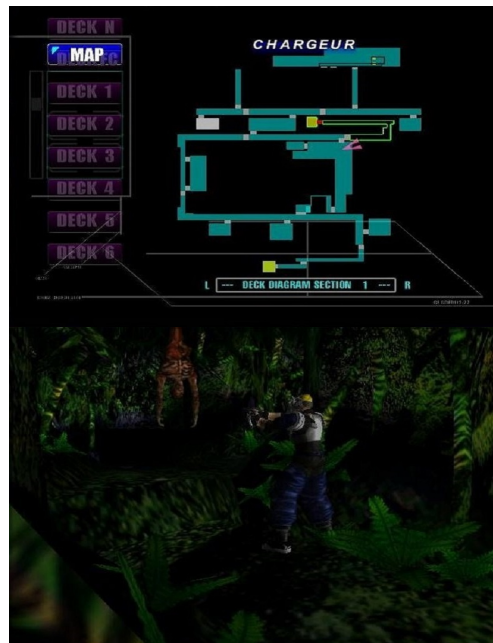
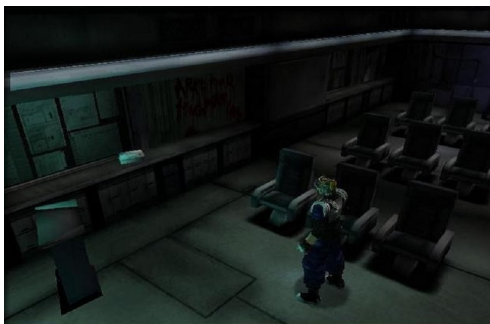




Test de Carrier

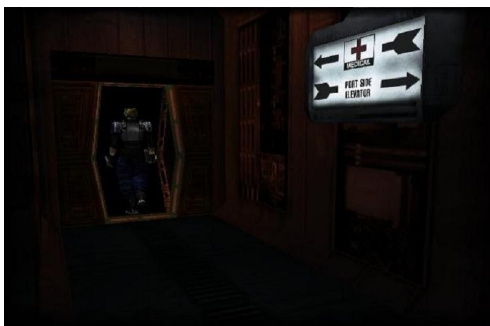
Carrier

Développé par Jaleco est sorti en 2000 sur Dreamcast seulement, ce jeu vous projette dans un futur proche où un état de guerre latent existe entre les deux hémisphères du globe terrestre. Chargé d'une mission de maintien de la paix sur les océans, le vaisseau amiral «Heimdal» a, au retour d'une opération anti-terroriste, recueilli dans un îlot du Pacifique sud une très ancienne forme de vie issue d'on ne sait où; peu de temps après, un des matelots ayant participé à la mise en cale de l'entité a adopté un comportement paranoïde extrêmement agressif et a du être abattu. Puis le navire a cessé d'émettre après avoir annoncé qu'une explosion venait de se produire dans la salle des machines. Dépêchée sur place, **une première mission a disparu corps et biens**; vous faites partie de la seconde dont l'hélicoptère a été abattu par les systèmes de défense automatiques du bateau et s'est écrasé sur le pont de celui-ci. Des rescapés de cette équipe d'intervention, deux personnages sont jouables : Jessifer Manning et le sergent Jack Ingles.





Très vite vous obtiendrez le scope, instrument vous permettant de déterminer si les survivants que vous rencontrerez sont sains ou infectés. Si de prime abord ce jeu ressemble beaucoup à "Resident Evil" _deux héros de sexe différent, décors en 2D fixe aux angles de vue souvent ingrats, alternance de recherche, combat et résolution d'énigme _ un fois qu'on y réfléchit on note les différences qui lui procurent son identité propre : tout d'abord vous ne pouvez commencer qu'avec Jack et devez finir son scénario avant d'accéder à celui de Jessifer, qui dure à peu près moitié moins de temps mais qui seul vous autorise l'accès à certaines pièces demeurées closes précédemment. Ensuite, le fameux scope peut être chaussé à n'importe quel moment, vous permettant de percer les ténèbres et surtout vous plaçant en une vue subjective bien utile pour pallier aux inconvénients de caméras parfois malcommodément placées.





Vos ennemis sont d'une grande variété : les humains ont subi différentes mutations, soit ont été simplement zombifiés, soit se sont vus pousser des excroissances ou des appendices aussi hideux qu'offensifs, mais il y a également toutes sortes de monstres dont on a du mal à déterminer s'ils sont une forme de vie extraterrestre ou l'aberrante mutation de la faune ou la flore locale, tant effrayants ils sont. Heureusement votre arsenal est à la hauteur : pistolet, fusil d'assaut, grenades de deux types différents, et surtout une sorte de projecteur de faisceau d'électrons, présentant l'immense avantage de ne nécessiter aucune recharge et donc d'être opérationnel tel quel tout au long de l'aventure. Pas de visée automatique mais une cible apparaît sur l'adversaire dès que votre arme est convenablement pointée, vous pouvez alors choisir exactement quelle partie de son corps vous allez endommager.

En dépit de toutes ces qualités, un graphisme assez moyen, ainsi que quelques ralentissements lorsque beaucoup de protagonistes se pressent à l'écran, empêchèrent ce jeu de se hisser au niveau d'excellence du "Resident Evil : Code Veronica" de Capcom auquel il fut évidemment comparé, puisque sorti à la même époque sur la même console. Notez qu'une [suite](#) était bien prévue par les développeurs... avant d'être abandonnée, entre autre, pour cause budgétaire.

Description du jeu par Zombieater

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