

Parasite Eve II



Test de la version : Playstation

Editeur : Square Co Ltd

Année : 1999

Langue : Français

Genre : Survival Horror

Jeux similaires : [Chaos Break](#) - [Galerians](#) - [Koudelka](#) - [Parasite Eve](#) - [Resident Evil](#) - [Resident Evil Code Veronica](#)

Classification Personnelle : A partir de 12 ans



Chez Square, c'est très simple, lorsqu'une licence rencontre son public, il faut s'attendre à des suites, des spin offs, des remakes, bref, de la rentabilité. En partant de là, on attendait tous la suite du fameux Parasite Eve qui n'aura demandée qu'une petite année de gestation. Croisement improbable entre le Survival Horror et X Files, et si la vérité était ailleurs ?

Los Angeles, trois ans après l'accident de Manhattan, Aya Brea quitta la police de New York pour rejoindre le nouveau département du FBI, le MIST (Mitochondrion Investigation and Suppression Team). Ce service a pour mission de suivre la propagation des NMC (Neo-Mitochondrion Creature), des monstres pour faire simple. Suite à un rapport de la police, Aya doit se rendre sur la terrasse de l'Akropolis Tower, un centre commercial où des créatures auraient été identifiées.

Un an donc après le premier Parasite Eve, Square mis sur pieds le second volet, un épisode d'avantage orienté Survival Horror que RPG cette fois-ci mais surtout, distribué en Europe. C'est la raison pour laquelle il est d'avantage connu que son grand frère de par chez nous. Cela fait trois ans que le monde respire et que le calme est revenu, l'action prend place quand la Mitochondrie va refaire surface aux travers des NMC. L'inspection de l'Akropolis Tower va se révéler constructive puisqu'on va y trouver les cadavres mutilés d'un groupe d'intervention. A partir de là, l'affaire va nous être retirée et l'on va nous envoyé en plein désert pour une autre alerte mais les deux enquêtes sont liées, on s'en doute. Aya fera la connaissance de quelques personnes en route, en particulier Kyle, un détective privé ainsi que Gary, un ancien du Vietnam qui lui rendra quelques services et lui vendra des armes.



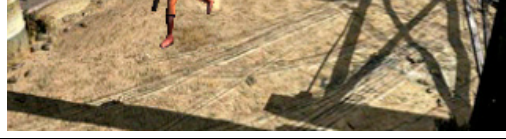
La construction narrative de PE2 ressemble à s'y méprendre à celle d'un épisode d'X Files. Aya est envoyé dans différents endroits suite à des alertes aux monstres et devra collecter des informations et des preuves, remonter les pistes, faire des rapports à son supérieur et ce, jusqu'à découvrir la vérité vraie. Contrairement au premier volet, on apprendra strictement rien sur Aya elle-même ou même Maya, pas de flashbacks, pas de révélation sur le concept de la série, juste une enquête et de l'action. En terme de représentation, c'est du Survival Horror avec ces caméras, parfois mal placés et ne cernant pas toujours l'intégralité de l'espace de jeu, Aya rencontrera beaucoup de NMC si bien qu'il faudra apprendre à bien se placer durant les combats pour voir si nos attaques touchent l'ennemi. Les combats justement, ils se font à la manière du premier volet, on peut tirer avec son arme principale, utiliser un sort via la Parasite Energie ou encore, un des objets que l'on peut

transporter durant le combat, quatre au minimum. Fini le système de jauge du précédent volet, on peut enchaîner rapidement plusieurs attaques mais en contre partie, Aya n'ira pas bien vite à recharger les armes à feux.

Pour les déplacements, un plan très détaillé est maintenant accessible, un bouton permet de rappeler la priorité du moment (se rendre à tel endroit, trouver un objet spécifique, etc...), un point rouge clignotant permet enfin de signaler un endroit où l'on doit se rendre, un endroit où l'on nous a donné rendez-vous par exemple, d'excellentes idées qui permettent de ne jamais rester bloqué et de toujours savoir ce que l'on attend de nous. L'option permettant de fusionner l'équipement a malheureusement disparue par contre. On retrouve des options classiques à la place, la gestion des armes et équipement, ce que l'on peut transporter sur son gilet par-balles et utiliser durant les combats, de l'expérience qui permettra d'upgrader ses sorts, bien plus efficaces et destructeurs que par le passé et enfin, des BP, une monnaie gagnée suite aux combats qui permettra de passer au magasin et d'acheter de nouvelles armes par la suite car on ne trouvera jamais une nouvelle arme par hasard.

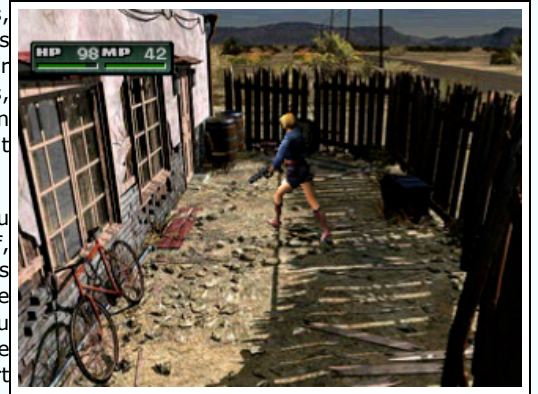


Système assez frustrant pour l'amateur de Survival Horror je dois dire puisqu'on ne pourra donc pas goûter à un arsenal destructeur en une seule partie. Pire, si l'on customise deux types d'armes en parallèle durant le jeu, on aura pas assez de BP pour la customisation ultime à la fin du jeu, autant vous mettre en garde alors, décidez-vous rapidement pour le type d'arme que vous voulez utiliser durant le jeu et n'en changez pas, ne customisez que celle-ci et garder aux chaud vos BP car on vous proposera des choses très alléchantes avant le combat final. Autre système assez frustrant mais pour l'amateur de RPG



à présent, pourquoi donc ne progresse-t-on pas ? Les combats nous permettent de gagner des BP et des EXP mais pas de monter son niveau et donc, les HP et MP restent résolument bas. Le seul moyen de les faire progresser sont les armes, protections et rares items prévus à cet effet que l'on peut trouver dans le jeu, cela étant, commençant le jeu avec 100 HP et 50 MP, on peut très bien le finir avec juste 150HP et 100MP, soit, une misère. Certes, nos armes et PE sont renforcés et causes beaucoup de dégâts mais les ennemis deviennent eux aussi plus durs à battre comme les Golem et donc, l'un dans l'autre, le jeu progresse, devient plus dur, mais notre santé stagne à un niveau très faible.

L'inventaire permet de se trimballer une vingtaine d'items, seulement voilà, il n'est pas assez gros et l'on n'a pas les coffres magiques de Resident Evil ici. Concrètement, il faudra alors jeter ou déverser des items dans certains endroits bien spécifiques, endroits qui deviendront inaccessibles à mesure que l'on progresse dans le jeu, nous empêchant ainsi de récupérer à tout moment des objets déposés, totalement pénalisant.



Accueilli dans le jeu par "Primal Eyes", le thème d'ouverture du précédent volet, la bande son durant le jeu loupe son objectif, tantôt absente, tantôt insipide, elle ne marquera pas les mémoires. Concernant le doublage, c'est encore plus simple puisqu'il n'y en a absolument pas, eh oui, vous lisez bien, un jeu de 1999 sans doublage. On peut compter une bonne demi-heure de cinématiques durant l'aventure, irréprochable pour la plupart comme Square nous y a habitué. Durant le jeu, les graphismes sont d'un bon niveau sans pour autant atteindre ceux du précédent volets, le faute à un level design bien trop sobre et à des angles de caméra assez mal pensés. On touche ici au nerf du gros problème de ce Parasite Eve II, un cruel manque d'ambiance.



Il est intéressant de noter que le compositeur, le scénariste et le directeur n'ont pas été re-sollicités pour cette suite, ce qui justifie bien l'impression d'un manque constant durant l'aventure. On est bien loin des moments d'anthologie du premier opus tel que le jeu de cache cache à Central Park, l'attaque du commissariat ou bien encore la visite du musée. Quid de cette bande son qui savait magnifier chaque passage et apporter de la consistance à des moments marquants ? PE2 surfe de trop sur le succès de son grand frère et les séquences s'enchaînent les unes à la suite des autres sans jamais nous faire frémir, sans jamais nous servir ces moments de terreur et cette dramaturgie pourtant bien présente il y a seulement un an. A la place, nous avons une mise en scène très plan plan, des lieux bien éclairés, en plein jour ou un complexe scientifique avec des néons partout. Paradoxalement, certains lieux sont plongés dans la pénombre à un point tel qu'il sera nécessaire d'augmenter

sensiblement le contraste mais dans tous les cas, la tension n'est jamais palpable. Où sont les cadavres ? Où sont les flaques de sang, où sont les portes qui grincent ? Vous ne trouverez rien de tout cela ici. Au niveau de l'ambiance donc, c'est un zéro pointé, gros problème puisque c'est l'élément majeur pour ce type de jeu.

Il faut dire que le bestiaire n'aide pas non plus à instaurer ce climat glauque nécessaire à un bon Survival puisque les créatures rencontrées sont plus ridicules les unes que les autres, des sortes de gremlins, des sortes de chevaux à visages humains, on a plus envie de rire qu'autre chose. Aya elle-même manque totalement de crédibilité et d'implication dans sa nouvelle fonction, en agent de police, la mayonnaise réussissait à prendre mais en agent du FBI, non. Complot, espionnage, pseudo révélation, une nouvelle Eve, une fois encore, totalement insipide par rapport à la terrifiante Melissa et enfin, comme tout bon nanard qui se respecte, une love story. Les dialogues sont au niveau du scénario et Aya nous apparaîtra comme un personnage qui ne sait pas prendre d'initiatives et qui suit les ordres de chaque mâle rencontré, une bien triste image pour celle qui avait sauvée New York à elle seule. A noter que le combat final est un mauvais remake de celui du précédent volet qui aura comme ambition de nous amener vers une fin totalement mièvre.



Au niveau de la difficulté, je pense que seul les RPGistes y trouveront leur lot car les combats sont nombreux, trop nombreux et en deviennent lassants, sans parler qu'il n'est pas rare qu'une zone assainie soit de nouveau occupée, on finira pas esquiver les combats. Une durée de vie artificiellement gonflée pour nous amener à finir le jeu en une petite douzaine d'heures et qui cache une terrible vérité, on tourne en rond ! Et oui, en gros, de l'Akropolis, on va au désert puis à l'abri qui cache le complexe scientifique, ensuite, on sort un coup, on retourne au complexe puis on ressort et finalement, on y revient pour le combat final. Très peu de lieux et des tonnes d'aller-retour pour acheter du matériel, récupérer un objet, comprendre et résoudre un puzzle sans parler que tant qu'on est pas confronté à un problème, on est pieds et mains liés. Impossible de toucher aux outils de Gravis tant qu'on a pas vu les boulons, c'est logique mais punaise, qu'est-ce qu'on perd comme temps. Un petit mot

sur les puzzles et énigmes, nombreux, trop nombreux et bien souvent, trop saoulants du type mot de passe contenant des chiffres et des lettres ou marcher sur des dalles dans un ordre précis et ceux, à deux reprises, de toute façon il n'est pas rare de retrouver chaque puzzle deux fois dans le jeu, prouvant si besoin est, le manque de

toute façon il n'est pas rare de retrouver chaque puzzle deux fois dans le jeu, prouvant si besoin est, le manque de motivation de l'équipe. Finir le jeu n'offre pas grand chose de plus si ce n'est des modes permettant de se lancer dans une aventure encore plus difficile, merci mais non merci...

EN CONCLUSION

Pour :

- + Aya Brea
- + Les animations
- + Les Parasite Energie

Contre :

- Ambiance ratée
- Aucune originalité
- Personnages inconsistants

Intérêt Général :

15/ 20

En faisant abstraction de son passé, Parasite Eve II se présente comme un gentil petit Survival Horror avec quelques bonnes idées, quelques cinématiques assez bluffante ainsi qu'un personnage principal assez sexy. Seulement voilà, en se remémorant qu'il y a un an, Square avait sorti un RPG totalement ahurissant avec une mise en scène époustouflante, une bande son mémorable et une trame générale vraiment prenante, PE2 nous apparaît tel qu'il est, un jeu qui n'est pas la hauteur de son grand frère et qui ne cherche à aucun moment à viser l'excellence. Le fait même d'avoir constituer une nouvelle équipe pour ce volet témoigne bien d'un manque de volonté de faire de PE2, un jeu aussi mémorable que son grand frère.

Je déplore son manque d'ambiance, son scénario complètement à la masse se contentant d'accumuler les clichés des pires blockbusters tel que le concept de complot, d'espionnage ainsi que cette love story qui n'a pas sa place dans ce genre de jeu. A l'arrivé, je vous conseillerais d'avantage de découvrir la franchise via le premier volet et de réserver celui-là aux personnes cherchant une sorte d'hybride entre le RPG et le Survival avec des combats à profusion.



Blood, le 17 septembre 2007