

Test de Dead Space 2

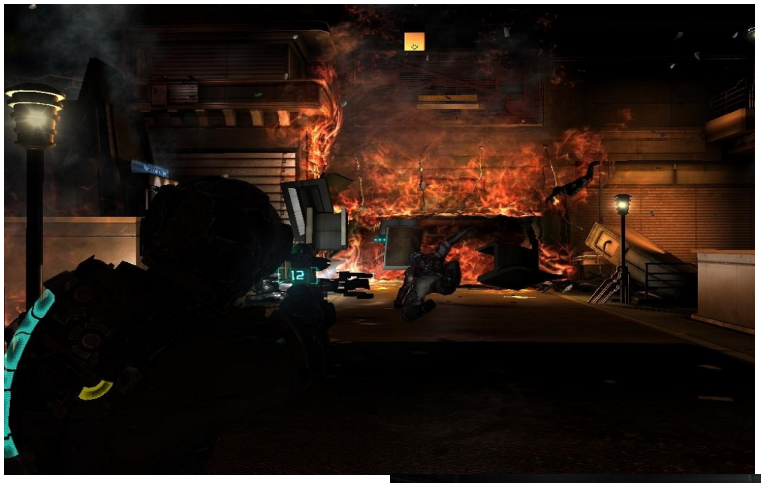
Dead Space 2

Toujours développé par Visceral Games et édité par Electronic Arts, le jeu est sorti le 28 janvier 2011. Trois ans après les événement de l'USG Ishimura dans le premier **Dead Space**, Isaac est envoyé sur la Méduse, une station spatiale dévastée, pour témoigner des événements des trois années précédentes. Pour rappel Isaac et son équipe avaient été envoyés sur l'Ishimura pour réparer un problème sur ce vaisseau, mais cela n'avait pas été de tout repos. Les nécromorphes, sorte de parasites aliens qui prennent le contrôles des cadavres, sont de retour et sont plus déterminés que jamais à empêcher Isaac de s'échapper de la Méduse. De plus, malheureusement pour notre héros, **le monolithe est toujours de la partie** et il semblerait même que certains humains vouent un culte aux nécromorphes...

Le scénario est très, voir trop, classique, ce n'est pas le point fort de Dead Space 2 mais il n'est point désagréable pour autant. En revanche, les environnement à explorer sont plus variés que le premier opus, nous passerons par des centres commerciaux, une école, des appartements mystérieusement vides, un lieu de culte sectaire, un tramway, des salles de stockage classique, des bureaux et j'en passe.





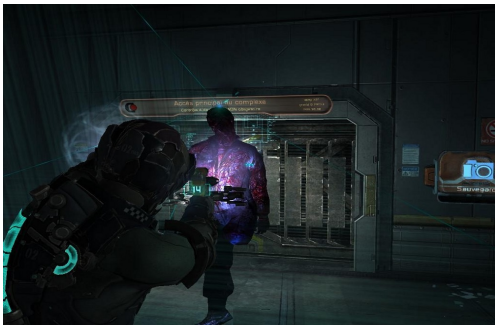




Maintenant attaquons nous au gameplay : il est, à peu de choses prés, le même que celui de Dead Space 1. Pour tuer vos ennemis vous devrez arracher leurs membres grâce à des armes lasers ou à feu. Le jeu dispose d'ailleurs d'un panel d'armes variés comme le cutter plasma en passant par le lance- flammes, le fusil d'assaut et bien d'autres. Par contre vous ne serez jamais en manque de munition dans Dead Space 2, **ce qui rend le titre beaucoup moins oppressant**. Isaac peut toujours accéder à différentes tenues qui lui confère des avantages supplémentaires, il peut aussi améliorer ses armes et se soigner grâce aux kits de soins qui eux, ne sont pas trop nombreux. Il a toujours ses aptidues de télékinésie et de stase qui lui serviront tant dans les combats que pour résoudre de petites énigmes, même si celles-ci sont simples et ne vous tiendront tête pas bien longtemps. Notre héros peut aussi toujours se déplacer dans l'espace mais, petite nouveauté, **on est totalement libre lors des phases de gravité !** De manière générale le jeu est quand même répétitif, les phases de gameplay se suivent de la même manière : exploration, énigme, phase de plate forme puis fin du chapitre.

Graphiquement le jeu est magnifique, Visceral Games a fourni un emballage de qualité à son jeu surtout grâce aix sublimes textures des ennemis ou du sang. Et pour la bande son, c'est tout simplement parfait, les musiques, les bruits d'ambiances, les bruitages des armes et les râles des nécromorphes nous plongent complètement dans une ambiance horrifique.











Pour la durée de vie, il vous faudra une dizaine d'heures pour finir le jeu en mode normal, c'est peu, mais le jeu dispose tout de même d'une petite rejouabilité grâce aux modes de difficultés supérieurs et aux parties en multijoueur.

En conclusion Dead Space 2 n'est peut-être pas aussi bon que son aîné mais **il reste un "must have" pour les amateurs de survivals-horrors next gen**, surtout que ces derniers se font de plus en plus rare !

Description du jeu par Pyramid Head

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