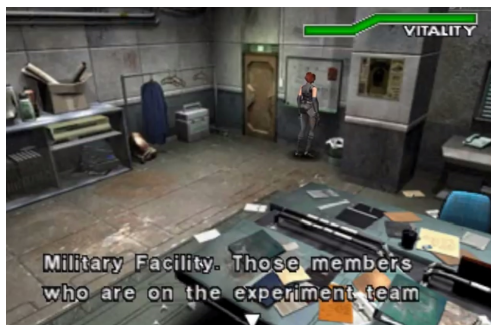




Test de Dino Crisis 2

Dino Crisis 2

Un an s'était écoulé depuis l'incident de la Tri-Energie. **Les recherches du docteur Kirk ont été reprises par une agence gouvernementale** située quelque part dans le Midwest. Cependant, dans l'espoir d'obtenir des résultats immédiats, ils n'ont pas pris les précautions nécessaires, et une fois de plus, ce fut l'incident. Cette fois, toute la base de recherche, l'institut militaire, ainsi que la petite ville qui l'entoure ont disparu. A leur place se trouve une jungle sortie tout droit d'un autre temps.





Si cette courte introduction semble indiquer une suite parfaite reprenant toutes les bases du premier opus, il n'en est rien. L'introduction annonce clairement la couleur, l'ambiance horrifique du premier opus laisse place à de l'action particulièrement musclée. Et c'est dans la peau de Dylan, militaire accompagnant Regina sur cette mission, que le joueur se retrouvera plongé dans la jungle, entouré de raptors.

Dans cet opus, le joueur incarnera successivement Regina et Dylan. Si les deux personnages sont extrêmement proches en terme de gameplay, de force ou d'armement, la seule réelle différence se situe au niveau de l'utilisation des armes de corps à corps. Bien qu'utiles au combat, ces armes serviront également à déverrouiller de nombreuses portes. Ainsi, la machette de Dylan sera parfaite pour ouvrir les portes bloquées par des lianes, alors que le sabre laser de Regina pourra court-circuiter les portes à ouverture électronique.

Mais l'une des principales nouveautés de ce nouvel opus se situe dans le système de combo. A chaque dinosaure tué, **le joueur gagne un certain nombre de points**. Cependant, si il parvient à tuer un autre dinosaure dans les quelques secondes qui suivent, il obtient ce qu'on appelle un combo. Plus le nombre de créatures tuées est grand, plus le bonus de points accordés le sera lui aussi. Ces points serviront au joueur, notamment pour acheter des armes ou améliorations via un des nombreux ordinateurs de sauvegarde dispersés dans le jeu.





Les enigmes sont toujours bien présentes, bien que simplifiées par rapport au précédent opus. A part une ou deux enigmes, le joueur lambda devrait s'en sortir sans grandes difficultés de ce côté. On notera également l'apparitions de certaines phases de gameplay un peu plus originales, notamment une longue séquence sous l'eau (ou le joueur sera particulièrement limité dans ses déplacements et dans l'utilisation de ses armes), ainsi qu'une course poursuite en auto ou il faudra semer un troupeau de tricératops.

Dans l'ensemble, si Dino Crisis 2 s'avère être une suite honnête au [premier opus](#), il ne faut pas se leurrer. **L'ambiance horrifique du premier opus n'est plus présente**, n'essaie même plus de l'être, et laisse place à un jeu d'action comprenant quelques éléments du survival-horror. Pour ce qui est de la durée de vie, comptez en moyenne 6 à 8 heures pour votre première partie.

Description du jeu par FallenXcross

Copyright © 2003-2024 survivals-horrors.com, tous droits réservés
Conception [David Barreto](#)