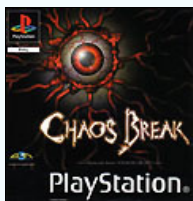


## Chaos Break



**Test de la version :** Playstation

**Développeur :** Eon Digital Entertainment

**Editeur :** Taito Corporation

**Année :** 2000

**Langue :** Français

**Genre :** Survival Horror

**Jeux similaires :** Chaos Heat - [Galerians](#) - [Parasite Eve II](#) - [Resident Evil](#)

**Classification Personnelle :** A partir de 12 ans

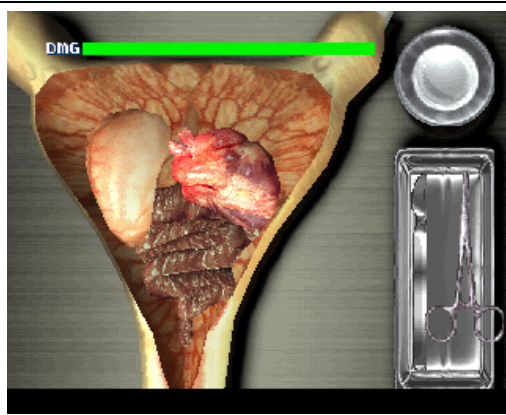


**Lorsque un éditeur spécialisé dans les jeux tous mignons tous beaux s'attaque au Survival Horror, ça donne Chaos Break, le Resident Evil de Taito...**

*Des choses étranges se passent dans un laboratoire scientifique, c'est la raison pour laquelle un commando est dépêché sur place pour récupérer les données et détruire tout ce qui n'a pas deux yeux et dix doigts.*

Chaos Break est un spin off de Chaos Heat, un beat'em up macabre sorti deux ans auparavant sur arcade (et pas encore émulé celà dit en passant). C'est également l'unique essai de Taito dans le Survival Horror via Eon Digital Entertainment, un développeur Américain. Lorgnant sans aucun complexe vers **Resident Evil**, c'est au commando d'un homme ou d'une femme que vous allez devoir retourner tout un complexe scientifique pour découvrir la vérité vraie. Les habitués du genre savent déjà à quoi s'attendre, les scientifiques ont développés une bestiole qui est devenue incontrôlable, qui a tué tout le monde et se cache au sous-sol, n'attendez pas un retournement de situation ou un soupçon d'originalité, le reste du jeu est à l'image de son scénario.

L'essentiel de l'aventure consiste à trouver des mots de passes, casser des codes pour accéder aux étages inférieurs et flinguer les bestioles qui errent dans le complexe. Un collègue de notre unité ira dès le début dans la salle de contrôle pour tacher de réparer les circuits électriques et établir une liaison extérieure. Collègue qui va passer tout le jeu devant son écran, sans nous parler, en nous envoyant promener et dont l'utilité au sein de l'intrigue m'échappe totalement. La seconde et dernière personne humaine que l'on rencontrera durant le jeu est une scientifique qui ne nous aidera pas d'avantage, on se sent vraiment abandonné dans ce complexe où les PNJ n'ont rien à nous dire.



Le doublage proposé est de bonne facture, sans plus, mais les musiques sont beaucoup plus insipides. Dénué de toutes cinématiques, le jeu ne nous offre qu'une 3D simpliste, peu détaillée et très peu texturée qui nous renvoi quatre ans en arrière, c'est laid, vide, toutes les pièces se ressemblent. Pour la jouabilité, comme avec **Parasite Eve**, les commandes changent selon votre orientation, on se mange donc pas mal de murs. Le principal problème du jeu reste la gestion des caméras, toujours mal orientées même s'il est laissé au joueur la possibilité de les bouger soi-même, le résultat n'est pas meilleur, on s'oriente mal dans l'espace, on ne voit que très rarement les ennemis que l'on vise et au corps à corps, c'est un vrai supplice, on tape n'importe où en espérant entendre un gargouilli signalant que l'ennemi va nous lâcher définitivement.

Equipé d'un rayon laser à l'avant bras dès le début, on dispose également de la possibilité de faire une roulade et de donner un coup de latte, mais j'ai déjà parlé des combats au corps à corps. N'espérez pas trouver d'autres armes dans le jeu, tout juste de nouvelles munitions. En revanche, les puzzles sont assez sympas et témoignent d'une certaine originalité. Un sudoku, un mot croisé ou une phase de diséquation d'alien bien dégueux, je dois reconnaître que ces petites étapes sont parfois bien plus plaisantes que le jeu lui-même.

On nous parle d'un gars de l'équipe dépêché il y a deux jours, personne que l'on ne retrouvera jamais, de même, j'ai fini le jeu avec une clef, ne sachant à quoi elle servait. Ajoutez à cela plusieurs portes qui resteront fermées jusqu'à la fin puisqu'elles serviront au second perso, c'est tout de même frustrant. Quelques bugs de collision également.

Chaos Break surf de trop sur le succès de la saga de Capcom, à commencer par le personnage féminin qui porte une tenue qui ressemble à s'y méprendre à celle des STARS du premier RE. Sans parler du ver géant qui est une chic idée, il est vrai, mais déjà abordé et de meilleure manière qui plus est l'année précédente sur Resident Evil 3.

Enfin, la difficulté est extrême, les trousse de soin étant très rares, il faudra la plupart du temps esquiver ces opposants et tout ça pour quoi ? Six heures de jeu, la même fin que celle de Resident Evil mais sans générique, cinématique ou sauvegarde, autant dire que c'est la colère qui prime après avoir fini l'aventure.



**Pour :**

- + Un Survival Horror de plus
- + Les puzzles assez sympas

**Contre :**

- Tout le reste

**Intérêt Général :**

11/ 20



Je n'ais pour habitude de tester des jeux que je déconseille formellement mais là, franchement, je voulais éviter une certaine déception à tous ceux qui pensaient, comme moi, découvrir un survival horror oublié. Dénué de toute ambition, de toute originalité, pompage sans vergogne de tout ce qui a fait le succès de la saga de Capcom, le mot d'ordre semble avoir été ici le plagiat. Chaos Break accumule trop de lacunes pour réussir à s'imposer comme un jeu simplement intéressant, non, le titre est baclé d'un bout à l'autre et je ne le conseillerais qu'aux mordus du genre qui ont déjà finis tous les classiques du Survival.

**Blood, le 7 septembre 2007**