

Test de Hunter : The Reckoning : Redeemer

Hunter : The Reckoning : Redeemer

Hunter : The Reckoning : Redeemer est en quelque sorte la suite du premier Hunter. Personnellement c'est le seul Hunter auquel j'ai joué donc il sera difficile pour moi de le comparer aux autres, mais pour l'avoir complété je peux vous en faire un bon compte-rendu. Le jeu nous place dans la peau de cinq chasseurs : Judge, sorte de prêtre guerrier, Avenger, gros bourrin armé d'une hache, Martyr une asiatique équipé de dague et Defender, l'afro-américaine armé d'une épée. S'ajoute à eux Redeemer, la petite nouvelle qui est, quant à elle, armée d'une énorme épée. En plus de leurs armes blanches, chaque héros/héroïnes aura droit à son flingue personnalisé. **Les monstres sont de retour dans la ville de Ashcroft** et il en tien qu'à vous, les chasseurs, de les repousser et de trouver la raison de leur apparition.









Le jeu est découpé en plusieurs niveaux, environ une vingtaine, où vous devrez remplir un objectif avant de pouvoir utiliser le téléporteur vers la sortie. Le jeu étant une sorte de Hack'n'Slash ou vous combinerez magie, flingues et armes blanches, vous pourrez monter vos personnage (changeable entre chaque niveaux) de "levels" en utilisant votre armement de base mais aussi plusieurs types de flingues plus efficaces comme un lance-flammes, un chaingun ou un super shotgun. Donc si vous préférez les flingues et les utilisez, ce sont eux qui monterons le plus, et c'est la même chose avec les armes blanches. **Ca donne donc un petit coté RPG au titre**. L'histoire est assez simple mais quand même intéressante, le jeu étant ponctué de cinématique pour vous la raconter.

Le coté le plus intéressant du jeu est de jouer avec ses potes, car en effet, il est possible de jouer jusqu'à quatre sur la même console. Vos potes peuvent embarquer à tout moment dans votre partie et vous pourrez ensuite continuer seul si bon vous chante. Mais ne nous voilons pas la face, **le jeu reste d'une grande répétition**, puisque nos protagoniste ont peu de combos à leur arsenal et malgré le fait que l'on puisse débloquer de nouveau personnages, des bonus, il serait étonnant de vouloir y retourner longuement par la suite.











Une chose assez inusité que j'ai noté en jouant, c'est que, hormis quelque missions que j'ai échoué par manque de temps (seulement certaine sont timé) ou le personnage que je devais protéger s'ayant fait tuer, il m'était impossible de mourir. J'ai perdu beaucoup de "vies" à certain boss et pourtant mon personnage continuait de réapparaitre. J'ai joué au jeu majoritairement seul, donc peut-être que cela est différent a plusieurs. Néanmoins, le jeu a été quand même d'une grande facilité à cause de ça. Je n'ai d'ailleurs activé aucun cheat codes, du moins que je sache.

En définitive **un jeu sympatoche**, que vous pourrez toujours rejouer en montant vos personnage de niveaux (quoique ce soit de peu d'utilité) avec des potes à bastonner loup-garous, zombies et autre monstres en tout genre dans des décors de circonstance tels cimetière, rues sombres, usines et compagnie. Mais ne nous voilons pas la face, ceci deviendra vite répétitif et vous voudrez passer à autre chose en peu de temps une fois le jeu terminé.

Description du jeu par Destro

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