

Test de Dead Island Riptide

Dead Island Riptide

Dead Island Riptide est la **suite directe** du premier Dead Island, c'est-à-dire que le scénario reprend exactement là où il s'était arrêté dans le premier opus. Le jeu vous propose donc d'importer votre personnage avec son évolution et ses compétences. SI vous n'avez pas gardé votre sauvegarde, ou si vous n'avez jamais joué à Dead Island, il vous faudra sélectionner le personnage qui vous plaît et vous commencerez d'office avec des points de compétences. Ces derniers vous serviront à augmenter les talents de votre avatar virtuel pour le rendre plus puissant. Vous l'avez compris, Dead Island Riptide s'inscrit dans la continuité de son prédécesseur… malheureusement un peu trop !











Le jeu est en effet similaire en tout point au premier Dead Island. L'interface du menu est quasiment la même, l'ATH également, les ennemis et leur design sont un copié-collé de l'original, les quêtes sont similaires, les environnements sont organisés de la même manière (au lieu d'avoir le schéma île-ville-tunnels-jungle, on a jungle-tunnels-ville) … bref le jeu entier aurait pu être **un simple DLC du soft d'origine**. Donc si vous voulez en savoir plus sur les mécanismes de Dead Island, lisez notre critique sur le premier jeu, car ici on va uniquement s'attarder sur les toutes petites nouveautés que nous offre Riptide !

Première surprise, lors de la sélection des personnages au début du jeu, un 5eme larron fait son apparition. Il s'agit de John Morgan et il se bat au corps à corps avec, notamment, des poings américains améliorés.

Deuxième surprise, le jeu nous propose d'effectuer des quêtes personnages en plus des traditionnelles quêtes principales et secondaires. Lorsqu'on les accomplit, les personnages qui habitent les camps de fortunes que nous sécuriserons dans l'aventure se verront affublés de puissantes armes. Elles leur serviront à se défendre lorsque ces camps seront attaqués par des hordes de zombis. Evidemment, lors des affrontements vous serez là, et **à la manière d'un tower défense** il faudra surveiller chaque entrée du camp et empêcher les zombis de s'y infiltrer. SI cela arrive, ils s'attaqueront aux survivants qui pourront plus ou moins se défendre selon votre implication dans les quêtes personnages. Si l'un d'entre eux n'arrive pas à se défaire des zombis, vous aurez un certain laps de temps pour venir l'aider, et s'il meurt, c'est le game over ! Ces phases-là, sans être d'une originalité folle, sont tout de même très sympas à jouer !











Troisième surprise, vous pourrez conduire un bateau. Du moins uniquement lorsque vous serez sur la première map, c'est-à-dire dans la jungle. Dans les tunnels et dans la ville, il n'est pas possible de conduire quelconque véhicule.

Et voilà ! Ce sont les seules 3 grandes nouveautés de Dead Island Riptide. Alors évidemment de nouveaux zombis font leur apparition, de nouvelles armes vous sont mises à disposition, mais c'est bien peu pour se mettre sur le créneau d'une suite innovante. En fait, **ce jeu est un Dead Island 1.5**. Il est très sympa, comme son grand frère, mais maintenant on attend un vrai Dead Island 2 !

Description du jeu par Kyoledemon

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