Test de Blue Stinger

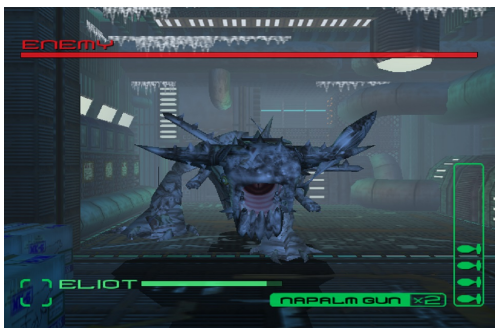
Blue Stinger

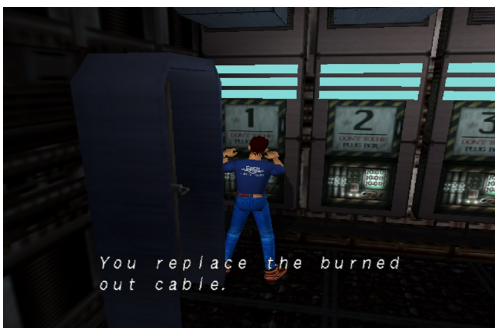
Le premier survival-horror de la Dreamcast, en 1999 !

L'histoire commence ainsi : un ilôt récemment émergé des profondeurs de l'océan se trouve, suite à la chute d'une météorite, totalement isolée du monde extérieur par un dôme infranchissable; tous ses habitants ont subi de hideuses mutations à l'exception de trois d'entre eux, vous contrôlez les deux hommes du trio qui vont devoir se frayer un chemin vers la survie et la liberté.

S’ils vont souvent en tandem, vous n’en voyez qu’un à l’écran _ sauf bien entendu pendant les cinématiques _ mais pouvez en changer quand bon vous semble, hormis les rares fois où ils sont séparés par la spécificité d’une mission, chacun ayant ses caractéristiques propres. Vous avancez avec le stick analogique, disposez d’une touche pour combattre au poing ou à l’arme blanche, d’une autre pour utiliser une arme à feu. **Chaque fois que vous défaites un monstre humanoïde jaillissent de ses poches des pièces de monnaie, passez dessus pour vous les approprier,** vous pourrez ainsi acquérir, dans les nombreux distributeurs répartis dans toute l’île, soins, vêtements de protection, munitions et armes d’une grande variété : outre les classiques batte de base-ball, pistolet et fusils de tous calibres, vous aurez des outils détournés de leur fonction première, tel une hache d’incendie ou un mixer à béton... certaines sont mixtes, d’autres ne conviennent qu’à l’un des combattants. Quelques-unes cependant sont disponibles gratuitement, cachées derrière des caisses ou sur des toits.

Les décors ,tout en 3D sont immenses et diversifiés : docks, centre commercial, entrepôts, chambre froide, centre informatique, immeuble d’appartements, complexe pétrolier… différentes façons de passer les obstacles sont envisageables, par exemple pour franchir le bassin aux poissons-scies circulaires, vous pouvez soit prendre le temps de chercher le poison qui les éliminera, soit pour aller plus vite les attirer tous à une extrémité puis courir jusqu’à l’autre et promptement plonger. **Les créatures sont nombreuses et variées** , essentiellement inspirées d’insectes et de plantes, les boss quant à eux l’étant plutôt de dinosaures sauf un, suspendu au plafond d’un hangar, qui évoque d’avantage une sorte de méduse, et un autre ayant depuis l'intérieur d'un 4x4, ses pattes sortant des passages de roues... leur mise à mort ne présente guère de difficulté, dans la plupart des cas ils se contentent de tourner pesamment en rond, il suffit donc de courir dans le sens inverse en les mitraillant !





Les sauvegardes se font sur des bornes informatiques où vous devrez également télécharger le plan du secteur où vous venez d'arriver. Certains produits augmentent votre barre de vie : ils sont onéreux, aussi **n'hésitez pas, contrairement à Resident Evil, à accomplir le plus de combats possible pour gagner de quoi les acheter** , car sans cela vous aurez les plus grandes difficultés à vaincre le boss de fin. En effet, les angles de vue, quoique modifiés de la version japonaise à la version américaine, sont rendus obtus par une disposition de la caméra presqu'à l'aplomb du personnage, objectif tourné vers le bas. Ce qui n'est qu'un détail crispant au début du jeu (par ailleurs d'un intérêt et d'une durée de vie très convenables) devient un défaut rédhibitoire lors de l'affrontement final : celui-ci se déroulant contre une sorte de Godzilla, on n'en voit donc que les pattes postérieures et il est impossible de déterminer quand et où vont tomber ses crachats incandescents. La difficulté est encore augmentée du fait que tout soin est perdu si vous vous faites toucher au moment où vous le consommez.

Description du jeu par Zombieater

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