

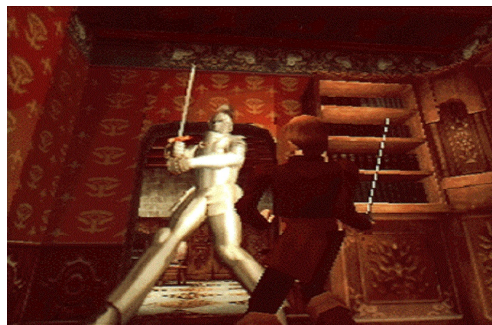
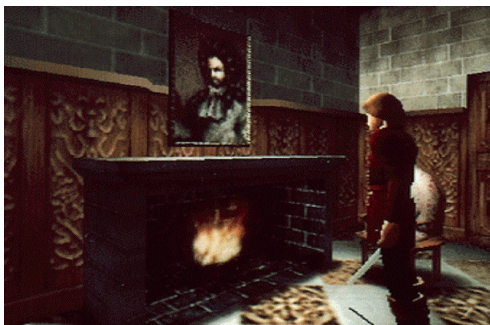


Test de D2

D2

Le jeu **D**, premier du nom, débarque en 1995 sur 3DO avant d'atterrir sur Playstation et Saturn en 1996. La 3DO est une console Panasonic qui n'a pas connu le succès espéré. Pourtant la nouvelle 3DO était en préparation : la M2. Sur cette fameuse M2, la suite de D – D2 – devait voir le jour. Le jeu était bien avancé, plus de 50%, il avait même été présenté sur des salons de jeux vidéos. Mais Panasonic décida d'éviter un nouveau flop avec son ex-future console et abandonna le projet de la M2. D2 fut alors logiquement annulé. J'espère que je ne vous ai pas trop perdu d'avec tous ces chiffres et ces lettres !

Même si le jeu n'est jamais sorti, il reste quand même suffisamment d'images et de vidéos sur youtube pour avoir quelques idées sur le gameplay et le scénario. Quelque part en Transylvanie **un comte vend son âme à un démon** pour avoir un fils. Parallèlement, nous retrouvons Laura, enceinte, dans un avion, qui somnole et rêve de ses aventures vécu dans le premier D. La pauvre ne s'en est pas remise (elle porte aussi un pendentif scarabée, ce qui renvoie directement aux insectes à collecter dans D pour avoir la meilleure fin). Puis subitement l'avion va être pris dans des turbulences qui n'ont rien de naturels. Une mystérieuse force va alors s'emparer de l'enfant que Laura attend pendant que l'avion chute et se crash.





Quelques années se sont écoulés et **le personnage jouable se révèle être l'enfant de Laura** (aussi blond que sa mère) qui va essayer de sauver son père adoptif, le comte, du démon à qui il avait promi son âme. Notre jeune ado est armé d'une épée et évolue dans les décors du château, tout en 3D, la liberté à l'air total. On peut se balader dans les pièces, sortir dans la cours et observer la forêt avoisinante. Le jeu à l'air orienté action car il est possible de sauter et de donner des coups d'épée.

Nous n'en saurons pas plus malheureusement, Le D2 actuel sur Dreamcast à été repris de zéro par "Warp" et ne conserve que le crash d'avion comme élément de scénario. On peut dire que Laura à eu chaud, un peu plus et elle était morte... Ce jeu était attendu pour l'été 1996.

Ce qu'aurait pu être ce jeu par Kyoledemon

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