

Test de Hunter : The Reckoning : Wayward

Hunter : The Reckoning : Wayward

Ce jeu est le deuxième de la série. On y contrôle toujours 4 personnages : Deuce (Avenger), Father Estaban Cortez (Judge), Samatha (Defender) et Kassandra Cheyung (Martyr). Après quelques niveaux ils seront rejoint par Joshua (Wayward). L'objectif n'a pas changé, il faut toujours sauver la ville de l'invasion des monstres.

Chaque personnage a son propre Edge, c'est-à-dire **son propre pouvoir** qu'il faudra récolter au fur et à mesure de misions. Pour combattre les créatures qui sont présentes dans la ville, il va falloir utiliser de nombreuses armes comme le Shotgun, la Chainsaw ou le Grenade Launcher. Les ennemis sont variés puisqu'on peut rencontrer de chiens, des rats, des vampires, etc…











Les graphismes ressemblent au premier jeu et le level design n'a pas changé puisque l'action se passe dans la même ville. La maniabilité est correcte mais la caméra fait parfois des siennes et nous cache les ennemis qui arrivent vers nous. D'autres fois la caméra nous permet de voir à travers les objets comme des arbres pour éviter ce genre de problème. Le jeu est relativement facile même si les boss sont un peu plus complexes car il nous touche facilement.

Dans le options on peut aussi accéder à une T.V pour revoir les cinématiques ou réécouter les musiques du jeu, on peut aussi voir les monstres qu'on a tué. A la fin du jeu on débloque un nouveau personnage (Devin Lucien) et un nouveau mode de difficulté (Nightmare). SI on finit ce mode, on débloque encore une fois un nouveau personnage (Carpenter). **La replay value est intéressante**. Pour le reste, le jeu ressemble énormément au premier épisode, donc je vous le conseille..

Description du jeu par Nancy

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