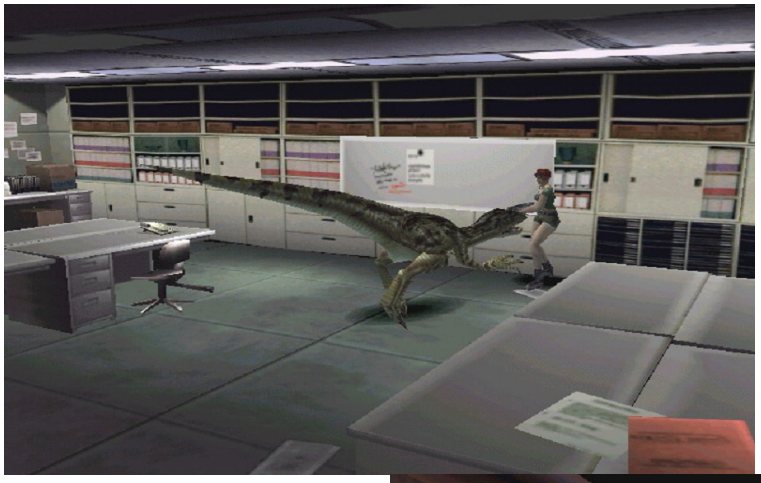
Test de Dino Crisis

Dino Crisis

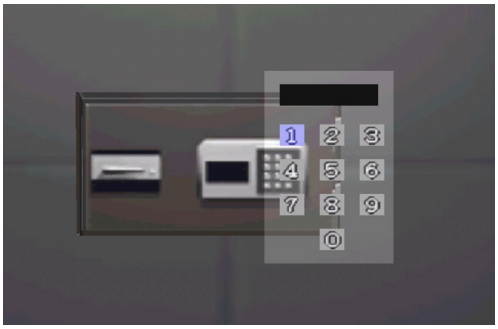
Situé à mi chemin entre Aliens et Jurassic Park, on peut clairement dire que Dino Crisis n'a pas inventé la poudre. Vous incarnerez Regina, membre d'un commando spécial envoyé sur une ile afin de retrouvé le docteur Kirk, présumé mort au cours de ses recherches. Arrivés sur les lieux, il faudra peu de temps à nos héros pour réaliser que **cette base est envahie de dinosaures** tous plus hostiles et dangereux les uns que les autres.

Si le scénario se veut classique et sans surprises, il n'en reste pas moins cohérent et suffisamment bien amené pour se laisser suivre. A la manière de Resident Evil 3, le jeu laissera occasionnellement au joueur le choix entre deux actions (par exemple foncer dans le tas ou emprunter un tunnel sous terrain). Une bonne occasion de pousser le joueur à refaire une deuxième fois le jeu afin d'explorer les solutions alternatives.



Coté jouabilité, on peut encore une fois facilement comparer ce titre à Resident Evil. Plans fixes, recherche de documents, inventaire limité dont l'accès fige l'action... tout ou presque a été repris. En parlant de l'inventaire, on notera qu'il a été divisé en plusieurs sous menu (armes, clés...), ce qui peut facilement déstabiliser lors de la prise en main. Un petit bémol cependant, les documents consultés durant le jeu ne seront jamais emportés par Regina. Il est donc **impératif de noter ou de mémoriser chaque code d'accès** trouvé dans les documents. Les énigmes, bien qu'assez simples, demanderont généralement un minimum de réflexion. Le déverrouillage de la plupart des portes est également assez particulier. En effet, il vous faudra généralement trouver deux parties d'une clé afin de pouvoir pirater la porte et trouver son mot de passe selon des règles bien définies. Si les premières portes sont relativement simples, les règles évolueront et se compliqueront tout au long du jeu. Fort heureusement, de nombreux documents expliquent ces changements, et pour peu de les chercher, le joueur n'est jamais pris au dépourvu.

On notera également que contrairement à Resident Evil, certaines séquences (de jeu ou non) demanderont au joueur de se débattre, en appuyant sur tous les boutons de la manette afin de se dégager ou d'éloigner les ennemis. Ces séquences peuvent intervenir en plein jeu, mais également durant certaines scènes ou Regina sera en proie à un dinosaure et devra se débattre.



La durée de vie se veut dans la moyenne de l'époque, comptez plus ou moins 4 à 7 heures pour finir ce jeu. 3 fins différentes sont au programme (dont l'une des fins variant légèrement en fonction de certains choix), et quelques modes de jeu type "mercenaire" sont proposés après la fin du jeu.

Au final, si Dino Crisis ne fait que reprendre les mécaniques de Resident Evil, les fans n'en attendaient pas plus pour y voir **un excellent titre**, certes loin d'être parfait, mais agréable à jouer et doté d'une ambiance convaincante à défaut d'être inédite.

Description du jeu par FallenXcrosS

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