Test de Dino Crisis 3

Dino Crisis 3

Nous sommes en 2548. Le vaisseau spatial Ozymandias, disparu depuis trois siècles, refait soudainement surface. Vous incarnerez Patrick Tyler, membre du SOAR (Escadron de Reconnaissance et d'Opérations Spatiales), envoyé pour **retrouver le vaisseau et sauver les éventuels survivants à bord.** Cependant, après une introduction digne des plus grands classiques de la science fiction, Patrick se retrouvera très vite enfermé dans l'Ozymandias, où de nombreux reptiles seront au rendez-vous.

Comme l'indiquent ces quelques lignes, ce troisième opus marque une rupture totale avec les deux précédents volets. Principalement orienté vers l'action, les énigmes ont quasiment disparues et se résument généralement à aller appuyer sur un bouton afin d'ouvrir une porte, tout en massacrant un maximum de dinosaures sur son passage. Les armes sont divisées en deux catégories. Les WASP, très limités mais permettant de tuer un grand nombre d'ennemis s'ils sont bien utilisés, ainsi que les armes a feu, au nombre de 2, disposant de 6 types de munitions différentes.

A l'instar de **Dino Crisis 2**, **tuer des dinosaures rapportera des points** qui pourront être utilisés par le joueur afin d'acheter de nouveaux équipement, des objets de soin, ou encore des munitions. La principale innovation de ce nouvel épisode est l'apparition d'un jetpack, permettant au joueur de sauter ainsi que de léviter pendant quelques secondes. Cet outil deviendra vite indispensable, que ce soit pour résoudre des énigmes, éviter des pièges, ou encore esquiver de nombreux ennemis (car rester sur place en combat est fortement déconseillé).

Malheureusement, malgré plusieurs bonnes idées, le jeu n'est pas exempt de défauts. Pour commencer, on peut facilement parler de problèmes de rythme. Si Dino Crisis 2 a plutôt bien réussi à passer vers un jeu d'action tout en gardant de nombreux principes fondamentaux emprunts au survival, ce n'est pas le cas de son successeur qui semble s'accrocher au genre sans pour autant convaincre le joueur. Par conséquent, **le jeu compte une grande majorité de séquences d'action intensives**, entre-coupées par de longs passages à vide, et souvent, de nombreux allers-retours. De plus, malgré de très beaux graphismes, les décors n’évoluent pas (ou trop peu), tous les couloirs et toutes les pièces se ressemblent, allant jusqu'à enlever au joueur tout sentiment de progression.

En ce qui concerne la durée de vie, celle ci se veut dans la moyenne puisqu'il faudra compter 6 à 8 heures pour boucler le jeu. Trois modes de difficulté sont bien présents, et à l'instar des épisodes précédents, le passage à l'inventaire stoppe toujours l'action. Le bestiaire se veut plutôt léger et ne comporte que des dinosaures fictifs (la plupart étant génétiquement créés).

En conclusion, on peut dire que ce troisième épisode de la série ne manquait pas d'atouts. Malheureusement, de nombreux problèmes de rythme accompagnés d'un grand manque de renouvellement au niveau des décors viendront ternir le tableau et faire de ce nouvel opus **un épisode franchement dispensable**.

Description du jeu par FallenXcrosS

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