



Test de BloodRayne

BloodRayne

"Mords moi !" C'est la première chose qui vous vient à l'esprit lorsque vous jouez pour la première fois. Avec une héroïne pareille on ne se demande pas pourquoi. En effet, dans ce jeu vous contrôlez une Dhampire (croisement entre vampire et humain) **très sexy et très athlétique** qui ne s'arrêtera devant rien pour accomplir sa mission. Rayne est à la poursuite de son père vampire qui a violé sa mère humaine d'où le résultat du croisement. Une nuit elle se fait remarquer par la "Brimstone Society", une société secrète qui combat les forces du mal, qui la recrute aussitôt. Vous l'aurez compris le background du jeu est assez simple, mais toujours efficace pourvu qu'on aime le genre.

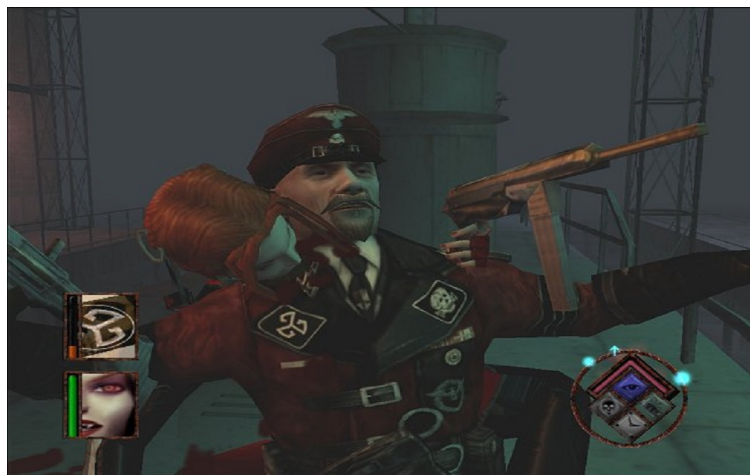




Le jeu se divise en 2 missions bien différentes l'une de l'autre. La première se déroule en Louisiane dans un petit village envahi par des araignées mutantes et des genres de zombies si l'on peut les appeler ainsi, l'autre se déroulant en 2 parties dans un environnement nazi. Mais en gros l'objectif est le même c'est à dire "slasher" du méchant à grand coup de lames dans le but de les réduire en le plus de morceaux possibles juste pour le plaisir.

Graphiquement le jeu est beau mais assez simple, c'est à dire qu'il n'en met pas plein la vue. Les environnements sont ce que l'on pourrait appeler un peu fade mais ça reste très acceptable et il n'y a aucun ralentissement ou quoi que se soit. La partie en Louisiane est un peu moins jolie que les 2 autres dû au fait qu'elle se déroule pratiquement uniquement en extérieure dans des marais. Disons que la formule est plus effective dans la base nazie. En résumé c'est simple mais le jeu ne rame jamais et ne souffre pas de bug. Par contre vous noterez une intro magnifique et vous aurez droit à quelques scènes comme celle-ci durant le jeu.

Du côté de la jouabilité, c'est un peu comme les graphismes. C'est simple mais très efficace. Je vous explique un peu. Rayne peut faire des sauts de côté à la "matrix" et peut tirer dans n'importe quelle position, saut ou pas. Du côté des armes Rayne peut utiliser les flingues de ces adversaires qu'elle tue ou qu'elle trouve dans les boîtes sans oublier ses superbes lames attachées à ses poignets. Avec ses lames **elle peut massacrer les ennemis en leur coupant les bras et les jambes ou même la tête**. Pratiquement tout est arrachable. Ce qui est particulier, c'est que le sang et les morceaux de cadavres ou les cadavres complets d'ailleurs resteront au sol jusqu'à la fin du niveau et comme vous reviendrez rarement en arrière ça donne un réalisme énorme. Il ne sera pas rare de voir les nazis ramper une jambe en moins en criant et laissant une énorme coulisse de sang. Le point négatif c'est que vous ne contrôlez pas vraiment vos mouvements. Vous n'appuyez que sur un bouton et Rayne fait le reste sortant **les combos dans l'ordre déterminé**. Mais en combinant sauts et guns avec ça, on s'en rend beaucoup moins compte puisque l'action n'arrête pas.



Vous disposez bien sûr du très classique "mode rage", coutume de tout les bon beat'em all. Ici il se définit sous la forme du BloodRage : lorsque la jauge est pleine Rayne peut le déclencher à sa guise et il s'avère très efficace. **Découpant doublement les ennemis de base** et baissant très rapidement la vie des boss. C'est votre arme ultime en quelque sorte. Pour vous refaire une santé, oubliez les medics packs. On met ici a profit le coté vampirique de Rayne, la belle n'a donc qu'a mordre ses ennemis et les vider de leurs sang pour faire "1 pierre/2 coups" c'est a dire se régénérer et les tuer. Notez que vous pouvez continuer à tirer même en vous nourrissant.

La bande sonore est quant à elle un point fort du jeu. Je n'ai jamais été une personne qui remarque beaucoup la musique, ce n'est pas pour moi un point fort dans un jeu vidéo, ou très rarement, donc je dirai que les musiques sont bonnes. Mais c'est au niveau des bruitages que c'est excellent. Les cris des ennemis sont très réalistes, **les "mmmmh" de plaisir que pousse Rayne lorsqu'elle se nourrit sont**

vraiment géniaux, on s'y croirait ! Les bruits d'armes à feu font très "WW2" ce qui est justement l'époque du jeu. Ils n'ont pas fait la connerie d'inclure des bruits d'armes des années 2000, en gros c'est exactement ce qu'il fallait.

J'ai déjà parlé du scénario, comme vous l'aurez compris c'est un scénario simple mais très efficace pour les fans du genre, c'est à dire ceux qui aiment l'univers des vampires et du paranormal. Les nazis sont un sujet qui a été souvent exploité mais je crois que pour ce volet on voulait commencer plus sobre en opposant Rayne à des humains.



En ce qui concerne la durée de vie, comptez une bonne dizaine d'heures en mode normal. Les modes sont bien représentatifs de leur nom sauf peut-être en ce qui concerne le boss final qui est très dur. La première

mission est plutôt courte et constitue plus un "training" au jeux qu'autre chose. Si vous trouvez la première partie un peu moins passionnante ces normal, le jeu commence à mon sens réellement en Argentine, dans la base nazie.

En conclusion BloodRayne est un jeu qui ne plait pas a tout le monde mais qui ravit les fans du genre. Un bon beat'em all bien sanglant destiné à un publique mature et plutôt masculin. Personnellement, **c'est un de mes jeux préféré**, j'ai dû le refaire au moins 7 fois.

Description du jeu par Destro

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