

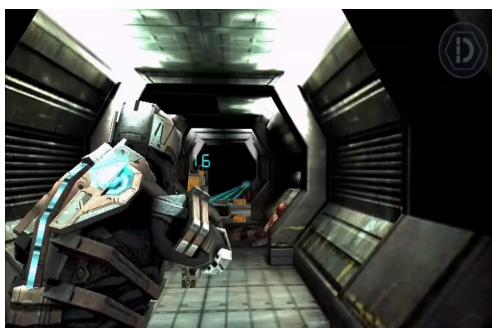


## Test de Dead Space (mobile)

### Dead Space (mobile)

Ce titre exclusif aux smartphones est sorti sous le simple nom de "Dead Space", mais pour le distinguer du premier jeu de 2008, on lui attribue le nom de "Dead Space (mobile)". Son scénario se déroule pendant l'autre spin-off qu'est Dead Space : Ignition, c'est-à-dire un peu après le deuxième film d'animation mais juste avant [Dead Space 2](#). On y incarne un personnage nommé Vandal qui doit survivre à l'attaque des nécromorphes sur la station Méduse.

Il n'y a pas besoin de longues explications pour vous décrire cet opus, **vous prenez le premier Dead Space, vous le simplifiez, vous ajoutez un peu plus d'action, et vous obtenez ce jeu mobile** ! Tout y est similaire : le système de démembrer des ennemis, les compétences de stase et de télékinésie, les phases de gravité non-libre, les armes et l'armure améliorables, les crédits pour acheter des items et les hallucinations du personnage principal.





Alors bien sûr, les commandes sur écran tactile sont un peu plus délicates, et si la prise en main n'est pas forcément évidente au début, mais on s'y habitue rapidement. Puis il faut dire que **l'univers de Dead Space est quand même accrocheur** et même si le jeu en lui-même n'a pas vraiment d'intérêt, si ce n'est son petit scénario, on prend quand même plaisir à massacer des nécromorphes dans cette station spatiale.

Ce spin-off n'apporte donc pas la moindre innovation et il est même un peu répétitif dans ses actions, mais la prouesse est bien là : un Dead Space original a pu être créé sur mobile. **Le titre est loin d'être indispensable** mais les fans hardcores de la saga y trouveront leur compte, et puis on appréciera le clin d'œil à Metroid Prime à la fin du jeu !

#### *Description du jeu par Kyoledemon*

Copyright © 2003-2026 [survivals-horrors.com](http://survivals-horrors.com), tous droits réservés  
Conception [David Barreto](#)