

Dino Crisis 3 - 1/1

Dans l'espace, personne ne vous entendra crier... Mais eux, vous aller les entendre !

Colonisateur implacable, prédateur féroce, l'homme a toujours voulu aller plus loin, dominer toujours plus, trop diraient certains... Dans sa vanité, il s'est même persuadé d'être au sommet de l'évolution. Ayant conquis chaque parcelle de sa propre planète, il a donc appliqué en toute logique une des doctrines de la survie : la mobilité, c'est la vie, l'immobilisme, la mort. L'étape suivante allait de soi : il fallait s'établir aux confins de l'espace. Seulement voilà, loin de tout, surtout de ses certitudes, il y apprendra à ses dépens qu'il est des territoires à explorer qu'il vaut mieux s'interdire, avant tout par pur instinct de survie !

Concrétisation insolente des ambitions de cet apostolat démeusuré, l'Osmandius est davantage une cité volante qu'une colonie spatiale-telle qu'on se l'imagine. Long de près de dix kilomètres, et s'étendant sur une surface d'environ 90 km carrés, il est de ces accomplissements ultimes de la technologie prévus pour résister à tout, même à l'épreuve du temps. C'est d'ailleurs la l'unique fonction dont il s'acquitte, puisque c'est en cette année 2 548, qu'il réapparaît soudainement à proximité de Jupiter, après plusieurs siècles d'errance et de silence radio...

Desormais à la dérive dans tous les sens du terme, en ceci que sa course incontrôlée trace un chemin de mort vers la terre, il n'en faut pas plus au gouvernement pour mettre en branle un plan de secours de la dernière chance.

À bord du Seyfert des Nations Unies, une escouade de marine, la S. O. A. R (Special Opération and Reconnaissance) est ainsi dépêchée sur place, avec pour mission de découvrir ce qui s'y passe. Pourtant préparé et entraîné à des situations extrêmes, l'équipage ne tardera pas à se sentir indésirable, car à peine à portée du mastodonte, le système de défense autonome de celui-ci s'active avec une efficacité létale. Un feu nourri en guise de bienvenu suffit à détruire complètement le Seyfert, ne laissant que quelques survivants au hasard des débris épars, lesquels réussissent in extremis à trouver refuge au sein de leur bourreau... Miraculé improbable, le leader présumé de la S. O. A. R, Patrick, est, par la force des choses, le premier à être livré à l'inconnu le plus absolu. Incertain de son devenir et de son équipage, il sait qu'il ne lui reste plus qu'à arpenter l'architecture labyrinthique, pour son salut et la quête de la vérité. Cependant, son errance lui permettra aussi de faire mentir le climat pesant de trépas qui, paradoxalement, habite avec intensité chaque recoin de l'Osmandius. D'expérience, on le sait, la plus grande des peurs est celle qu'on ne connaît pas, il va pourtant bien falloir y faire face. Forcément, on fait moins les malins la d'un coup !

À mesure que l'aventure progresse, Patrick est rejoint par une compagne d'infortunée des plus engageante, et pas seulement pour ses formes avantageuses. Sonia, la rousse et la pugnace, complètera donc les habiletés de son supérieur. Ce qui renouvelera par-la-même le déroulement des événements car vous prendrez le contrôle de l'un ou l'autre suivant la situation... Ce facteur récurrent de la série ajoutera ici encore au sentiment d'isolement et de vulnérabilité omniprésents, par exemple lors des séquences bien stressantes où il faudra retrouver ou libérer son partenaire...