

Test de Dead Rush : Drive to Survive

Dead Rush : Drive to Survive

Ce jeu a été développé pendant quelques mois par Treyarch pour PS2 et Xbox avant d'être brutalement décommandé par Activision un jour de Juillet 2004, alors qu'eux-même l'avaient présenté à L'E3 de l'année en cours.

Scénaristiquement, il lorgnait tant du coté de "L'armée des morts" que de "New-york 1997" : un cataclysme d'origine inconnue étend sur une métropole américaine un gigantesque nuage ténébreux d'où **jaillissent des hordes de créatures vampiriques de toutes formes et tailles qui entreprennent de dévorer les habitants**, puis la police et ensuite la Garde Nationale appelée en renfort. Le gouvernement prend donc la décision de faire sauter les ponts reliant la ville au continent, afin d'éviter que ces monstres ne s'épandent sur le reste du territoire.

On aurait été Jake, rendu amnésique par le choc et se réveillant sur une plage, blessé au flanc et seulement muni d'un pistolet et d'une radio. Le but du jeu aurait été, dans un premier temps de survivre _ et pour cela trouver non seulement armes et munitions, mais également véhicules hors desquels la survie aurait été quasi-impossible _ mais également de trouver d'autres rescapés, et très certainement d'organiser la résistance jusqu'à éradication de la menace.









Conceptuellement, il se voulait un hybride de "**Evil Dead : A Fistful of Boomstick**" et de "Twisted Metal" : **les véhicules auraient été non seulement destructibles mais également améliorables**, et pour cela on aurait pu, en dehors des missions assignées, fouiller librement quartiers et entrepôts afin d'y trouver des pièces tant mécaniques que d'armement. Desdits véhicules on aurait pu tirer, car si les vampires "de base" ressemblaient plus à des zombies et se contentaient de s'y accrocher, des créatures nettement plus redoutables, comme ces shamblers dont l'apparence rappelle un croisement des hunters et des lickers de "Resident Evil" auraient été susceptibles de découper les carrosseries ou d'arracher les toits ! Il aurait donc fallu, si vous vous attachiez à un véhicule précis, songer à en changer régulièrement certains organes, par exemple en les récupérant sur d'autres voitures.

Un jeu très sombre, où lampe-torche et fusées éclairantes auraient été indispensables du fait du nuage noir recouvrant la ville, mais aussi parce que la lumière est mortelle pour les vampires, et où il aurait fallu gérer son stock de soins et de munitions, encore que ces dernières auraient été en abondance étant donné une orientation résolument "action". L'arsenal devait donc être à la hauteur et inclure, outre les désormais classiques calibre.12 et lance-grenades, bon nombre d'armes blanches telles que machette ou tronçonneuse; au niveau véhicules, absolument tout ce qui a quatre roues et un moteur, avec grande latitude pour gonfler les moteurs, blinder les caisses et y adjoindre de l'armement lourd !

Ce qu'aurait pu être ce jeu par Zombieater

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