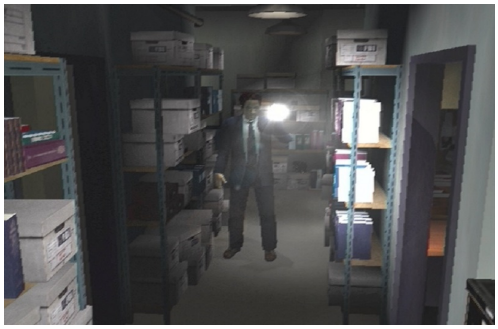


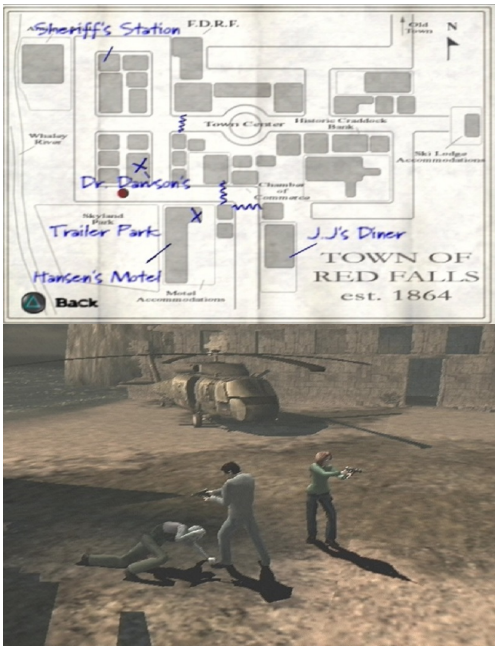
Test de The X-Files : Resist or Serve

The X-Files : Resist or Serve

Avant toute chose je tiens à préciser que je ne connais pas la série télévisée, je le juge donc en tant que jeu et non en tant qu'adaptation. Tant au niveau des graphismes que de l'animation il avoue le jeu fait à la va-vite et à l'économie; tout comme l'autre produit Vivendi Universal sorti à la même époque, **Van Helsing**, est une copie de **Devil May Cry**, celui-ci l'est de "Resident Evil" - avec sa vue à la "Code Véronica" et son choix entre deux caractères de sexes opposés au début de chaque niveau - et de "Silent Hill" pour ses explorations à la torche des sombres bâtiments d'une ville dévastée, et son inventaire extensible.

Techniquement il souffre de quelques limites, telle qu'un angle de tir vers le bas insuffisant qui vous empêche de vous défendre contre les chiens quand ils vous serrent de près, mais dans l'ensemble rien de rédhibitoire, le niveau de difficulté général n'étant pas trop élevé. Un certain souci de réalisme fait que si on tient une arme à deux mains (fusil) on ne peut se munir de la torche électrique, et que si on tient celle-ci et une arme de poing on ne peut courir. (Plus tard on a quelquefois des lunettes de vision nocturne mais elles ne font pas briller les objets importants comme le fait la torche, qui de surcroît éblouit momentanément certains adversaires).





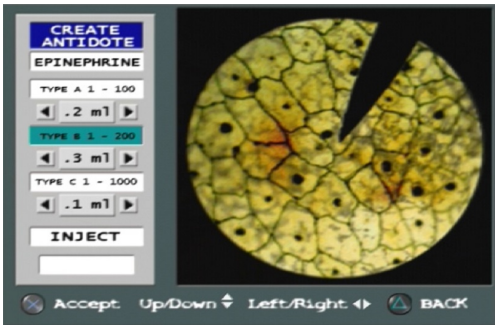




De fort classique facture donc, **il n’en demeure pas moins extrêmement plaisant car répondant à tous les critères du survival-horror tel que je le conçois**, et présente l’avantage de s’abstenir d’incohérences ou d’effets faciles telles, par exemple, ces portes obstinément closes qui ne s’ouvrent, subitement, que lorsqu’on est suffisamment passé devant à la recherche d’un moyen logique de les déverrouiller . Recherches de codes, de clés et combinaisons d’objets alternent donc avec des combats ; il n’y a pas d’armes blanches, on peut se battre (un peu) à coups de poings et de pieds, mais les munitions sont assez nombreuses pour les armes à feu : pistolet automatique, calibre 12 à pompe, M4A4, AK-47, Magnum 357, lance-flammes. On peut aussi composer des cocktails molotov à condition d’avoir trouvé : des canettes vides, du chiffon, de l’essence et le briquet !

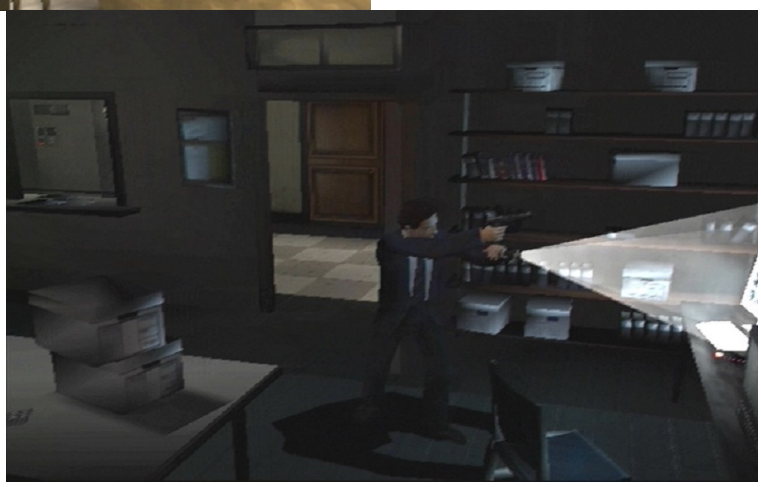
L’apparition du plan _ où on peut voir sa position, mais pas différencier les endroits déjà visités des autres _ ou de l’écran d’inventaire interrompt l’action. Les principaux ennemis sont des humains zombifiés devenus anthropophages, à tel point que le premier que vous rencontrerez vous attaquera avec un bras arraché au cadavre dont il était en train de se repaître ! Leurs contorsions lorsque vous leur tirez dessus sont assez convaincantes, de même que leurs râles d’agonie. Plus tard des humanoïdes feront leur apparition. La musique est variée et utilisée à bon escient, vous faisant sursauter quand il ne le faut pas et devenant lénifiante pour permettre aux monstres de mieux vous surprendre. Les boss nécessitent plus de trouver l’astuce permettant de les vaincre, qu’un long et fastidieux affrontement. La surprise vient plutôt de quelques détails tels que les jurons qui émaillent les propos des héros _ même l’angélique Scully prononcera l’imprécatoire «Son of a bitch » ! _ , la présence de chats-zombies (agressifs !) dans les poubelles, et même, dans un village de mineurs dégénérés, d’un enfant-zombie que Mulder pourra tuer à coups de pieds ; ce n’est pas dans ce style de produit qu’on aurait pu s’attendre à ce genre d’audace !











Le jeu est tout en anglais mais le livret est bilingue. De nombre illimitées, les sauvegardes se font à des endroits fixes, lorsque vous trouvez une surface vitrée barrée d'une croix en ruban adhésif. Quoique possédant un assez important tronc commun, les scénarios par l'un ou l'autre protagoniste recèlent chacun quelques endroits exclusifs, ainsi que pour Scully de croustillantes scènes d'autopsies. A chaque fin de chapitre _ trois en tout _ on peut changer de personnage. Quelquefois ils se trouvent réunis mais pas de partner-zapping, veillez plutôt lors des phases d'exploration que le personnage non contrôlable ne vous coince pas dans une encoignure ! **Un seul bémol, la fin avec Mulder, d'une difficulté ridicule** : cinq boss à la suite l'un de l'autre sans possibilité de sauvegarde entretemps...

Description du jeu par Zombieater

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