

Test de Dead Space

Dead Space

Le monde du jeu vidéo se compose de trois types de développeurs. Il y a tout d’abord ceux qui, quelque soit le genre auquel ils s’essaient, vont réaliser quelque chose de mauvais par manque de budget ou de savoir faire. Il y a ensuite ceux qui ne vont faire du bon boulot mais dans un seul et unique genre. Viennent enfin ceux qui font de n’importe quel projet une réussite totale au final. Les gars de chez Viscéral Games (anciennement EA Redwood Shores) font clairement partie de cette dernière catégorie et après un excellent "Les Simpsons : Le Jeu", ils changent complètement de registre en s’attaquant ici au Survival-Horror avec Dead Space. Attachez vos ceintures, embarquement imminent pour l’USG Ishimura.











Année 2500, la terre n'ayant plus de ressources les hommes sont obligés d'aller les chercher dans l'espace. Vous incarnez Isaac Clark, un mécanicien envoyé avec une équipe de techniciens à bord du vaisseau minier USG Ishimura pour comprendre pourquoi il a cessé d'émettre. Evidemment, une fois arrivé à bord de l'appareil, les choses vont rapidement prendre une tournure négative. En effet non seulement votre navette à des soucis techniques l'empêchant de redécoller mais en plus, **la quasi-totalité de l'équipage de l'Ishimura s'est transformé en monstres** pour le moins vindicatifs. C'est donc à vous de jouer pour découvrir non seulement un moyen de s'échapper de cet enfer mais également retrouver votre petite amie qui est perdu quelque part dans les méandres du vaisseau. Voila pour le scénario du jeu qui ne manquera pas de rappeler le suffocant long métrage "Event Horizon" de Paul WS Anderson.

Entrons maintenant dans le vif du sujet avec le gameplay du titre. Pour celles et ceux qui ont déjà joué à Resident Evil 4 la maniabilité ne posera aucun problème. En effet les développeurs ont ici repris les principales composantes de la jouabilité du soft cité auparavant. On retrouve ainsi pêle-mêle de la vue à l'épaule ou bien des séquences d'actions contextuelles à effectuer lorsqu'un ennemi nous attrape. Cependant, là ou le titre de Capcom se révèle parfois irritant, Dead Space rend les choses beaucoup plus simples en nous permettant par exemple de tirer tout en courant. Finalement, le seul gros défaut que le jeu n'a pas emprunté à son modèle est le fait de pouvoir faire un demi-tour rapide sur soi, chose pourtant pratique lorsque un endroit devient trop peuplé d'ennemis. Autre grande force du jeu, **son intégration quasi-parfaite du HUD**. En effet ici point d'inventaire stoppant l'action, lorsque vous désirez voir vos items il faudra ouvrir un menu qui s'affichera sous forme holographique devant vous. Il en va de même pour la barre de vie qui se trouve directement intégrée dans la combinaison de Isaac ou bien du chemin à suivre pour aller aux objectifs qui prendra la forme d'une sorte de rayon vous sortant de la main et vous indiquant le chemin si jamais vous êtes perdu. Et vous perdre, croyez moi que vous ne voudrez pas vraiment que cela vous arrive tant les monstres peuplant l'Hishimura sont méchants et vicieux.









Tenace est le premier adjectif qui vient à l'esprit quand on croise les fameux nécromorphes déambulant dans les couloirs sombres du vaisseau. Petits, grands, collés à des murs, ils chercheront tous à vous mettre en charpie et n'hésiteront pas à utiliser leurs griffes acérées pour parvenir à leurs fins. Inutile de se cacher, ces bestioles sont beaucoup trop intelligentes et n'hésiteront pas à passer à travers les conduits de la ventilation pour vous envoyer ad patres. Heureusement **vous disposez d'un arsenal conséquent pour vous défendre**. Il y a tout d'abord les armes, customisables en échange de points de force et s'acquérant contre des crédits disponibles un peu partout dans les couloirs de l'Hishimura. Celles-ci étant variés (mitraillettes, lance flammes, lance scies-circulaires, etc…) et possédant un tir secondaire, vous n'êtes pas prêt de vous ennuyer avec. Vous aurez également deux autres capacités rapidement indispensables et tout aussi customisables que les armes, à savoir la télékinésie et la stase. Si la première vous est utile pour balancer des objets sur vos ennemis ou bien pour ouvrir certaines portes spéciales, la seconde va vous permettre de ralentir ce que vous ciblez. Vous pourrez ainsi réaliser certaines énigmes ou bien calmer un bref instant les ardeurs

d’un nécromorphe un peu trop zélé.

Parmi les quelques autres trouvailles sympathiques du gameplay nous pouvons aussi citer certains passages en gravité zéro. Dans ce genre de scène on perd rapidement le sens de l’orientation quand on se fait poursuivre par des ennemis et que l’on saute sur les murs ou au plafond pour s’en dépêtrer. Sans vous en révéler beaucoup, sachez que **vous pourrez également marcher en dehors du vaisseau**, avec un risque de perte totale d’oxygène, ou bien que vous aurez l’occasion de détruire des astéroïdes dans une séquence de shoot. Sinon pour en revenir aux ennemis il est bon de savoir que pour vous débarrassez de ces derniers il va falloir trouver mieux qu’un classique tir dans la tronche. En effet dans Dead Space, et comme l’indique si bien la jaquette, il va falloir faire du démembrement tactique pour survivre. En découle forcément un jeu gore et mature qui ne plaira et ne conviendra pas à tous les publics.











Cela est d'ailleurs fort bien dommage tant l'enrobage est excellent. Tout d'abord graphiquement le soft est une véritable tuerie (au sens figuré hein…), les textures sont réalistes, les environnements très variés et les animations criantes de vérité. Pour peu que vous bénéficiez d'un téléviseur Haute-Définition vous aurez par moments l'impression de regarder un film. Et ce n'est pas la bande-son, absolument fabuleuse qui viendra contredire cela. En plus de posséder un doublage français convainquant et des musiques orchestrales très cinématographiques signées de la main de Jason Graves (à qui l'on devait notamment celles de "Blacksite"), **Dead Space possède les meilleurs bruitages que l'on ait vus depuis belle lurette dans un jeu vidéo.** Chaque bruit de pas, grognement ou bien écho audible dans le vaisseau est un régal appuyant totalement l'ambiance si délicieusement glauque du soft. Cet aspect a d'ailleurs tellement été poussé que lors de vos pérégrinations hors du vaisseau, les coups de feu de vos armes et vos pas seront atténués à cause du manque d'air.

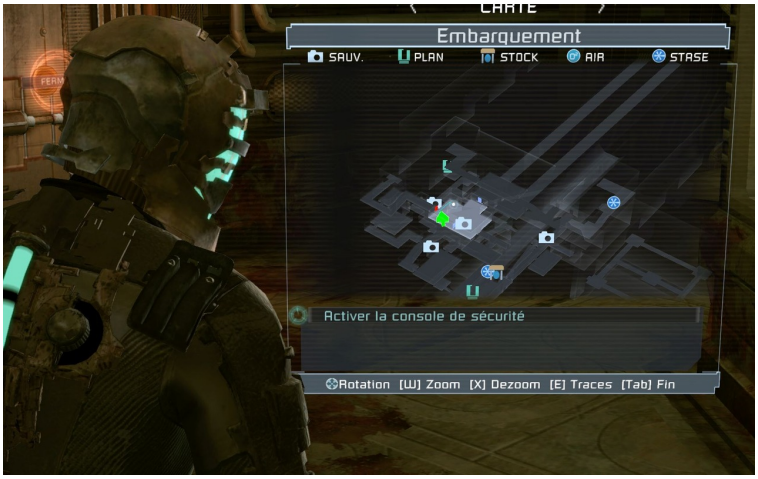
Venons en maintenant à la durée de vie du soft qui est… pas mauvaise du tout ! En effet l'aventure est découpée en douze chapitres et vous devriez en mettre autant d'heures pour arriver au bout de votre périple ce qui n'est pas mal quand on voit la quantité de jeux sortant actuellement et se finissant en moins de sept heures. En plus, libre à vous de le recommencer avec des nouvelles armes ou bien des tenues bonus pour découvrir des documents que vous auriez loupé lors de votre premier passage ou bien tout simplement pour aller charcuter du nécromorphe.











En bref…

Coup d'essai, coup de maître pour Electronic Arts. A l'occasion de leur toute première incursion dans le milieu du Survival-Horror, les gens de chez Visceral Games nous ont livré une aventure parfaitement maîtrisée et digne d'entrer dans le milieu très fermé des grands jeux d'horreur aux cotés de Resident Evil et de Silent Hill. Alors certes, le jeu mise énormément sur l'action, certes il possède quelques petits défauts gênants l'immersion (comme un héros totalement muet) ou bien une certaine redondance passée la moitié du jeu, mais l'aventure est tellement bien foutue qu'on aura vite fait de ne plus y penser. Au final, retenez simplement ceci, Electronic Arts gagne une place de poids dans un domaine qu'il connaît maintenant sur le bout des doigts, Visceral Games s'assure un bel avenir dans le monde du jeu vidéo pour encore un bon moment avec notamment l'annonce récente d'un Dead Space sur Wii et nous, joueurs, venons tout simplement de gagner **LE meilleur Survival-Horror des consoles nouvelles génération.** A bons entendeurs, salut.

Description du jeu par Sid et Zombiedu05

Copyright © 2003-2026 survivals-horrors.com, tous droits rés
Conception David Barreto