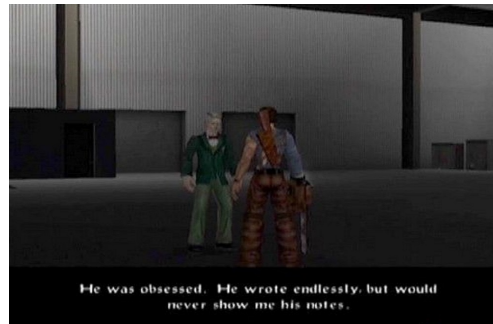




Test de Evil Dead : A Fistfull of Boomstick

Evil Dead : A Fistfull of Boomstick

Sorti par THQ en 2002 aux States et en 2003 sur le vieux continent à un prix très compétitif (environ 50 % du tarif habituel), ce jeu présente comme seule caractéristique commune avec [Evil Dead : Hail to the King](#) d'être resté dans la langue de Shakespeare. Vous y incarnez Ash, dans une joyeuse et roborative promenade, dans sa ville natale livrée aux morts-vivants, et votre mission principale est de fermer les vortex par lesquels surgissent ces repoussantes créatures.





Armé à droite de sa traditionnelle tronçonneuse (mais sans soucis de carburant cette fois !) et à gauche, outre son calibre 12 à canons juxtaposés sciés, de revolver, bâtons de dynamite, pelle et autres instruments à trouver ou vous faire offrir par les gens dont vous sauverez la vie, vous devrez vous frayer un chemin à travers ces hordes affamés. La fonction "visée automatique" est si efficace que, même poursuivi, Ash peut faire feu par-dessus son épaule en étant assuré de faire mouche à tous coups ! Au fur et à mesure de ses investigations il rassemblera les pages éparses du Livre des Sorts, ce qui lui permettra de **disposer en plus de pouvoirs magiques**, comme par exemple d' electrocuter plusieurs zombis simultanément, ou d'investir momentanément une de leurs carcasses pour aller chercher un objet important dans un endroit infesté.

Car en dépit de ses apparences de beat'them'all, ce jeu emprunte beaucoup de caractéristiques au survival-horror : présence de deux écrans d'inventaire (stoppant le déroulement de l'action) ,un pour les armes et munitions, l'autre pour les objets-clés sans lesquels vous ne pourrez plus aller de l'avant. Il vous faudra non seulement fouiller mais parler aux survivants et **accomplir de nombreuses quêtes secondaires**, qu'Ash notera sur son carnet et rayera au fur et à mesure de leur accomplissement. Il dispose d'une jauge de vie puis plus tard d'une jauge de magie, la première se rétablissant avec des troussees de soin et la seconde en absorbant l'âme de ses victime. Les décors sont en 3D, le personnage est très maniable, les sauvegardes offertes en fin de niveau mais réalisables en cours si vous trouvez les pierres ad hoc.





Les combats sont extrêmement réjouissants, on peut démembrer les zombies, les empaler sur la tronçonneuse, le sang gicle furieusement et colle aux semelles, **l'esprit du film est respecté** jusqu'aux boutades typiquement "redneck"... enfin chaque niveau terminé peut être rejoué en mode "Arcade" avec un panel d'armes imposé, le classement se faisant selon le temps passé et vos méthodes de massacre !

Description du jeu par Zombi eater

Copyright © 2003-2025 survivals-horrors.com, tous droits réservés
Conception [David Barreto](#)