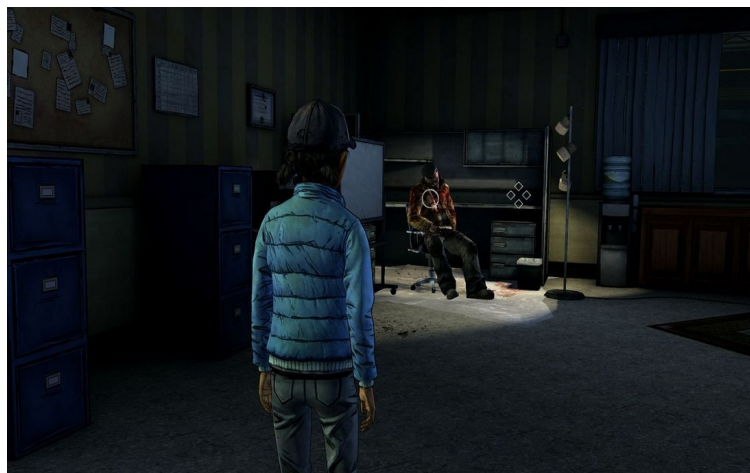
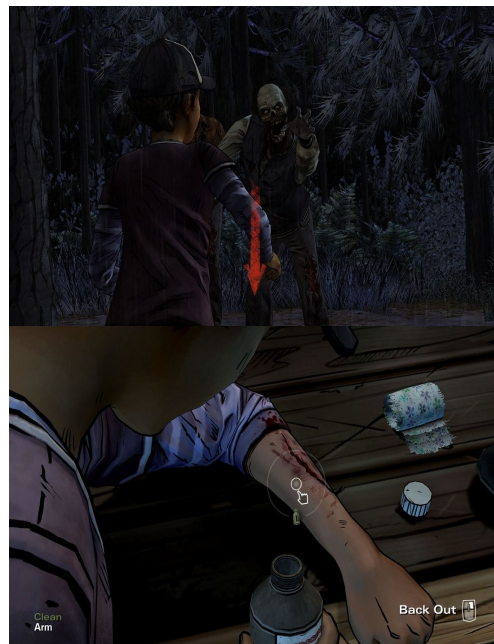




Test de The Walking Dead : Saison 2

The Walking Dead : Saison 2

La saison 2 de Walking Dead reprend exactement les mêmes bases que la [première saison](#). Nous ne reviendrons donc pas sur les graphismes ou sur le gameplay qui sont rigoureusement similaires, mais nous nous pencherons ici sur le principal, c'est-à-dire le scénario et l'implication du joueur.





L'histoire commence quelques mois après la première saison et le jeu nous propose d'incarner la jeune Clémentine à travers un périple divisé en 5 chapitres. Les premières heures de jeu annoncent d'ailleurs rapidement la couleur grâce à son lot de victime qui nous confirme que l'univers dans lequel évoluent les personnages est toujours aussi violent. Les zombies tentent de dévorer les humains tandis que ceux-ci, organisés en groupes, s'entretuent allègrement pour leurs idéaux. Le joueur est alors directement impliqué, il va devoir protéger la fragile Clémentine et lui faire prendre les meilleures décisions pour survivre dans ce monde sans foi ni loi.

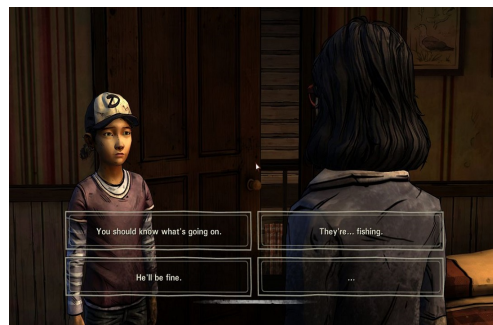
L'épopée de Clem la mènera à s'intégrer dans plusieurs groupes, aux objectifs divers et parfois opposés. Si sur le papier tout cela à l'air prenant, les chapitres ne réservent malheureusement que peu de surprise et le scénario n'est jamais vraiment inspiré. **On dirait que le jeu suit un cahier des charges sans aucune imagination** : il y a des personnages caricaturaux qui vont mourir les uns après les autres (mais qui sont quand même un peu attachant grâce à des dialogues ma foi sympathiques), il y a aussi ces situations qui semblent désespérées alors qu'on sait pertinemment que l'issue ne sera jamais fatale pour Clem... bref tout est trop simple et trop téléphoné.

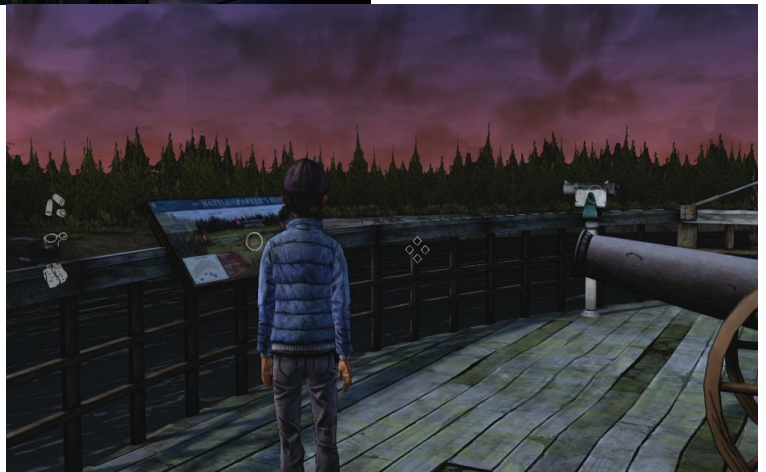




S'ajoute à ça un non-sens assez énorme qui enlève toute crédibilité au scénario : Clémentine devra prendre tout au long de l'aventure des décisions de leader pour le groupe. Oui, vous avez bien compris. **Une petite fille de 12 ans est propulsée héroïne, meneuse et même confidente d'un groupe composé de plusieurs adultes.** Elle participera même à des scènes d'épuration de zombies alors que d'autres adultes resteront en retrait. Ce n'est pas crédible une seule seconde et c'est là que le côté émotionnel du soft en prend un coup. Le joueur ne peut pas croire à tout ce qu'il vit, c'est impossible, tout est fait pour qu'il soit ramené à la réalité ! Cette erreur majeure est catastrophique pour un jeu comme The Walking Dead qui base son contenu justement sur une histoire forte à embranchement.

En parlant d'embranchement d'ailleurs, plus que dans la première saison aucun de nos choix ne sera crucial pour le reste de l'aventure. Ils pourraient être sélectionnés les yeux fermés par plusieurs joueurs, ceux-ci vivraient exactement la même expériences à quelques petits détails près. Et là encore, c'est un élément très frustrant pour celui qui à la manette en main. On se sent guidé et on comprend bien que toutes ces alternatives ne sont qu'une façade pour nous faire croire qu'on a un quelconque pouvoir alors qu'il n'en ait rien. **Il n'y a bien qu'un seul et unique fil rouge et il est impossible d'en dévier.**





Cette saison 2 n'est donc pas exempt de critique mais il faut avouer que le road trip et Clem et ses amis reste malgré tout plaisant à suivre. Et si le fond pêche un peu, la forme demeure très soigné. **On attend quand même une saison 3 à la hauteur de la première...**

Description du jeu par Kyoledemon

Copyright © 2003-2024 survivals-horrors.com, tous droits réservés
Conception [David Barreto](#)