

Dans le milieu des jeux vidéo, comme dans celui du cinéma et tant d'autres, il existe une certaine méfiance par rapport aux suites, continuations et autres œuvres assorties de numéros (généralement). Enhardi par un succès, ou ne voyant pas le bide commercial, les producteurs vont donc continuer la série, même si parfois cela ne se justifie pas. Si l'on a pu voir des séries se bonifier avec l'âge, comme celle des *Time Splitters*, d'autres jeux auraient pu se contenter de leur succès premier et ne pas donner lieu à une suite (oui, je te regarde, *Tales of Symphonia 2*).

Le scénario de *Bioshock* n'amenait pas naturellement à retourner à Rapture. Pourtant, il manquait un sentiment de clôture, l'expérience de jeu était saisissante... Suite justifiée ? Mettez votre scaphandre et examinons cela.



La possibilité d'utiliser à la fois une arme et un plasmide est très plaisante.

Welcome back, Daddy

A l'instar d'un *Mass Effect 2* et comme son prédécesseur, *Bioshock 2* vous emmène rapidement dans l'action sans florilège d'exposition. L'introduction vous donne droit à une vision de ce qu'était Rapture avant que tout ne dégénère, ce qui est sympathique, le jeu original n'en donnant des indices qu'au travers des audiologs (lesquels, d'ailleurs, pointaient souvent du doigt tout ce qui s'y passait de travers !).

Néanmoins, l'avidité concernant l'ADAM est déjà là, une Little Sister se trouve en danger à cause de citoyens ne pouvant réfréner leur pulsion. Entendant le cri, un Big Daddy se précipite sur les lieux et a tôt fait de réduire en charpie les insensés !

Si la Little Sister est satisfaite, ce n'est pas le cas de Sofia Lamb, psychiatre et figure montante dans la cité sous-marine...

Le parallèle avec le début de *Mass Effect 2* se trouve ici : vous assistez, impuissant, au suicide ordonné par Lamb, d'une balle dans la tête. Pas de deus ex machina : vous êtes refroidi pour le compte, dans les pleurs de la Little Sister, qui est la fille de Lamb...

Mais comme on a peu de tribulations en restant mort, vous vous réveillerez, légèrement groggy, une dizaine d'années plus tard, au son de la voix d'une figure d'importance de *Bioshock* : Tenenbaum, celle ayant créé les Little Sisters.

Vous apprendrez rapidement que la Little Sister dont vous aviez la garde va bientôt subir une transformation irrémédiable, orchestrée par sa propre mère, laquelle est quasiment divinisée dans cette « néo-Rapture » débarrassée de Fontaine et Ryan (ainsi que d'une bonne partie de la population d'origine, soyons honnêtes).

Commence une quête pour vous, Delta, Big Daddy ayant brisé ses chaînes, pour sauver votre Little Sister avant qu'il ne soit trop tard...

Oui, je sais, ça sonne très convenu, mais l'enjeu émotionnel est bien là !



Hmm, Charal. J'en connais un qui n'aura plus mal aux dents.

Rapture, ton univers toujours aussi impitoyable

La première chose à examiner dans une suite, une fois le contexte posé, me semble être les points communs avec l'épisode précédent.

De ce côté, on ne sera pas déçu : *Bioshock 2* s'inscrit dans la droite lignée du premier. Vous retrouverez avec plaisir la même patte graphique, tout en évoluant dans de nouvelles sections de *Rapture*, bien évidemment. Il s'agira toujours de tracer votre chemin au milieu de Splicers, pour le moins peu coopératifs, avec un panel d'armes aussi fourni qu'avant et une ribambelle de Plasmides, améliorations géniques. Et pourquoi donc un Big Daddy serait capable d'en profiter ?

Le jeu s'offre une petite pirouette en insérant l'existence d'un premier « modèle » de Big Daddies, les Alpha, dont la « conception » reste bien plus proche d'un humain standard.

Vous aurez toujours intérêt à fouiller partout pour récolter jusqu'au moindre paquet de chips, accumuler les dollars, récolter de l'ADAM est encore fondamental, même en incarnant un Big Daddy, vous n'aurez de cesse de dérouiller à nouveau ces charmants golems. Après tout, vous n'êtes pas de la même génération, autant leur prouver que les prototypes ont encore du talent à revendre ! Bien entendu, comme dans le jeu originel, vous pourrez tout aussi bien les ignorer, si vous n'êtes pas si intéressé que ça dans la récolte d'ADAM.

Hacking et recherche sont de la partie, de même que les Vita-Chambers, les nombreux audiologs et tout cela intégré au jeu avec le même talent que la première fois.

Le plaisir de jeu est donc bien là, l'on retrouve sans conteste l'univers si particulier de *Bioshock*.

Serait-ce à dire que cette suite se contenterait de marcher dans les pas de son ancêtre, uniquement avec de plus grosses semelles en fer ?

Heureusement, non. Bob, image suivante, s'il te plaît.



Si seulement le hacking était aussi aisé dans la vraie vie... Hm, oubliez ça, d'accord ?

Rapture, 1968

Le changement notable et le plus évident, est le fait d'incarner Delta, le premier Big Daddy jamais créé. Cela n'affectera pas votre barre de santé ou votre protection, mais modifiera dans sa majeure partie votre arsenal, en premier lieu. Au lieu d'une chétive clef anglaise, vous aurez droit à la mythique perceuse géante, efficace, mais gourmande en fuel. Le Rivet Gun sera aussi vôtre, pour littéralement clouer vos adversaires, ainsi qu'un harpon de fort beau gabarit, un machine gun totalement jouissif... Un changement d'armement bienvenu et renouvelant agréablement la façon de jouer. Les armes peuvent toujours être améliorées à des bornes dédiées.

L'on peut dire la même chose de la possibilité, maintenant, de pouvoir utiliser simultanément Plasmides et armes, donnant lieu à des combinaisons divertissantes (vous n'avez jamais gelé plusieurs ennemis en même temps pour balancer une grenade ensuite ?) et à tout le moins, un meilleur confort de massacre. Concernant les Plasmides, justement, on notera l'apparition de nouveaux, comme de juste. Le système d'améliorations géniques a été réformé pour n'être plus divisé qu'en deux catégories, ce qui n'est pas plus mal (avec des nouveautés également, même si des améliorations à l'utilité discutables demeurent- telle celle vous faisant gagner plus de vie et d'EVE en consommant de la nourriture).

Mais surtout, la façon que les Plasmides ont d'augmenter en puissance diffère largement : au lieu d'avoir un même effet boosté (comme l'arc électrique étourdissant plus longtemps dans le premier), en chargeant votre Plasmide, vous toucherez plusieurs cibles à la fois.

Par exemple, le niveau trois du Plasmide **incinérer** vous permettra, depuis votre main, de faire surgir un jet de flammes, qui ravira vos pulsions destructives primaires et vous permettra d'inviter tous vos amis Splinters à un barbecue grandeur nature. Le Plasmide essaim est particulièrement redoutable, tuant vos ennemis et les transformant en bombes de proximité, aptes à envoyer une nuée sur le malheureux ennemi s'approchant d'elle...

Il y a donc toujours autant de plaisir à jouer avec son génome, le sentiment de montée en puissance est presque constant, pour peu que vous soyez assidu à la collecte d'ADAM.

La recherche, elle, ne reçoit pas de modification profonde, bien qu'elle garde son importance, le hacking, par contre, a subi une refonte bienvenue.

Exit le mini-jeu que Mario n'aurait pas renié, il s'agit maintenant d'arrêter une aiguille sur certaines zones, évitant surtout celles déclenchant des alarmes, chercher les zones bleues octroyant divers bonus : argent supplémentaire pour les coffres-forts, durée allongée d'alerte pour les caméras sous votre contrôle, durabilité des robots, objets gratuits pour les distributeurs (plus de baisse de prix, d'ailleurs), medpack gratuit aux stations médicales...

Hacker devient plus rapide ce qui n'est pas un mal, le choix de recevoir des objets plutôt qu'une baisse explosive des prix est aussi le bienvenu. Enfin, sauf quand vous recevez un cake au lieu du fuel pour votre perceuse, évidemment.

Le fait de pouvoir hacker à longue distance est également fort plaisant.

Côté ennemis, ne vous attendez pas à une révolution, mais tout de même à l'ajout des brutes chez les splicers- des armoires à glaces costauds et rapides, d'autres Big Daddys de la série Alpha, qui ne fraterniseront pas vraiment avec vous.

Enfin, si vous ne pouvez garder sur vous que 6 seringues d'hypo et 6 medkits (une fois achetées les améliorations correspondantes), contrairement au premier, les medkits régénèrent entièrement votre santé : l'échange est donc largement en votre faveur.

Vous l'aurez compris, *Bioshock 2* a su changer dans la continuité, dans le bon sens. Mais il y a encore un changement majeur qu'il faut mentionner...



Les Big Sisters, plus agiles et vindicatives, vous donneront du fil à retordre ;

Big Sister is watching you

L'ami Jack avait le bon temps pour lui, même s'il ne s'en rendait pas compte : une fois liquidé le Big Daddy, il n'avait plus qu'à se servir. Delta ne saurait procéder ainsi. Certes, il tuera sans état d'âmes ses anciens collègues, mais adoptera ensuite la Little Sister, laquelle, en pressant sur une touche, pourra le guider jusqu'au cadavre plein d'ADAM le plus proche. Il s'agira ensuite de la déposer dessus et de la laisser récolter la précieuse substance avec sa jolie seringue...

Bah, qui croirait cela ? Vous n'aurez pas l'occasion de vous tourner les pouces, car, magiquement, l'action de votre protégée va ameuter une petite horde de Splicers, toujours aussi accros à l'ADAM.

Heureusement pour vous, votre armement, contenant encore des types de munitions secondaires, est là pour vous faciliter la tâche. Rivets piégés se déclenchant dès que quelqu'un franchit leur faisceau laser, harpons avec cordes électrifiées pour dresser une barrière éphémère et mortelle, mines de proximité...

Vous aurez aussi tout intérêt à pirater les caméras alentour, ainsi que les éventuelles tourelles et pourquoi pas cette station médicale, afin que vos ennemis aillent s'empoisonner en essayant de se soigner. Oh, et si vous le pouvez, n'oubliez pas d'amener un ou deux robots volants personnalisés avec vous.

Ne « restera » alors plus qu'à utiliser judicieusement vos Plasmides et vos armes (machinegun chaudement recommandée pour ma part) afin que votre Little Sister, toujours prête à vous décerner des commentaires craquants (Look, Mister B ! It's an angel !), puisse soutirer jusqu'à la dernière goutte d'ADAM.

Chaque Little Sister peut donner lieu jusqu'à deux opérations dans ce genre, vous pourrez ensuite les conduire jusqu'à un de leurs points d'accès, soit pour les tuer, soit pour les libérer de leur état, puis empocher votre gain en liquide mutagène.

Ces phases apportent un réel plus au gameplay et vous fera étudier les zones pour concevoir le meilleur périmètre de sécurité, tout en vous attachant à ces âmes infortunées que sont les Little Sisters.

Néanmoins, gare à ceux, qui, comme moi, tiennent à trouver toutes les Little Sisters d'un niveau et récolter

sur tous les cadavres...

Une Big Sister viendra alors pour vous, annoncée par de charmants cris et elles n'ont rien à envier aux Big Daddys. Pire, aussi puissantes qu'eux, elles sont bien plus rapides, agiles, et résistantes : préparez-vous à épuiser votre stock de munitions spéciales, notamment anti-armure.

Mais les tuer vous vaudra une belle récompense, avec même un peu d'ADAM supplémentaire... A vous de voir si le jeu en vaut vraiment le Plasmide, comme l'on dit à Rapture.



Bien préparer les phases de récolte d'Adam sera primordial.

Vous reprendrez bien un peu d'ADAM ?

En finissant *Bioshock*, je restais sur ma faim. J'ai sauté sur l'occasion de perpétuer l'expérience avec *Bioshock 2*, comme vous le sentez, j'ai été emballé.

Cela ne doit pas écarter certains éléments, que je vais exposer ici.

Tout d'abord, cet épisode est si bien ancré dans son ancêtre qu'il répète certains défauts. Les Splicers sont toujours ultra-agressifs, attaquent de partout et respawnt même un brin plus vite, ce qui peut être pénible à certains moments.

La durée de vie est sensiblement la même que le premier, voire légèrement inférieure, les phases de protection des Little Sisters prennent une partie non-négligeable dans le total. Sachant que pour certains, cette phase était la plus pénible dans le premier *Bioshock*, cela pourra grandement décourager. Et la difficulté n'a pas été revue à la hausse, il y a bien suffisamment d'ADAM pour composer le panel de Plasmides rêvé sans devoir faire des choix cornéliens.

2K Games a tenté de corriger le tir concernant le choix moral, en proposant cette fois-ci quatre fins. Malheureusement, ça ne colle pas tellement...

D'abord, l'optique du soft- aller secourir votre vraie, première Little Sister- incite fortement à vouloir sauver les Little Sisters que vous rencontrerez dans votre parcours, pour les sauver, vous aurez de nouveau droit à de belles rétributions karmiques.

On pourra toujours faire appel au plaisir sadique du contraste protection/meurtre des Little Sisters, mais je n'arriverai pas à me ranger de ce côté, étant donné la moyenne cohérence roleplay et l'intérêt discutable niveau gameplay.

Alors certes, les fins ne sont plus uniquement décidées par ce pseudo-choix moral : vous aurez également



l'occasion de trucider, ou non, divers PNJ. De mon point de vue, cela a vite tendance, pour l'amateur de tuerie, à vous faire basculer dans la catégorie de monstre absolu, quand bien même Delta n'a jamais demandé ce destin de Big Daddy. Les fins restent encore assez décevantes... Et mention spéciale pour ne pas vous donner la possibilité de sauver une certaine personne vers la fin du jeu.

Concernant les personnages, justement, ils sont moins hauts en couleurs : on n'a pas le niveau d'un Ryan ou d'un Fontaine (would you kindly ?), celui qui vous guide comme Atlas n'est pas aussi charismatique. Et Sofia Lamb est pour moi l'une des antagonistes les plus horripilantes qui soit, toujours à vous narguer, vous rabaisser, bouffie d'elle-même, arrogante depuis sa tour d'ivoire, pleine d'une compassion pernicieuse. Pour qu'elle meure, il faut obligatoirement se diriger vers les « mauvaises » fins...

Le côté linéaire est renforcé : pendant une bonne partie du jeu, votre parcours consistera à voyager à bord d'un train, qui n'aura de cesse d'être ralenti dans sa progression par des obstacles commodes. Certes, vous aurez toujours cette liberté d'exploration, mais tout de même.

Enfin, si l'ambiance est toujours au rendez-vous, la surprise de Rapture s'est dissipée en partie, les révélations sont plus maigres.

Et je me demande comment, après tout ce chaos et la cessation de tout contact avec l'extérieur, la désorganisation et les destructions, Rapture arrive encore à tenir...

« And then Father, the Rapture dream was over... »

ASPECTS NÉGATIFS

- Splicers avec une forte tendance de lemmings kamikazes
- Moindre liberté d'exploration
- Durée de vie moins conséquente...
- ... et largement occupée par les phases de protection des Little Sisters, qui seront clivantes
- Choix moraux pas forcément beaucoup plus élaborés (tuer les Little Sisters reste peu avantageux)

ASPECTS POSITIFS

- Manier Plasmide et armes en même temps
- Tout le matériel nécessaire pour mettre en place de joyeux traquenards
- Montée en puissance régulière
- L'ambiance de Rapture en mode dystopie brisée

Perpétuant l'ambiance et l'unicité, *Bioshock 2* sait se renouveler pour ne pas tomber dans la suite facile, mais vu la qualité du premier épisode, l'on a envie de se montrer exigeant, or, on peut se montrer facilement déçu par la reconduite de certains défauts, ainsi qu'un dénouement pouvant laisser une impression fortement mitigée. La durée de vie peine à maintenir le niveau, le multijoueur est assez anecdotique.

Tout cela étant posé, si vous avez apprécié votre première visite à Rapture, *Bioshock 2* aura de quoi vous séduire pour une dernière virée, dans les vestiges du rêve d'un homme mégalomane.

A condition bien sûr de ne pas être allergique aux phases de défense des Little Sisters...

Would you kindly try this game, if you had not already, please ?

