

Parasite Eve



Test de la version : Playstation

Editeur : Square Co Ltd

Année : 1998

Langue : Français

Genre : Jeux De Rôle

Jeux similaires : Final Fantasy VII - Koudelka - Parasite Eve II - Resident Evil

Classification Personnelle : A partir de 12 ans

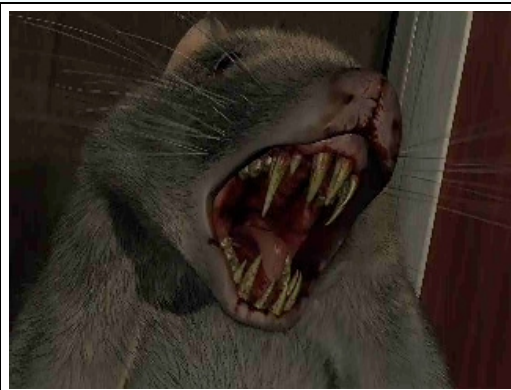


Parasite Eve est une licence à part dans le catalogue de Square, une licence qui a sa petite notoriété, il faut dire que l'histoire de fond à base de manipulation génétique n'est pas banale tout comme le jeu en lui même qui mélange RPG et Survival Horror. Jamais distribué chez nous mais traduit il y a quelques années par des fans, j'ai enfin pu tester pour vous ce premier volet et voir si il a volé sa notoriété.

New York, réveillon de 1997. Alors que l'officier de police Aya Brea se rend à l'opéra Carnegie Hall pour assister à une représentation, les choses vont rapidement dégénérer. Au milieu de la représentation, la cantatrice pose ses yeux sur Aya avant que toutes les personnes présentes ne se retrouvent immolées. Rapidement, des tas de poussières prennent place sur les sièges de l'opéra. Pourtant Aya a survécu et se rend sur scène pour braquer la cantatrice qui semble aussi étonnée qu'elle de sa survie. Elle se fait appeler Eve et connaît Aya, ou du moins, un étrange lien semble unir les jeunes femmes, profitant d'un moment d'inattention, Eve s'enfuit mais Aya a encore beaucoup de questions à lui poser.

Parasite Eve est la première et dernière saga de RPG/Survival Horror de l'éditeur Square, d'avantage spécialisé dans le RPG pur et dur, il est connu pour son travail sur **Final Fantasy** entre autre. Au départ, on a un roman, puis un film et enfin le jeu PE, un peu moins Survival Horror qu'on pourrait le penser puisqu'il s'agit plus d'une enquête ésotérique je dirais, à la manière de **Gabriel Knight** bien que ce soit un RPG avant tout, il n'y a pas de doute là-dessus.

L'aventure va s'étaler sur six jours pour recueillir les informations nécessaires, faire des regroupements, découvrir qui est Eve, ce qu'elle veut et bien entendu, participer à l'affrontement final. Aya est donc inspectrice et chaque jour, elle devra passer au poste pour recevoir ses ordres, gérer son équipement et prendre les décisions qui s'imposent. Dès sa rencontre avec Eve à l'opéra, Aya va lui filer le train dans son plus simple appareil, talons hauts et robe de soirée. Le lendemain, elle abordera des vêtements moins sexy mais plus pratiques, jean, t-shirt et baskets.



Le jeu est blindé de scènes cinématiques qui sont d'un fort bon niveau pour l'année même si Aya y apparaît comme une sorte de gamine de 12 ans alors qu'elle est censée en avoir 25 mais compte tenu de l'année, c'était déjà du très bon travail, mention spéciale à la transformation du rat, sans aucun doute la meilleure vidéo du jeu. La première fois, elle permettrons d'apporter des éléments au jeu, dommage cependant qu'elles ne peuvent être sautées, tout comme les dialogues. Entrons maintenant dans le vif du sujet, le concept RPG. Parasite Eve est ce qu'on appelle un Action RPG, autrement dit, à la manière de **Zelda** ou **Alundra**, il n'y a pas d'équipes et l'on peut interagir sur le décors. Les combats, extrêmement nombreux, se déroulent en temps réel et l'on doit éviter les coups des adversaires en se déplaçant. Au moyen de son arme, on peut verrouiller la cible et lui assener des dégâts, une jauge se remplit entre deux salves, laissant le temps à l'ennemi de faire de même. Les MP sont matérialisés par une jauge dite de PE pour "Parasite Energie", après les combats, on peut récupérer des items et après plusieurs combats, passer à un niveau supérieur d'expérience, libérant de nouveaux PE et améliorant les PE déjà en notre possession. Il est fort dommage que sur les dix PE qu'on puisse récupérer durant le jeu, seul deux soient clairement offensives, surtout qu'elles vident complètement la jauge de PE après utilisation, à réserver pour les boss.

Les combats contre les ennemis seront très classique puisqu'on ne pourra utiliser que des armes conventionnelles pour se défendre et la PE pour se soigner ou effectuer quelques effets basiques comme lever une paralysie ou étourdir l'ennemi, on est donc bien loin de l'efficacité et du rendu des combats de **Final Fantasy VII** par exemple. On peut bien entendu utiliser des objets durant les combats mais aussi changer d'arme, ce qui ne servira qu'à deux ou trois reprises durant le jeu. En dehors des combats, l'inventaire propose beaucoup d'options puisqu'après avoir passé un niveau d'expérience, on va avoir des BP à dispatcher entre, un inventaire plus gros, la jauge du prochain coup qui se remplira plus rapidement ou l'amélioration des armes au niveau de la capacité ou de la force d'impact par exemple. Moyennant de récolter des autorisations ou des cartes, on pourra également faire évoluer une arme en ajoutant un second compartiment.



En recoltant des icônes "outils", on pourra enfin customiser soit-même ses armes et gilets de protection en fusionnant deux objets, une option qui demandera une petite période d'adaptation mais qui est obligatoire pour arriver à la fin du jeu avec un équipement à la hauteur. Le cinquième jour étant très dur, surtout lorsqu'on part

rencontrer Eve, notre façon de jouer va prendre toute sa dimension ici, si vous avez zappé la plupart des coffres, que vous avez utilisé plus de médicaments que de PE pour vous soigner et que vous n'avez plus aucune "vie", autant refaire le jeu depuis le début pour ainsi vous garantir la chance de voir le dénouement de Parasite Eve, surtout qu'il vaut son pesant de cacahuètes, beaucoup de boss, de surprises, de révélations, de videos, la fin est clairement soignée comme Square nous y habituait par le passé, une grande satisfaction pour le joueur.



Je vous disais que les cinématiques étaient globalement réussies, il en va autrement du jeu à proprement parler qui affiche un graphisme très inégal. Parfois on sera en face de ce qui ressemblera à un tableau de New York sous la neige, parfois on sera dans une pièce avec quatre murs, une chaise et un dégradé de couleurs qui ira du vert au gris, pas toujours très convainquant. Même constat inégal pour la bande son, la musique d'intro et de fin sont des thèmes irréprochables, comme la plupart de ceux qu'on sera amené à entendre durant le jeu, à part tous les dérivés du thème de Melissa, la cantatrice, qui ressemblent d'avantage à du vieux MIDI mal digéré plutôt qu'autre chose, ce qui est franchement dommage puisque c'est le thème d'Eve. Un mot sur le staff, si le staff joui d'une mise en scène totalement hallucinante ce n'est pas le fruit du hasard dans la mesure où que ce soit le character design, le compositeur ou bien encore, le directeur, on retrouve pour ainsi

dire le même staff que sur FF7, gage de qualité et d'implication de la part de Square qui a mis les moyens humains nécessaires pour réussir cette grosse production.

Je regrette qu'il n'y est pas de voix durant le jeu, ça aurait donné plus de consistance aux personnages. La jouabilité est enfin, un peu énervante par moments puisqu'il faut être bien en face des coffres et des portes pour les actionner, 1cm trop loin et ça ne fonctionne pas. Il n'y a pas énormément de lieux à visiter durant une journée et la durée de vie est assez courte pour un RPG, à la manière de Resident Evil, on peut compter une quinzaine d'heures pour la première partie et deux fois moins pour la suivante. Une fois le jeu terminé, on pourra se le refaire en conservant sa meilleure arme, sa meilleure protection, tout en ayant un nouveau mode de débloqué, le EX mode permettant de s'enchaîner des dizaines d'étages avec plein de boss dans le Chrysler Building et d'avoir une fin alternative.



PE est un jeu assez unique dans son concept comme dans sa trame, celà étant, je peux tout de même conseiller aux amoureux de la franchise de s'essayer à la licence **Megaten** via **Persona** par exemple qui regroupe quelque éléments similaire.

En 2004, un groupe de fans réalisa une traduction Française pour ce jeu qui ne fut jamais distribué chez nous, merci à vous les gars de RPG-T.

EN CONCLUSION

Pour :	+ Ambiance + Réalisation + Mise en Scène
Contre :	- Pas de voix - On ne peut pas zapper les animations
Intérêt Général :	18/ 20



Parasite Eve fut la grosse production japonaise de 1998, un titre fleurissant sans cesse avec le RPG et l'horreur et placent son action, non pas dans un pays enchanté mais à Manhattan, à la veille du Noël 1997. Le titre intrigue, il interpelle car plus on avance dans le jeu, plus le sentiment de jouer à un grand titre se confirme. Le projet aura monopolisé des dizaines de personnes, toutes plus talentueuses les unes que les autres pour nous offrir une trame soignée, une réalisation convaincante ainsi qu'une mise en scène époustouflante tout en terminant l'aventure dans une explosion de cinématiques et de combats d'anthologie venant appuyer ces scènes totalement osées dont le jeu était déjà parsemé tel que l'attaque du commissariat, l'opéra prenant feu ou bien encore, la mise en quarantaine du quartier de Manhattan.

On ressort de cette expérience le souffle coupé avec le sentiment d'avoir participé à une aventure unique, une sorte de jeu d'auteur avec les moyens d'un grand studio, du jamais vu à essayer absolument par tous les amoureux des ambiances soignées et des RPG qui sortent de l'ordinaire.

Blood, le 2 juillet 2007

Liens

[RPG-T](#) - Team de Traduction qui s'est occupée de Parasite Eve