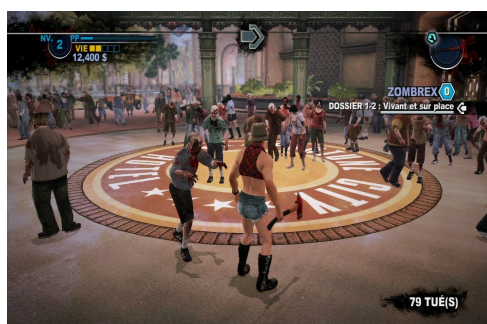


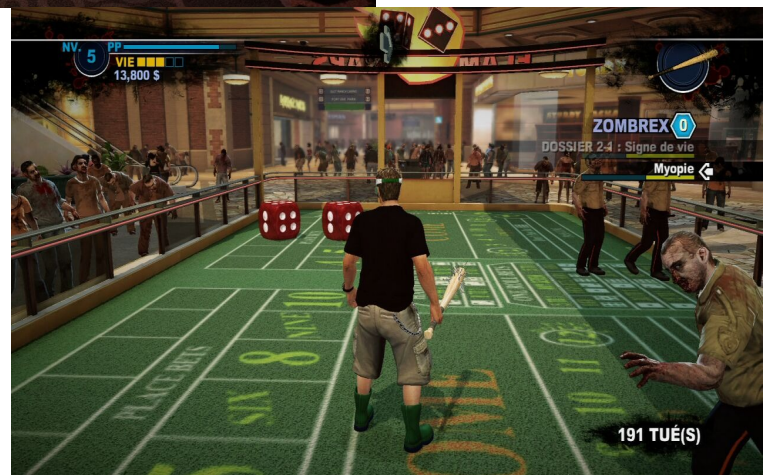
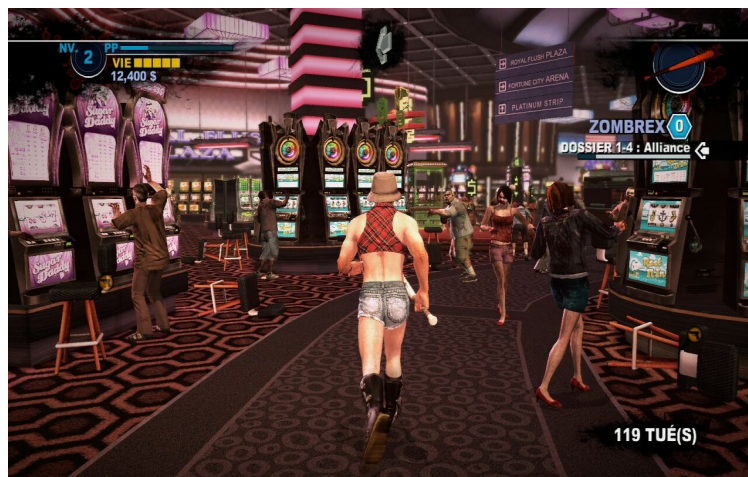


Test de Dead Rising 2

Dead Rising 2

Je ne pense pas être le seul en disant que la mode zombie est devenue un phénomène tendance ces dernières années : on se déguise en zombie, on mange zombie, on regarde des films de zombies mais surtout on joue zombie. **Dead Rising** premier du nom avait frappé fort à l'époque de sa sortie en 2006 : un journaliste peu scrupuleux, Frank West était lâché dans un centre commercial rempli de morts-vivants. En plus de son appareil photo, celui-ci avait à sa disposition des armes telles qu'un sabre ou un balai pour tuer tout ce petit monde. Les fans en voulaient encore, Capcom l'a fait. Quatre ans plus tard, en 2010, les papas de Resident Evil et de Devil May Cry remettent le couvert avec Dead Rising 2. Lacey vos chaussures, aiguiser vos couteaux et piquez le sac de votre grand mère, les zombies sont à nouveau de sortie pour aller faire la fête, et c'est vous le vider.





En guise de scénario, on reprend les fondations du premier volet, mais dans un contexte totalement différent. Cette fois-ci pas de journaliste avide de scoop mais un père désemparé prêt à tout pour protéger sa fille. Vous incarnez Chuck Green, star déchu du motocross. Suite aux incidents de la petite ville de Willamette, le virus s'est rependu jusqu'à Las Vegas et plus précisément dans la ville de Fortune city, ou comme son nom l'indique, tout est fait pour y faire fortune et dépenser son argent en achats, nourritures et luxe. Notre héros tente de survivre avec sa fille, passablement infecté par le virus. Car oui, dans ce nouvel opus, une nouvelle dimension prend tout son sens, celle du temps. **On ne dispose toujours que de 3 jours** pour découvrir qui se cache derrière tout ça et quel complot sordide est responsable de cette épidémie, mais la nouveauté s'instaure dans l'administration d'un médicament à votre fille, à intervalle régulier, afin que celle-ci ne devienne une ignoble créature mangeuse de chairs. Un stress en plus ajouté à la courte durée du soft.

D'un point de vue générale, le scénario est relativement bien mené, entre d'un côté les défenseurs de zombies, de l'autre ceux qui les exploitent pour le plaisir dans des jeux sordides, et vous qui tenter de vous en sortir tout en jouant le détective et en cherchant un remède pour votre fille. La chasse aux zombies n'est plus un métier de tout repos.

D'un point de vue graphique, le titre se calque plus ou moins sur le même modèle que celui de son aîné. Les textures et les couleurs sont tout de même un peu plus nets et travaillés. Les personnages ainsi que les animations restent relativement fluide, les décors beaux et lumineux, l'ensemble reste correct. On reprochera pourtant certains effets de flou ou encore un mauvais affichage de certaines couleurs. Pour l'occasion, **la gestion de l'apparition des zombies à l'écran a été revue à la hausse**, et ce, sans de réel bouleversements apparent. Plus on est de fou plus on rit. Une teinte mitigé mais recevable pour la majeure partie du jeu, soyons clair nous ne sommes pas dans un Final Fantasy ou un Gears Of War où les textures sont nettement plus travaillées. Ici, la manière de jouer et de voir les personnages est totalement différente, et de ce fait la performance reste honorable.



Au niveau du gameplay, on reste sur une valeur sûre avec une multitude d'armes et de déguisements en tout genre. Là où Dead Rising 2 va plus loin c'est qu'il est dorénavant possible de créer des armes par le biais des ateliers de confections disséminés un peu partout sur la carte : au fur et à mesure de la progression vous trouverez des cartes à jouer vous révélant la combinaison secrète pour obtenir une nouvelle arme. On se retrouve après une petite heure de jeu à démembrer du zombies avec une batte de base ball clouté, ou encore à les démolir avec des gant de boxe muni de griffes, pour les plus téméraires le fauteuil roulant mitraillette fera l'affaire. Les possibilités sont plus fun les une que les autres et on passera pas mal d'heure à tester toute les combinaisons possible.

Comme expliqué précédemment, votre douce enfant a été contaminé par un zombie, il vous faudra alors lui ramener fréquemment du ZOMBREX un médicament relativement cher qui stoppe la progression du virus pour une durée de 24h seulement. C'est là que réside l'atout et à la fois l'une des faiblesses du titre. Il faut faire sans

cesse des aller-retours entre les victimes à sauver, les quêtes principale et annexes à accomplir et votre fille à soigner le tout sur un rythme de marathon. Parlons-en du rythme. En termes de combats, la formule ne change pas : vous obtenez des points, vous passez au niveau supérieur qui vous donne de nouvelles aptitudes et ainsi de suite, la formule marche toujours. Là où elle fonctionne beaucoup moins c'est que les combats sont toujours autant saccadés avec **un personnage aussi rigide que son prédécesseur** le tout avec une difficulté revue à la hausse. Il vous faudra refaire le jeu plusieurs fois pour obtenir toutes les compétences nécessaires afin d'éliminer les psychopathes que l'on ne pourra pas tuer au premier tour, cela dû à leur difficulté insolente. Toutefois, des mini jeux en ligne sont à faire tel que le massacre de zombie à la moto-tronçonneuse. Malgré sa difficulté, le jeu détient une réelle profondeur : les environnements restent vastes, avec une alternance entre le jour et la nuit, les rescapés peuvent vous aider, et d'autres personnes comme les adeptes de la secte du mont de piété qui seront là pour vous mettre des bâtons dans les roues à tout moment de l'aventure, et qui pourront ensuite vous aider moyennant finance.



Pour conclure, le soft reste quand même une expérience jouissive à souhait que l'on ne peut s'empresser de conseiller à tout fan de zombie digne de ce nom : ça tue à tout va, pour la survie comme pour le plaisir avec le concept du jeu "terror is reality" qui vous permettra de vous faire de l'argent ou encore de détendre la pression par des mini-jeux. Malgré des défauts techniques certains et une difficulté à vous faire transpirer, le jeu est super marrant, (pourvu que vous aimiez le gore et la baston de zombie) et **c'est un véritable défouloir**. Notre Chuck national est attachant et le pitch tiens la route. On rajoute des litres de sangs, des armes à gogo et bien sûr des zombies fraîchement décomposés et Dead Rising 2 devient au même titre que son grand frère, une référence en guise de jeu de zombie.

Description du jeu par Meijin Champi

Copyright © 2003-2026 survivals-horrors.com, tous droits réservés
Conception [David Barreto](#)