

Test de Vampire Night

Vampire Night

En dehors des Time Crisis et Survihor, on n’avait pas grand-chose à se mettre sous la dent au niveau des jeux de shoots sur ps2. Alors Namco et Sega décidèrent en 2002 de nous sortir Vampire Night dans lequel on devra combattre nos amis aux canines pointues (logique vu le titre vous me direz). Alors qu’en est-il de ce soft sanglant ? Déjà petite chose à préciser c’est que j’y ai joué avec la manette ps2 et non avec le flingue, de ce fait la perte de plaisir à jouer est assez grande. **Les personnages principaux sont 2 tueurs de vampires, aussi charismatiques qu’une huître abandonnée au bord d’une plage déserte**, qui arrivent pour on ne sait quel raison dans un village (enfin si, pour tuer le seigneur vampire mais j’aurai aimé une intro plus détaillé nous expliquant un peu plus en profondeur le background du jeu). Le héros que nous contrôlons est armé de son fidèle revolver et il n'est hélas pas possible de ramasser d'autres armes. Alors oui, de nouvelles armes seraient à débloquer dans les bonus mais je n’ai pas essayé.

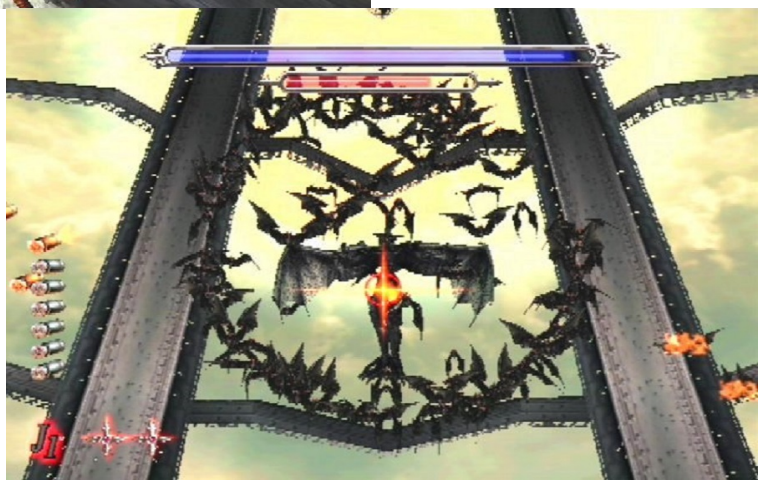
Le jeu est très linéaire et il n'y a pas de choix dans le parcours. Dans notre quête pour tuer le seigneur vampire, il faudra aussi épargner les innocents en tuant les parasites sur eux qui les transforment en goule. Le jeu est assez court et se termine en une trentaine de minutes. Concernant la difficulté c’est a vous de la régler en programmant vos nombres de vies et de continues, comme dans **The House of the Dead**.











Le jeu se décompose en 6 niveau (le dernier étant juste le boss final), chacun ayant son graphisme bien distinct et je dois avouer que c'est assez joli. L'ambiance gothique est bien représentée à certains niveaux. Pour ce qui est des monstres, on n'affronte pas que des vampires mais aussi des trolls, destrolls avec lance flamme, desdémons des enfers, etc...

On sauvegarde une fois le jeu fini, ce qui n'est pas gênant vu la durée d'une partie) Outre le mode arcade, qui correspond au mode histoire, il y a un mode bonus dans lequel on doit effectué des mini-missions à travers les stages. Cela relance un peu la durée de vie mais j'ai trouvé la chose ennuyeuse. Apres avoir lu ces lignes vous devez vous dire que ce jeu n'est pas terrible et c'est vrai qu'au pad c'est vite ennuyeux, mais **je le conseille quand même à tous les possesseurs de flingues ps2** qui passeront un court mais agréable moment. Et pour ceux qui n'ont pas de pistolet, faites vous le prêter ça sera plus intéressant.

Description du jeu par Metos

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