

Jeux Vidéo : Dead Space 3 de EA, le test PC.

Jeux Vidéo

Posté par : JerryG

Publié le : 25/3/2013 12:00:00

Le jeu vidéo Dead Space 3 d' Electronic-Arts vient de débarquer sur mon PC, après les deux premiers opus, il me tardait de reprendre le rôle d'Isaac, cet ingénieur bien sous tout rapport, le jeu vidéo vous embarque pour un voyage terrifiant sur une planète glacée, infestée de nécromorphes, le jeu vidéo fera la part belle à l'horreur, explorez un territoire hostile seul ou faites équipe avec un ami, **EA et Viscerales Games changent la donne.**

Visceral Games, un studio Electronic Arts Inc., a planché sur le 3eme opus de la saga Dead Space, un jeu vidéo où la seule question qui se pose demeure celle de savoir si l'on va survivre dans ce nouvel environnement. Le jeu vidéo Dead Space 3 fait la part belle au suspense, à l'horreur, le tout allié à de l'action sous une bande-son à couper le souffle : Dead Space 3 promet aux joueurs une nouvelle aventure captivante et terrifiante, mais au fait, EA tient-il ses promesses.



Échoué sur une planète appelée Tau Volantis, Isaac Clarke découvre que celle-ci pourrait bien renfermer le secret qui mettra un terme à l'infection nécromorphe.

Dans sa terrible quête de survie, Isaac devra affronter des températures polaires et des ennemis d'un nouveau genre. Heureusement, Isaac n'est pas seul. Les joueurs pourront en effet faire équipe avec un ami à tout moment grâce à l'option de coopération permettant de rejoindre ou quitter une partie en un clin d'œil. De nouveaux défis apparaîtront alors dans le scénario et des possibilités de jeu s'ouvriront pour ceux qui joueront avec le second personnage : le sergent des forces terrestres John Carver.

Steve Papoutsis, vice-président et General Manager de Visceral Games, producteur exécutif sur Dead Space 3, nous révèle l'histoire :

« Dead Space 3 portera l'action et l'horreur à un niveau bien au-dessus de tout ce que nous avons fait jusqu'à présent. Le jeu vous mènera des profondeurs de l'espace et de ses vaisseaux claustrophobes à une toute nouvelle planète aux environnements ouverts, pour de nouveaux défis.



Les fans qui aiment jouer seuls dans le noir peuvent toujours profiter de l'expérience Dead Space classique qui a fait le succès de la série. En même temps, ceux qui veulent partager cette intensité avec un ami peuvent le faire grâce à l'ajout du mode coopératif. Dans les deux

cas, il y aura de l'action, une aventure époustouflante et bon nombre de moments inoubliables. À»

Depuis ses débuts en 2008, Dead Space est l'une des franchises maison les mieux notées d'EA. Avec près d'une centaine de récompenses décernées par l'industrie et une moyenne critique de 89 %, Dead Space est adulé par les joueurs du monde entier. En 2009, EA a lancé Dead Space Extraction, prequel du Dead Space original, sur Wii. En 2011, EA a lancé Dead Space 2 dans lequel le héros Isaac Clarke faisait son retour.

Petit résumé des épisodes précédents.

Quand il s'agit de saga, je rappellerai qu'il est toujours préférable d'avoir joué aux anciens numéros afin de mieux appréhender les suites, aussi pour ceux qui prendraient le train en marche, voici un petit concentré des premières aventures d'Isaac face aux nécromorphes et son combat acharné pour les détruire au risque même d'en perdre la raison.



Personnellement, j'adore le genre de personnage comme Isaac Clack, c'est un homme ordinaire, un ingénieur en mécanique, aux antipodes du héros, Isaac est un humain et quand un SOS s'affiche sur la console de navigation, notre ingénieur répond à l'appel de l'USS Ishimura, il va y découvrir l'horreur des nécromorphes, immondices nées des cadavres du vaisseau. Ces

Les nécromorphes semblaient réagir à des ondes psychiques émanant d'un monolithe mis à jour après des excavations illégales.

Isaac et sa fiancée Nicole ont réussi à enrayer l'invasion des nécromorphes, mais Nicole n'est qu'une illusion créée par le monolithe. Isaac sombre dans la folie et en proie à des hallucinations, il fut enfermé dans un asile, qui ne tarda pas à subir une nouvelle invasion des nécromorphes. Le gouvernement de l'époque sonda l'esprit d'Isaac pour en extirper les secrets du monolithe.

Isaac réussit une fois de plus à détruire ce monolithe du site 12 et la station Titan fut également détruite. Isaac rencontra une nouvelle compagne Elie, mais tous les deux furent introuvables jusqu'à aujourd'hui.

Plongez au plus profond de la terreur spatiale !

Dans ce 3ème opus, Isaac va une nouvelle fois devoir laisser sa combinaison d'ingénieur pour revêtir l'habit de lumière des héros et du justicier, EA et Visceral Games nous transportent sur la planète de glace "Tau Volantis", mais ne vous y trompez pas, cette planète se révèle tout aussi dangereuse que les profondeurs du Grand Vide.

Si l'on pouvait s'attendre à avoir un 3ème épisode dans la lignée des deux premiers et bien non, changement de cap pour Dead Space 3, car non seulement les nécromorphes seront de la partie, mais en plus, Isaac devra affronter des hordes de kamikazes et de soldats au tout début de ce nouveau chapitre, franchement de quoi un peu déstabiliser le fan que je suis et les autres dans la foulée.



Mais que l'on se rassure, la moitié du jeu se déroule dans l'espace, à arpenter des couloirs étroits et humides, baignés d'une lumière blafarde, qui rendent plus claustrophobes les plus aguerris, les amateurs apprécieront certains clin d'oeil à DOOM 3, Isaac reprenant alors le rôle de Sarge en un destin un peu moins funeste, espérons-le. En tout cas le machisme des monstres qui surgissent à des endroits stratégiques fait toujours son effet et il ne sera pas rare de bondir sur son siège, surtout si vous jouez comme moi dans le noir, un casque sur les oreilles et la "Sicmu" à fond pour gérer tous les effets spéciaux.

Bon d'accord, ce n'est pas comme si l'on avait vraiment peur, mais le degré de stress va grandissant et ces courbes peu éclairées où il est difficile de localiser exactement la provenance d'un bruit, a de quoi faire grimper le taux d'adrénaline. Surtout qu'il faudra aussi gérer la quantité de munition, le type d'arme à employer et/ou à modifier, sans oublier les MediKits, tout ceci contribue à une atmosphère qui fait se dresser les poils sur les avant-bras.



Dans ce sens Dead Space 3 vaut son pesant d'Or, même si l'on sent le vent d'orientation porté plutôt sur l'action que sur le Survival-Horror. Arf! Encore un clin d'oeil aux consoles.

En son temps Dead Space a redonné le blason du genre Survival Horror, la suite c'est déjà montré elle aussi orientée action, Dead Space 3 fait donc la part belle à l'action avec le carnage dans le sang des nécromorphes, un virage peut-être inéluctable si l'on veut un nouvel intérêt au jeu à la conquête de joueurs de la 1ère heure et de nouveaux adeptes.

Mais que l'on ne s'y trompe pas, Dead Space 3 ne se contente pas de faire dans l'action, mais apporte une fois encore des innovations qui font que le joueur veut en savoir plus sur le déroulement de son aventure en ne se contentant pas uniquement de tirer sur tout ce qui bouge, Dead Space 3 ne fait pas dans le FPS, qu'on se le dise.



Les 2 plus importantes innovations de cet opus résident dans l'approche de la Coopération et à l'instar des RPG, EA introduit l'Artisanat, enfin je veux dire la fabrication des ses propres armes, un challenge intéressant qui amène Isaac à explorer d'avantage les coins et les recoins de son nouvel environnement pour découvrir des ressources nécessaires à la fabrication et à l'amélioration des armes, une escalade dirais-je dans la mise en oeuvre d'armes de destruction massive.

Mais le plus fun réside toujours dans la découpe de nécromorphes sur une bande son toujours aussi bien faite et Isaac peut aussi effectuer des quêtes secondaires, pas toujours intéressantes, mais cela a le bon aloi de varier un peu l'atmosphère du jeu et de ne pas se cantonner dans une seule approche du but final. Car comme mon maître me le disait : *'Le but n'est pas le principal, c'est le chemin qui compte le plus'*.

Pour couronner le tout, Isaac jouera aussi les Lara Croft, avec quelques énigmes à résoudre. Ce que je teste, j'ai passé l'âge des tests psychométriques. L'introduction de l'atmosphère de

fabrication des armes, reste l'une des parties des plus innovantes du jeu et pousse donc le joueur à se préparer à l'action, cela tombe bien d'ailleurs, puisque Dead Space 3 en a pris la direction.

La planète Volantis va donc être votre nouveau terrain de jeu. L'action ne manquera pas et va vous obliger à jouer les explorateurs, car les arrêts aux ateliers ou à des tables d'armes demeurent une phase incontournable de ce Dead Space 3. D'ailleurs à ce propos, je me suis surpris à chercher un atelier après avoir découvert quelques ressources ou artefacts, pour me concentrer sur mes améliorations ou créations d'armes, dans le but de remplir au mieux mes missions, car de l'action il y en a à revendre.

Si dans un jeu d'action, la recherche de matériaux passent au second plan, ici il vous faudra fouiner les moindres recoins car pour fabriquer des armes, il vous faudra des composants et ce, en grandes quantités. Bon pour ceux qui n'ont pas de patience, le "Store" existe toujours, mais bon cette boutique est beaucoup moins riche que celles des épisodes précédents, vous y trouverez quelques artefacts et des tenues.

Cela n'a l'air de rien, mais fabriquer et améliorer ses armes restent un passionnant défi qui nécessite un apprentissage, heureusement, à l'ouverture de l'atelier, vous pourrez faire le tutorial, indispensable car ce n'est pas si facile que ça. Pour les impatientes et les bourrins qui veulent de l'efficacité tout de suite sans préliminaire, voici un peu la méthode de fabrication.



Collectez avant tout des ressources, il y en a partout dans les recoins du vaisseau et les monstres en libèrent à leur mort. A l'atmosphère assemblée la partie supérieure et inférieure de l'arme. Vous rajouterez d'autres composants comme l'augmentation de la cadence de tir, le nombre de munition, la grandeur des dégâts, etc. Mais il existe aussi un chemin raccourci, c'est celui de trouver des plans d'armes qui vont vous permettre de créer le plus simplement du monde une arme personnalisée parmi un vaste choix.

Seul revers de la médaille, cela va vous coûter un "max" de ressources rares, mais "*quand on aime, on ne compte pas*". Si en cours de mission vous manquez de Médicaments ou de Stase, trouvez un Atmosphère, vous aurez aussi cette possibilité de vider votre stock vers votre coffre pour ne pas vous surcharger. Privilégiez alors, les munitions, la stase et les médicaments, mais ça, je suis sûr que vous le savez déjà !.

Dead Space 3 se porte donc plus sur l'action, alors on n'aborde pas un jeu d'action comme on le fait pour un STR voire pour un RPG. Si j'ai un petit conseil à vous donner, c'est de bien préparer vos armes aux ateliers et de privilégier les munitions universelles, car cela fait plaisir de se retrouver avec une arme en main avec les mauvaises munitions. De toute façon, vous l'apprendrez à vos dépens en cours de jeu et surtout si vous jouez au niveau difficile. Quoique vous pourrez utiliser un "Charognard" comme fidèle compagnon qui ira à la pêche aux ressources pour vous. Un moyen de se sentir moins seul dans ce silence entrecoupé par les grognements des nécromorphes.



Dead Space 3 fait donc la part belle au combat et avec l'expérience, Isaac sait se cacher et même faire des roulades pour foncer dans le tas, même si les soldats de l'Utologie ne brillent pas par leur intelligence. Mais peu importe, la création d'armes va vous donner un avantage des plus décisifs et ce dès le début du jeu. Ce n'en sera qu'un réel plaisir de voir les nécromorphes ou les soldats ennemis crouler sous les rafales de vos armes. Certains me diront que c'est un peu trop facile cette puissance de feu et bien non, je ne suis pas pour la riposte graduée, il faut trancher dans le vif, sans mauvais jeu de mots.

À défaut de vous taper tout le travail, sachez que vous pourrez aussi compter sur un compagnon de fortune, Carver. Ainsi il vous sera aussi possible de faire quelques missions annexes dédiées à votre compagnon et au besoin de jouer en coopération, une autre innovation de ce Dead Space 3.

Avec un compagnon l'aventure prend un nouveau tournant, on se sent moins seul et la collecte de ressources se verra commune aux 2 membres et pendant que l'un cherche, l'autre surveille les arrières. Ce nouveau mode multijoueurs apporte une dimension insoupçonnée jusqu'à présent dans le Survival-Horror et Dead Space 3 tire son épingle du jeu en ce grandissant d'avance.

Graphisme	19
GamePlay	18
Scénario	17
Voix et Musique	17
Jouabilité	16
Durée de vie	14
Note Moyenne	17

Machine de test :

Test réalisé sur un PC Business/Gamer, proc. Intel Core i7 à 3,67 GHz - 16 Go de Ram [DDR3 Kingston HyperX](#) - GTX 680- 2 Go DDR5 - [Ecran Dell S 2742 L](#), de 1920*1080 - ratio de 16/9, options graphiques en Extrême, sous Windows 7 Pro.. Clavier Roccat Isku-FX, souris Gaming [Roccat Krone XTD](#), Tapis de souris [Roccat-Hiro](#), Hub [Roccat-Apuri](#).