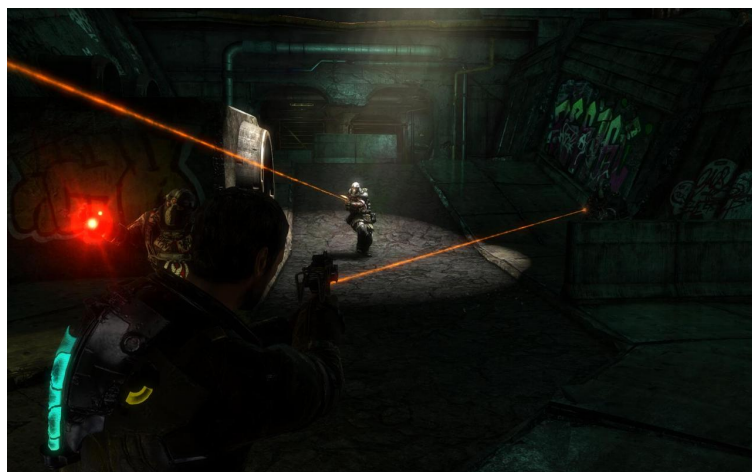




Test de Dead Space 3

Dead Space 3

Dès les premières minutes de jeu on se rend compte que **quelque chose ne va pas avec Dead Space 3**. Le scénario ne semble pas voler haut, les combats en pleines rues contre les soldats sont hallucinants de nullité en plus d'être totalement hors sujet, et lorsque enfin on se retrouve dans l'espace à affronter les nécromorphes, le spectacle qui s'offre à nous est tellement insipide qu'il ne nous reste plus que nos yeux pour pleurer (et admirer les décors spatiaux...).





Les développeurs ont voulu nous en mettre plein la vue, ils ont voulu des explosions, de l'action à outrance et surtout, que **le joueur ne puisse jamais souffler une seule fois**. Alors oui, Dead Space a toujours fait partie de ces fameux "Survival-Horror Déséquilibré" dont l'action représente une grande part dans l'aspect survie et horreur, mais là, c'est pire que tout ! Durant la première partie du jeu, qui se déroule donc dans l'espace, Isaac va devoir suivre des couloirs en massacrant des nécromorphes sans une minute de répit et en remplissant des objectifs dont on aura peine à se souvenir quelques minutes plus tard.

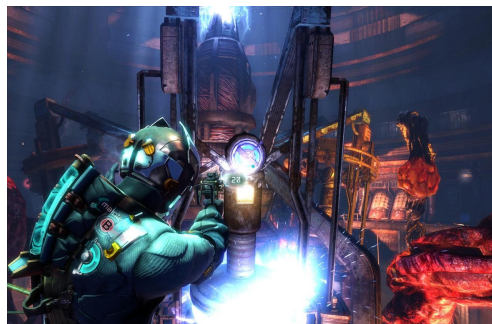
Les ennemis sont plus rapides et plus nombreux que jamais. Souvent, il est impossible de les démembrer avant de s'en coltiner plusieurs au corps à corps. Alors on tire un peu au hasard, et ça finit par payer. Quelquefois, les ennemis sont si abondants qu'on pourrait penser qu'on se trouve dans un niveau où ils reviennent de manière illimitée, mais non, c'est juste que 15 nécromorphes ont décidé de passer dans le même conduit d'aération pour se jeter sur nous, sans stratégie aucune. Ce n'est pas amusant, ça ne fait pas peur et ça ne nous embête même pas tant les munitions et les soins pullulent dans les niveaux. Oh, et en parlant de munition, sachez maintenant que l'on ne trouve plus que **un seul type de munition universel** qui s'adapte à toutes les armes. Un chargeur pourra donc servir aussi bien à recharger un fusil mitrailleur qu'un trancheur.

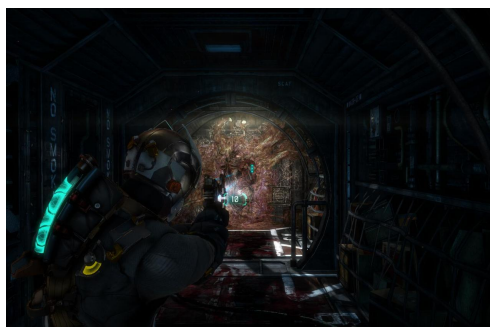




Vous n'aurez plus d'armes à trouver, celles-ci se fabriquent dans des établis. Pour les confectionner, il faudra les crafter en trouvant des matériaux et des plans de constructions, leurs caractéristiques peuvent être aussi améliorées. Dans ces mêmes établis, vous pourrez même fabriquer des soins et des munitions... au cas où on en manquerait... haha... Si les établis abondent dans les niveaux, ne cherchez pas les terminaux de sauvegardes, ils n'existent plus et **le jeu sauvegarde votre progression automatiquement**, encore un pas de plus vers la "casualiation"...

La deuxième partie du jeu, sur la planète de glace, se révèle encore moins intéressante que la première. On se surprend à aller d'objectif en objectif de manière mécanique sans prendre de plaisir et en tuant des monstres et des soldats machinalement. **Dead Space 3 est un jeu sans âme** qui n'a pour lui que la beauté de sa direction artistique, et ce n'est pas les quelques quêtes secondaires, les rares énigmes enfantines, ou les phases sans gravité qui changeront quoique ce soit. Le jeu propose aussi un mode coop en ligne (mais pas en local) qui permet de vivre des moments funs avec un ami, l'idée est bonne mais le jeu devient encore plus bourrin qu'il ne l'est déjà.





En voulant toucher un public plus large, et plus enfantin, Dead Space perd de son aura et devient **un TPS lambda qu'on oublie aussitôt après l'avoir fini**. C'est triste que la licence se termine sur un tel échec, et je ne cesse de me demander ce qui a bien pu passer par la tête des développeurs pour tuer une telle série...

Description du jeu par Kyoledemon

Copyright © 2003-2025 survivals-horrors.com, tous droits réservés
Conception [David Barreto](#)