Test de The House of the Dead III

The House of the Dead III

Si vous avez lu les tests des **deux premiers opus**, vous savez déjà que The House of the Dead III est un rail shooter horrifique. Dans ce troisième épisode, la formule n'évolue pas et on se retrouve donc en terrain connu… peut-être même un peu trop connu !

Toujours à un ou deux joueurs, il faudra évoluer dans des niveaux en tuant un maximum de zombis et de nouveaux monstres avant que ceux-ci ne vous assènent des coups. Pour en venir à bout, **vous êtes doté ici non pas d'un pistolet mais d'un authentique fusil à pompe**. Grâce à cette arme, vous allez pouvoir démembrer, avec joie, tous les ennemis hostiles à votre vie. Le soft propose aussi plusieurs fins qui dépendent du chemin parcouru durant l'aventure, car, comme d'habitude, vous aurez de temps en temps un choix à effectuer entre deux trajectoires proposées.

Le jeu est un peu plus vif et rapide que les opus précédents, il faudra donc être très réactif face aux dangers. Vous pourrez tirer partout et tout le temps sans risquer de tuer un scientifique car il n'y a plus aucun civil à sauver, cela rend le jeu quand même plus simple que ces prédécesseurs. D'ailleurs, le jeu en lui-même est plus facile et, globalement, les boss donnent moins de fils à retordre. SI vous êtes bons, vous en verrez le bout après vingt ou trente try maximum je dirai. L'aventure principale, quant à elle, ne dure toujours qu'une trentaine de minutes.

La recette ne change presque pas mais The House of the Dead III est quand même très fun et a des graphismes tout à fait corrects. Comme les autres opus, **il se révèle donc très efficace** pour vous faire passer une bonne soirée avec un pote… et des pizzas !

Description du jeu par Kyoledemon

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