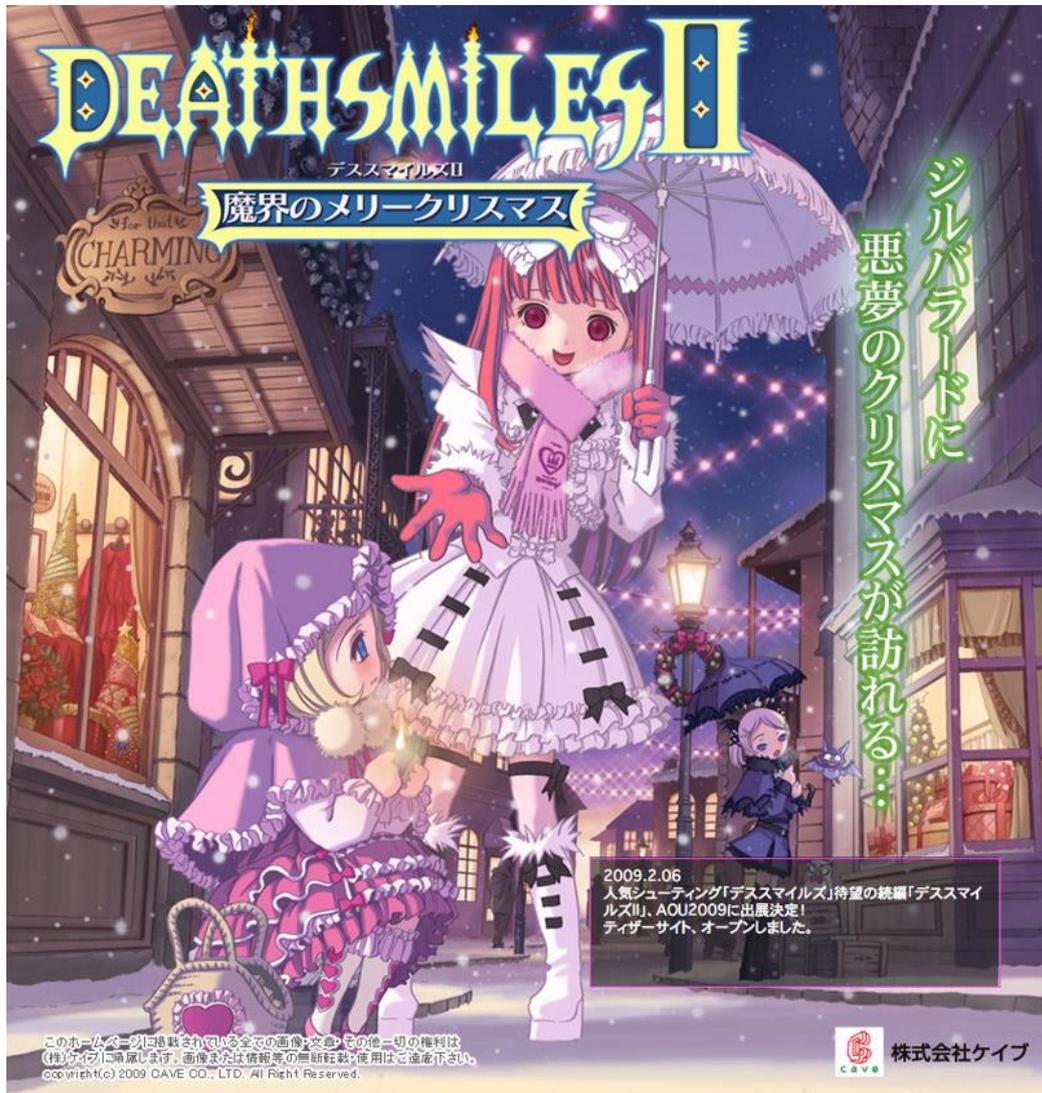


Deathsmiles 2



Pourquoi ce titre? : Il s'agit du deuxième opus de la série.

DeathSmiles 2(デスマイルズ- II) est sorti sur arcade en 2009 et fait suite au très apprécié Deathsmiles auquel il reprend beaucoup d'éléments tout en apportant son petit lot de nouveautés. Si le premier opus proposait un savant mélange de loligoths dans l'univers d'Halloween, les développeurs du jeu ont cette fois-ci opté pour celui de Noël et c'est tout naturellement que le joueur va devoir dessouder du monstre pour arriver jusqu'au méchant Santa Claws, sorte de Papa Noël horrifique. Si le thème du jeu est mis en avant dans les différents visuels du jeu, on ne le

retrouve pas forcément dans les faits car à part le premier stage, les suivants auront bien du mal à convaincre le joueur qu'il se trouve dans un Noël cauchemardesque.



Dès que les premières images du jeu ont été révélées, la grosse (mauvaise) surprise fut de voir que le jeu adoptait un rendu en 2.5D, c'est à dire entièrement modélisé en 3D mais se déroulant sur un unique plan. Et sur cet aspect, on ne peut pas dire que Cave se soit déchaîné, loin de là : on se retrouve avec un jeu graphiquement fade, avec des textures peu détaillées et certains stages vraiment pauvres comme la Caverne aux Serpents. Les ennemis n'ont pas bénéficié d'un traitement de faveur et heureusement qu'on se retrouve dans un jeu frénétique qui fait vite oublier ce point négatif une fois le stick en main.



Mais tel le vilain petit canard, Deathsmiles II sait contenter le joueur qui dépassera cet à priori pour se concentrer sur le gameplay et le système de scoring. Proposant une difficulté très accessible, à l'instar de son prédécesseur, Deathsmiles II saura à la fois divertir les joueurs occasionnels et satisfaire les amateurs de score. Sur les cinq stages, terminer le jeu sera probablement une mince affaire pour le joueur aguerri mais arriver à faire un score honorable le sera beaucoup moins. On n'est certes pas dans des ordres de difficulté d'un Ketsui ou d'un DDP DFK mais il faudra pas mal s'entraîner pour atteindre des scores dignes de figurer sur le ranking. Malheureusement, il n'y a pas 36 solutions pour se faire dans le jeu car des quatre personnages présents (Windia et Casper de DS1 et deux nouveaux : Lei et Supe), seul Lei vous permettra de faire les plus gros scores. Et de loin.



Comme dans Deathsmiles, vous retrouverez chaque personnage avec son ou ses familiers, l'équivalent des options et comme dans Deathsmiles, vous aurez la possibilité de jouer au shot ou au lock, une grosse cible qui vous permet de créer des boulettes-suicide que vous pourrez annuler afin de maximiser votre score. Seulement la grosse composante du score vient du tir des familiers et comme je le disais, seuls ceux de Lei permettront de littéralement inonder l'écran de bonus, synonyme de gros score. Bien sûr, chacun pourra tester le personnage qui lui correspond le plus mais dans un cadre compétitif, vous n'avez pas le choix.



D'un point de vue global, Deathsmiles II est une vraie réussite, faisant honneur à son prédécesseur aussi bien au niveau du plaisir de jeu que de l'univers déjanté. Bien sûr, il faut adhérer au concept mais je ne saurais que trop vous conseiller au moins d'y jeter un œil pour vous faire votre propre opinion.