

Silent Hill 2



Test de la version : PC

Autres Supports : Playstation 2, Xbox

Développeur : [Creature Labs](#)

Editeur : [Konami](#)

Année : 2002

Langue : Anglais Sous Titr? Fran?ais

Genre : Survival Horror

Jeux similaires : [Alone in the Dark - The New Nightmare](#) - [Obscure](#) - [Obscure II](#) - [Resident Evil 4](#) - [Resident Evil Code Veronica](#) - [Silent Hill](#) - [Silent Hill 3](#)

Classification Personnelle : A partir de 16 ans



Nous revoici à Silent Hill, ville plongée dans le brouillard où un homme va devoir se souvenir pour se pardonner.

James Sunderland a du mal à faire le deuil de son épouse, Mary, morte depuis trois ans. C'est alors qu'il reçoit une lettre d'elle lui demandant de la rejoindre à Silent Hill. Intrigué, James se rend dans cette ville mais est contraint de garer sa voiture aux abords et de continuer à pieds car la route est devenue impraticable.

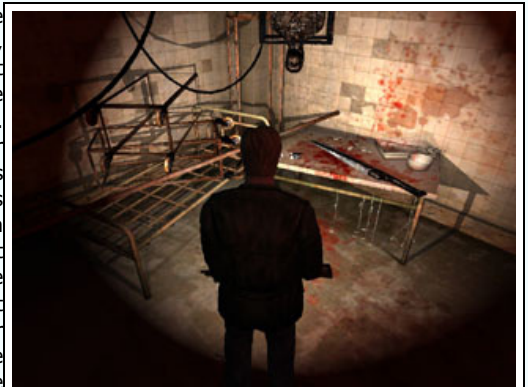
Il aura fallu attendre deux ans pour voir débarquer la suite de Silent Hill. Un an de plus pour la version PC que personne n'attendait puisque le précédent volet ne fut jamais porté sur micro. C'est les petits gars de **Creature Labs** qui se sont vu confiés le projet, bien loin de leurs productions habituelles telle que la série des Creatures, des jeux tout mignon, pour toute la famille.

SH2 ne reprend aucun des personnages du précédent épisode, c'est une nouvelle trame qui s'offre à nous avec des enjeux différents, un épisode visant ainsi d'avantage un nouveau public faisant ces premiers pas avec cet opus. Pour tâcher de découvrir l'expéditeur de la lettre, James va devoir se rendre à Silent Hill mais, bien entendu, il va falloir marcher. A commencer par les bois pour se rendre au cimetière et découvrir ainsi le premier PNJ en la personne d'Angela, une personne énigmatique, cherchant elle aussi un proche et déambulant entre les tombes avec un couteau qui semble avoir servi récemment. Les FMV sont d'un niveau tout à fait convaincant, un grand soin fut accordé aux modélisations, à l'animation et au rendu dans sa globalité. Il vaudra mieux maîtriser un peu d'anglais pour bien comprendre les dialogues puisque les sous titres en français sont généralement épurés, ils ne traduisent que le sens général, pas les détails servant pourtant à instaurer le background et mieux comprendre ce que l'on attend de nous.



La progression se fait toujours à la troisième personne avec un système de caméra automatique que l'on peut cependant recentrer derrière soit. Certains angles sont volontairement mal couverts pour ménager notre suspens et servir à la mise en scène. Un système de sauvegarde manuelle est désormais possible, permettant d'enregistrer sa partie quand bon nous semble, à l'exception des mauvaises rencontres qui ne permettent une sauvegarde qu'à la fin de la séquence tel que les combats contre le bad guy de l'histoire, tête de triangle. Déterminé à nous traquer durant tout le jeu (**Nemesis** est passé par-là), tête de triangle manie une lourde épée à la manière de Cloud dans **FF7**, ce n'est pas un adversaire particulièrement dur à vaincre, à condition de ne pas chercher l'affrontement car SH2 est avant tout un jeu d'esquive comme son grand frère, il y a trop d'ennemis pour vouloir engager systématiquement le combat et il arrivera tôt ou tard un moment où l'on préférera les esquiver, surtout que le bestiaire est réduit à sa plus simple expression, trois types d'ennemis, plus quelques boss anecdotiques, convainquant mais trop limités.

Pour rejoindre Silent Hill, il sera nécessaire de traverser une autre ville, de visiter des immeubles et de résoudre des puzzles, toujours autant tirés par les cheveux. Dehors, le brouillard est toujours omniprésent et même si le rendu est plus réaliste qu'hier, il permet ainsi de ne pas trop développer les textures. Premier titre en haute résolution de la saga, SH2 n'est pour autant pas clairement plus beau que le premier volet. Les décors sont assez simplistes et manquent de détails, je m'attendais franchement à mieux. Ce n'est pas moche pour autant mais un effet de redondance est clairement perceptible, un petit bestiaire, les extérieurs et intérieurs, tous similaires, même le monde alternatif est moins flippant et oppressant que ne l'était l'école de Silent Hill. Une bonne carte vidéo était nécessaire pour afficher tout ce petit monde, puisqu'il n'existe pas de démo, je vous conseil de consulter la config nécessaire si vous pensez être juste.



On aura jamais le plaisir de retrouver un lieu similaire au précédent volet même si tous les endroits visités ont un air de déjà vu mais ça, c'est autre chose. Les combats ont cependant gagnés en vitalité, les armes disponibles sont plus variées et efficaces sans pour autant verser dans la surenchère ainsi, l'arme la plus puissante que l'on pourra trouver sera juste un fusil à pompe.



La bande son est également moins réussie qu'hier, je pense



surtout aux thèmes qui prennent moins aux tripes, peut être parce que la mise en scène se contente de copier ce qui a déjà été fait sans jamais innover ? C'est là qu'est le principal défaut de ce Silent Hill 2 selon moi, c'est un bon survival horror, certes, mais il se contente trop de nous resservir ce à quoi on a déjà eu droit en 1999. Plus beau, oui, mais pour le reste, aucune innovation si ce n'est l'inclinaison de la tête de James vers un objet pour nous éviter de courir en rond à la recherche d'un item. La présence de Maria à nos côtés est l'exemple type de l'idée qui ne sert à rien, qui semble très original mais qui frustrer le joueur de devoir se trimballer sans cesse un boulet inutile. La trame principale reposant sur la culpabilité était un bon sujet de départ mais au final, le jeu tombe dans le pathos de bas étage avec sa chute que tout le monde avait compris bien avant la conclusion du jeu, un vrai problème de subtilité. De même,

difficile de cerner le fil conducteur qui lie les différents PNJ rencontrés à l'histoire de James, je pense surtout à Angela la victime et Laura la sadique, aucune explication ne sera fournie sur le lien qui peut nous relier à ces destins individuels, comme s'ils n'étaient là que pour servir de fausse piste et rallonger la durée de vie.

Comme c'est souvent le cas, il y a plusieurs fins, finir le jeu offre des choses en plus et la version Director's Cut propose un scénario alternatif avec Maria.

EN CONCLUSION

Pour :	+ Graphismes + Ambiance + Réalisation
Contre :	- Laura - La fin - Manque d'originalité
Intérêt Général :	15/ 20

Silent Hill 2 est un jeu dont j'attendais beaucoup, peut être trop. Hormis une amélioration dans les graphismes en terme de restitution et de finesse à défaut d'égaliser ceux du premier SH, SH2 est d'avantage un remake qu'une suite peaufinée avec amour. Aucune innovation majeure, un background qui s'égare sans cesse et nous balance des PNJ qui n'ont rien à voir avec notre histoire personnelle à moins d'opter pour des théories tirées par les cheveux ainsi qu'une conclusion en peau de boudin qui sens le pathos à plein nez. Je ne peux m'empêcher de voir un lien clair et limpide entre ce semi-nauffrage et la mise hors projet du directeur du précédent Silent Hill, **Keiichiro Toyama**, qui alla continuer à faire des jeux pour Sony avec **Forbidden Siren**. L'effet **Frederick Raynal** je dirais, une saga qui continue sans son auteur pour un résultat plaisant, surtout pour ceux découvrant la série avec ce volet, mais sans plus.



Blood, le 7 avril 2008