

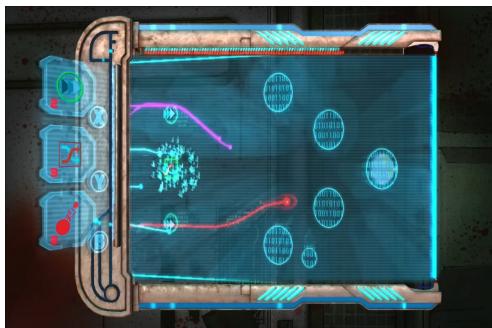


Test de Dead Space : Ignition

Dead Space : Ignition

Dead Space : ignition est un préquel de [Dead Space 2](#), le jeu nous raconte donc les débuts de l'invasion de la station Méduse par les Nécromorphes juste après les événements du deuxième film d'animation. On y suit deux personnages : Franco, un ingénieur, et Sarah, une militaire, à travers 4 actes aussi courts les uns que les autres. **Chaque acte est construit sur le même schéma** : des cinématiques, des puzzles et un choix de parcours.

Les cinématiques se présentent sous forme de bande dessinée semi-animé d'une **qualité assez douteuse** et régulièrement, au cours de l'intrigue, Franco va devoir mettre en œuvre ces compétences pour ouvrir une porte ou hacker un mécanisme. A ce moment-là, le jeu vous lancera sur un puzzle, une fois résolu, le scénario pourra reprendre avec une nouvelle cinématique. A la fin de l'acte 1 et 2 vous pourrez choisir les lieux de la station que vous voudrez visiter, mais cela n'impactera pas le dénouement du dernier acte.





Penchons-nous un peu sur **ces puzzles qui prennent la forme de mini-jeu ni intéressant, ni amusant**. Ils sont au nombre de trois et leur difficulté varie au fur et à mesure de votre progression. Le premier consiste à manier une petite boule d'énergie à travers un décor truffé d'obstacle, votre but est d'atteindre la fin du parcours avant les autres boules à votre poursuite. Le deuxième consiste à envoyer des sortes d'unités hackeuse pour traverser une zone informatique que vous aurez au préalable dégagé. Le troisième consiste à relier des rayons laser de différentes couleurs à leurs réceptacles.

Si faire un spin-off de Dead Space centré sur le scénario et la réflexion ou les réflexes du joueur pouvait être une idée originale, force est de constater que **cet opus est mortellement ennuyant**, voir frustrant en ce qui concerne le premier mini-jeu. Le pire c'est que si le gameplay est navrant, l'histoire n'est même pas particulièrement intéressante...

Description du jeu par Kyoledemon