

Jeux Vidéo : Dead-Space 2 : Vous n'avez jamais eu si peur !

Jeux Vidéo

Posté par : JerryG

Publié le : 14/2/2011 12:00:00

C'est avec une certaine appréhension que nous avons enfilé la combinaison de l'ingénieur muet de Dead Space, Isaac Clarke, les premiers épisodes de Dead-Space nous avaient donné un avant goût de la terreur dans l'espace, **Electronic-Arts / Visceral Games** ont tordu le cou à une vieille légende urbaine qui dit que "*dans l'espace, personne ne vous entend(ra) crier*", **Dead-Space 2** va encore plus loin dans l'horreur.

Les amateurs de Science-Fiction feront immédiatement le parallèle avec une référence dans le genre et ce, dès la cinématique d'introduction, l'Ishimura sera le Nostromo et Isaac Clarke, le Lieutenant Ellen L. Ripley (Alien), évidemment l'histoire n'est qu'un éternel recommencement.



Que ce soit le Lieutenant Ellen L. Ripley ou Isaac, ces héros intergalactiques souffrent de la même malédiction, ce sont des héros malgré eux, mais des héros maudits en proie aux éternelles questions existentielles de tout un chacun, la peur de l'inconnu, la culpabilité d'abandonner les siens et surtout la colère et la rage, tous ces Néomorphs doivent disparaître pour le bien de l'humanité, tout comme dans **Mass-Effect 1 et 2** où le commandant Shepard poursuit les "Récolteurs" pour les exterminer..

Isaac a donc survécu aux ténébreux de l'Ishimura, comme Ripley d'ailleurs dans le Nostromo, on aurait pu penser que les petits gars de EA/Visceral se seraient reposés sur leurs lauriers, en exploitant le thème du Survival-horror, pour y décliner une suite de niveaux plus ou moins intéressants, mais que nenni, disons le tout de suite, chez Visceral Games, ce sont de grands malades perturbés, à l'instar des réalisateurs de la Saga SAW, et chaque épisode de la série garantit le frisson.

Si jusqu'à présent Dead-Space vous avait un peu ému en flirtant avec la peur, ce second volet monte d'un cran dans l'immonde, maintenant vous n'avez jamais eu aussi peur et vous allez connaître pour une fois ce que signifie le mot : **Terreur**.

Dans Dead-Space, Isaac s'en est sorti à bon compte, la meute des Néomorphs déchâchés et assoiffés de sang ainsi que le Monolithe ont été éradiqués, réfugiés sur une planète, Isaac se remet de ses blessures physiques, car question mental, il en demeure tout autre, les cauchemars refont surface avec une indicible peur au ventre, qui tourne même les héros, d'un noble but !

Pourtant, **Isaac** reprend du poil de la bête avec cette même détermination qui en a fait l'ingénieur que l'on connaît, quoique pour le terme ingénieur, nous avons plutôt l'impression

qu'Isaac fait plus penser à un Trooper qu'à un ingénieur, car ici, les seuls outils de notre héros seront comme dans les opus précédents, des armes de destruction massive à défaut de PC portable ou de trousse à outils du parfait ingénieur embarqué sur un croiseur interstellaire.

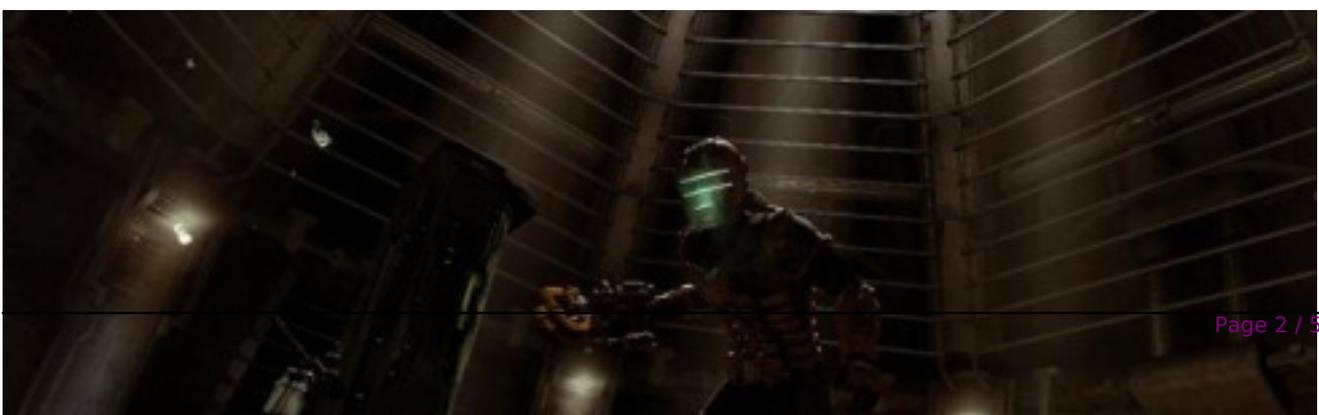


Domage, on aurait pu penser qu'EA/Visceral en aurait profité pour nous concocter quelques niveaux avec des passages où Isaac aurait fait preuve de ses talents d'ingénieur, pour pirater des systèmes informatiques, découvrir des sources d'énergie à des fins de pièges diaboliques dans le seul but de se venger des Necromorphs qu'il aurait fait frire à la sauce Haute Tension.

Peut-être qu'Isaac enfin de compte est devenu plus humain et plus magnanime ?

Maintenant plus de respect pour les sales bestioles, après les avoir démembrées pour les voir réduites à l'état de larves ensanglantées, Isaac n'hésite pas à les occire définitivement avec de bons coups de pieds, pour les écraser.

"Un bon Necromorph est un Necromorph mort" se dit Isaac, tout au long du dédale oppressant des couloirs du vaisseau, qui sont plus étriqués qu'un accès dans les catacombes, c'est certain, le ressenti d'étouffement a été ici multiplié par 4, une bonne façon d'avoir peur, ambiance terreur garantie, EA/Visceral ont su maîtriser allégrement les ingrédients d'une bonne recette qui fait peur.

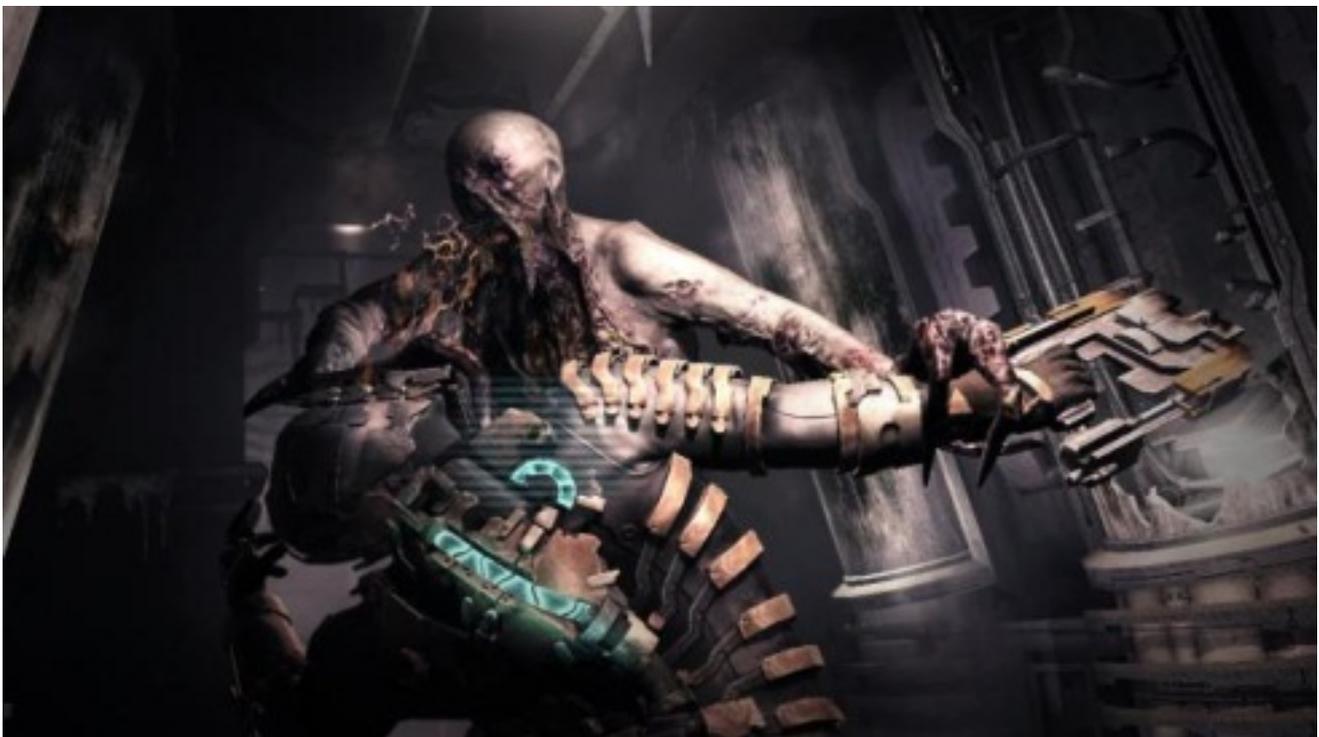


Pour équilibrer les choses, entre les couloirs sombres et mal famés, de nouvelles têtes voient le jour, on parle ici du bestiaire qui s'enrichi (Raptor) et surtout du nombre de "saloperie" plus immondes les unes que les autres qui vous donneront du fil à retordre, notamment dans les derniers chapitres ou EA/Visceral Games, se sont laissés aller pour nous à livrer, 3 chapitres de pure poésie d'une tuerie non-stop, de quoi vous dégouter pour quelques temps des salaisons (Charcuterie) les plus putées

Du début de cette nouvelle aventure jusque sa fin, vous n'aurez pas le temps de vous reposer ou de souffler, les occasions de sursauter d'effroi ne manquent pas, que l'on se rassurera, pour faire face à toutes ces "Engances" votre arsenal lui aussi a été enrichi.

On retiendra entre autres, le Lance-javelot, le Fusil chercheur et le Détonateur, mais un petit conseil, en fonction des monstres, adaptez votre arme et à défaut, jonglez avec les 4 en votre possession, ce n'en sera que plus jouissif et si vous êtes coincés par une bande de Néromorphs, utilisez la Stase pour ralentir les plus coriaces et éliminez les plus faibles en premiers.

Vous pensiez sérieusement être seul dans le vaisseau, mis à part les monstres et bien non, vous y croiserez aussi des PNJ, dommage que ces nouveaux venus n'aient pas été plus omniprésents, ils auraient apporter une touche de douceur dans ce monde de brutes et surtout une interaction avec Isaac, on aurait pu en faire des allies, mais là, c'est raté, le concept n'a pas été développé, Grrrr !



Si au cours de votre balade champêtre dans les coursives du vaisseau, l'envie de shopping vous prend, il vous faudra trouver les fameux points des boutiques Shop afin de dépenser judicieusement vos deniers, vu que cette fois-ci, les cases de votre inventaire ont augmentées, petit regret la gestion du stock se veut bien moins conviviale que dans les épisodes précédents et pour vos sauvegardes, les checkpoints ont été déplacés, il faudra naviguer entre les boutiques et ces derniers.

Des allers et retours qui selon nous n'apportent rien et si les développeurs ont tout bonnement voulu rallonger la durée de vie de l'opus ou n'ont pas pensé qu'il était parfois judicieux pour le joueur de prendre un café au point de sauvegarde après avoir fait ses emplettes.

Bien sûr, cela n'entache en rien le jeu, mais cette fonctionnalité aurait été la bien venue et pour ceux qui auraient terminé le jeu, ils pourront refaire une partie (mode New Game +) avec en prime tout l'arsenal boosté du mode jouable, mais cette disposition a un revers, vous ne pourrez pas sauvegarder plus de 3 fois (mode Difficile - Fanatique - Fou Furieux), mais quelle angoisse et quelle montée d'adrénaline.

La question que se poseront les nouveaux joueurs sur Dead Space, sera sûrement celle de savoir s'il fallait jouer au 1 avant d'attaquer le 2 ?

Pas évident d'apporter une réponse catégorique à cette question, toutefois, il faut savoir que dans la cinématique de début, vous aurez droit à un petit recapitulatif de Dead Space 1 et de toute beauté, à son habitude EA/Visceral Games nous plonge dans une petite rétrospective à vous couper le souffle avec la furieuse envie de vous engouffrer dans les ténébreuses et l'envie d'en découdre avec les bestioles.



Bien sûr afin de goûter à la substantifique moelle de cette Saga, il est préférable d'avoir fait

L'épisode 1, cela aura l'avantage d'être opérationnel dans les mécanismes du jeu et de ses interactions avec son environnement, mais ce n'est pas indispensable, mais il est bon de connaître l'histoire ou à défaut de savoir l'on va mettre les pieds

Pour nous, la question ne se pose pas, puisque chez EA, nous suivons les sagas de Dead Space, de Dragon Age, de Mass-Effect et de Crysis pour ne citer que ces exemples.

Dead Space 2 se verra donc comme une digne suite de ses frères et sœurs, malgré certains manques que l'on aurait souhaité voir intégrer dans le 2, peut-être dans 3 ... !!!!

Le mode solo se veut un modèle du genre où tous les ingrédients ont été réunis pour vous faire trembler de peur et d'effroi, EA/Visceral Games n'ont pas fait qu'exploiter la licence, mais ont apporté du sang neuf et qui justifie amplement l'achat du jeu.

Ah, une dernière chose aussi, ne négligez pas "les points de force", de customiser vos armes, de prendre avec vous une bonne dose de Medikit et de charge de Stase, vous n'en serez que plus fort et vous en aurez surtout besoin.

A bientôt donc pour le 3ème opus.