



Test de Left 4 Dead

Left 4 Dead

Le virus zombie se répand décidément à vitesse grand-v dans le monde du jeu vidéo. En effet, depuis quelques années le nombre de soft mettant en scènes ces bons vieux cadavres sur pattes n'a de cesse de croître. Il est d'ailleurs à présent difficile de faire dans l'original. Les développeurs de chez Turtle Rock Studios l'ont bien compris et pour éviter une trop forte ressemblance avec certains jeux déjà existants n'ont pas hésités à mélanger le concept de FPS-survie à de la coopération online. En résulte un mélange tout bonnement explosif à mi chemin entre Counter Strike et [Dead Rising](#).

Le monde est à feu et à sang ! Ne cherchez pas pourquoi, comme dans beaucoup d'histoires de virus mortelle rendant la population accroc à la chaire fraîche, le départ des évènements n'est pas raconté. De toute manière cela n'a que peu d'importance puisque votre seul intérêt sera de vous tirer de ce bazar en un seul morceau. Pour cela **vous devrez faire un choix entre quatre personnages** tous étrangement résistant au virus et aussi tous plus clichés les uns que les autres. En effet nous avons le choix entre Francis, le motard recouvert à 95 % du corps de tatouages, Bill, l'ancien combattant qui à trop fait de guerre pour avoir peur de celle ci, Louis, le trentenaire bossant dans un magasin d'électroménager (petit clin d'œil à Shaun of the Dead) et Zoey, la jolie fille du groupe. Il vous faudra donc comme le veut la tradition faire face à des hordes et des hordes d'infectés tous plus vindicatifs les uns que les autres et ce dans des décors variés tels que des ruelles abandonnées, des immeubles délabrés, des bois, des égouts, une gare désaffectée ou bien une ferme et son champ de maïs. Evidemment, et c'est le principal intérêt du jeu, vous ne serez pas tout seul à combattre puisque les trois autres personnages que vous n'aurez pas choisis d'incarner feront face aux infectés avec vous. Et si vous pouvez bien sur jouer seul avec trois bots, le principal intérêt du soft est évidemment son mode on-line en coopération à quatre.





La progression dans Left 4 Dead se fait au long de quatre campagnes, elles mêmes divisées en quatre ou cinq chapitres. Le but est on ne peut plus simple, à savoir rallier un point A à un point B, ou plutôt un abri sécurisé et bardé de munitions à un autre abri sécurisé et bardé de munitions. Pour y parvenir vivant, les quatre protagonistes du jeu pourront évidemment se filer un coup de main quand le besoin s'en fera ressentir. Vous pourrez en effet non seulement soigner vos partenaires ou les remettre sur pied une fois qu'ils seront à terre, mais également leur prêter main forte lorsqu'ils sont aux prises avec certains infectés. Et c'est là que le soft de Turtle Rock prend tout son intérêt puisque vous ne pourrez pas vous débattre de certains zombies tout seul et aurez donc besoin de l'aide de quelqu'un, qui aura d'ailleurs sûrement besoin de la votre plus tard.

La coopération devient donc un impératif pour survivre et il est inutile de tenter de faire cavalier seul puisque votre route sera constamment barré par des hordes d'infectés. Si les zombies de base, attaquant surtout en hordes, sont peu difficiles à battre, il y a en revanche trois infectés spéciaux un peu plus délicat à terrasser.

Nous avons donc le Boomer, un infecté obèse qui vous vomit au visage, vous troublant la vue et alertant immédiatement la horde d'infectés la plus proche, le Smoker, un infecté plein de pustules pourvue d'une énorme langue pouvant agripper un survivant et l'attirer vers lui et le Hunter, sorte de crapaud-zombie capable de faire des bonds de plusieurs mètres et de vous plaquer au sol avant de vous lacérer. A ces trois infectés spéciaux se rajoutent deux autres types de monstres encore plus délicats à battre et que l'on croise un peu plus rarement dans l'aventure. Il y a tout d'abord la Witch, une infectée qui se reconnaît aux sanglots qu'elle pousse et qui met à terre n'importe quel survivant rien qu'en le touchant puis le Tank, qui non content de faire deux mètres cinquante de haut et de posséder une force surhumaine, prend son pied à vous balancer des rochers ou des bouts de route dans la tronche. Enfin bref, autant dire que **vous ne serez pas trop de quatre pour achever les campagnes du titre**. Ces dernières se bouclent d'ailleurs en une petite poignée d'heures mais n'ayez crainte puisque entre sa rejouabilité énorme et ses divers modes de jeu supplémentaire comme le classique mode survie ou bien le très sympathique mode versus ou des joueurs humains incarnent les infectés spéciaux vous n'êtes pas prêt de laisser "Left 4 Dead" pour mort.



Pour finir abordons brièvement la réalisation qui est très correcte pour un jeu de ce type. Tout d'abord au niveau graphique puisque même si le moteur Source commence à se faire un peu vieux, il reste très performant et affiche sans soucis des décors variés et crédibles. De plus les développeurs ont pensés à ajouter plein de petits détails directement inspirés de films de morts vivant comme des petites gouttelettes de pluie qui créeront de la fumée lorsqu'elles toucheront le sol ou bien un petit grain caractéristique troublant l'image tout au long du jeu.

Concernant la bande sonore nous sommes là dans du très bon niveau. Outre les doublages français/anglais très corrects et dans le ton ainsi que des musiques discrètes mais angoissantes, **c'est surtout pour ses bruitages que "Left 4 Dead" étonne**. Ceux-ci plongent immédiatement dans l'ambiance puisqu'ils ont été très travaillés, notamment aux niveaux des infectés spéciaux qui ont chacun des sons qui leur sont propres et qui vous révèlent leur présence de façon bien flippante.



En bref : Pari réussi pour Turtle Rock Studios et Valve. Partant d'un concept original, à savoir la coopération face à des hordes d'infectés, "Left 4 Dead" est l'un des titres multijoueurs les plus fun du moment. Un must pour tous les fans de zombies et de multi en ligne.

