

Si vous n'aimez pas la période de Noël (et je serai le premier à vous approuver), *Parasite Eve* vous propose quelque chose de plus palpitant : une catastrophe biologique totalement surréaliste, sur fond de croisement expérimental entre *Resident Evil* et *Final Fantasy* (avec Squaresoft sur le coup, donc aussi...).

Un résultat aussi original que globalement bien pensé, faisant office de suite vidéoludique à un roman japonais déjà porteur d'un concept assez délirant.

Parasite Eve, premier jeu classé M du studio, a-t-il toujours de quoi séduire ? Laissez vos mitochondries s'exprimer, ami Lecteur, et allons décrypter son ADN pour s'en assurer.

Prière de laisser la vraisemblance au vestiaire.



Surprise surprise, la police - sauf Aya - ne sera pas super efficace, même si vous pourrez compter sur votre partenaire, Daniel. Notamment pour conduire en vitesse lumière dans les rues de New York.

Parasite Evil

C'est la veille de Noël à New York, et la jeune agente du NYPD, Aya Brea, a décidé de se rendre à un opéra en compagnie de son fiancé. Tout semble bien se passer, jusqu'à ce que dans la pièce, le roi ordonne au garde d'envoyer une femme au bûcher.

Surprise ! Non seulement le bûcher factice n'est pas pour l'actrice, mais pour ses compagnons, qui s'enflamment spontanément ! Tout en continuant à chanter, ce sont bientôt les spectateurs qui se mettent à subir des combustions spontanées.

Le fiancé de la policière s'enfuit à toute vitesse, tandis qu'Aya, qui n'a décidément pas froid aux yeux – et étrangement immunisée à ce phénomène ardent – tente d'appréhender la responsable de ce méchouis impromptu. L'actrice, Eve, s'étonne de la voir, et s'enfuit à son tour après avoir lâché quelques phrases cryptiques (et un premier combat-tutorial).

Après de courtes péripéties, Aya l'affronte à nouveau, n'obtenant que de nouvelles indications nébuleuses, à l'instar de « l'éveil des mitochondries ». Eve part à nouveau, se transformant en slime pour passer à travers des barreaux, nouveau signe que quelque chose de pas très net se passe dans son corps. Et Aya de sortir, apparemment seule survivante, ne pouvant s'empêcher durant la conférence de presse donnée par la police de révéler ce qu'elle a vu, ce qui la mettra ensuite sur la piste d'un expert en mitochondries, commodément installé à New York !

SQUARESOFT



Bientôt, il sera clair qu'elle seule, manifestant également des pouvoirs surnaturels, pourra contrecarrer les plans d'Eve...

NTSC-J

Le scénario de *Parasite Eve* pourrait être celui d'un *Resident Evil* auquel on aurait enlevé tous les inhibiteurs, de telle manière que même si on le plaçait en science-fiction, le pitch paraîtrait délirant.

Attendez-vous donc à ce qu'on vous parle moult fois des mitochondries qui auraient un potentiel bien plus évolutif que les « humains inférieurs », auraient développé une conscience et auraient décidé qu'il serait temps de s'affranchir de la tyrannie des cellules eucaryotes ! Révolution !

On sait que tout degré de vraisemblance est jeté dans la fosse commune lorsque, en plus des mutations provoquées par Eve aux animaux et aux humains, le slime qu'elle peut générer est également capable de ressusciter et transformer des fossiles de dinosaures !

Plus fort que les scientifiques de Cramoisi-île, au même niveau que le film *Resident Evil* où le virus se met à animer des cadavres enterrés depuis longtemps.

Si l'ambiance est teintée d'horreur (les créatures étranges, les carnages, les corps calcinés, les transformations perturbantes d'Eve...) et que le jeu cherche généralement à se prendre au sérieux, difficile néanmoins, si vous êtes un tant soit peu critique, de ne pas sourire devant ce focus sur une théorie de l'évolution aussi farfelue et permettant des choses aussi absurdes.

Ou des moments délicieux, comme le chef de la police refusant la suggestion d'Aya de faire appel à l'armée, prétextant que c'est à eux de protéger la population, alors que le problème les dépasse manifestement...

L'important est sauf : cela capte l'attention, et la division en six journées induit un rythme faisant que l'on ne s'ennuie pas, avec un bon équilibre entre les moments où le scénario se rappelle à vous, et les séquences de gameplay. Il y a aussi le petit mystère de cette fillette fantôme qu'Aya voit fréquemment, indiquant son lien avec toute cette histoire de mitochondries...

Bref, d'après ce que j'ai pu lire, ce n'est pas aussi perturbant que le roman japonais, mais cela se laisse suivre.



SLUS-00662/
00662/10028

SQUARESOFT



NTSC U/C

PlayStation

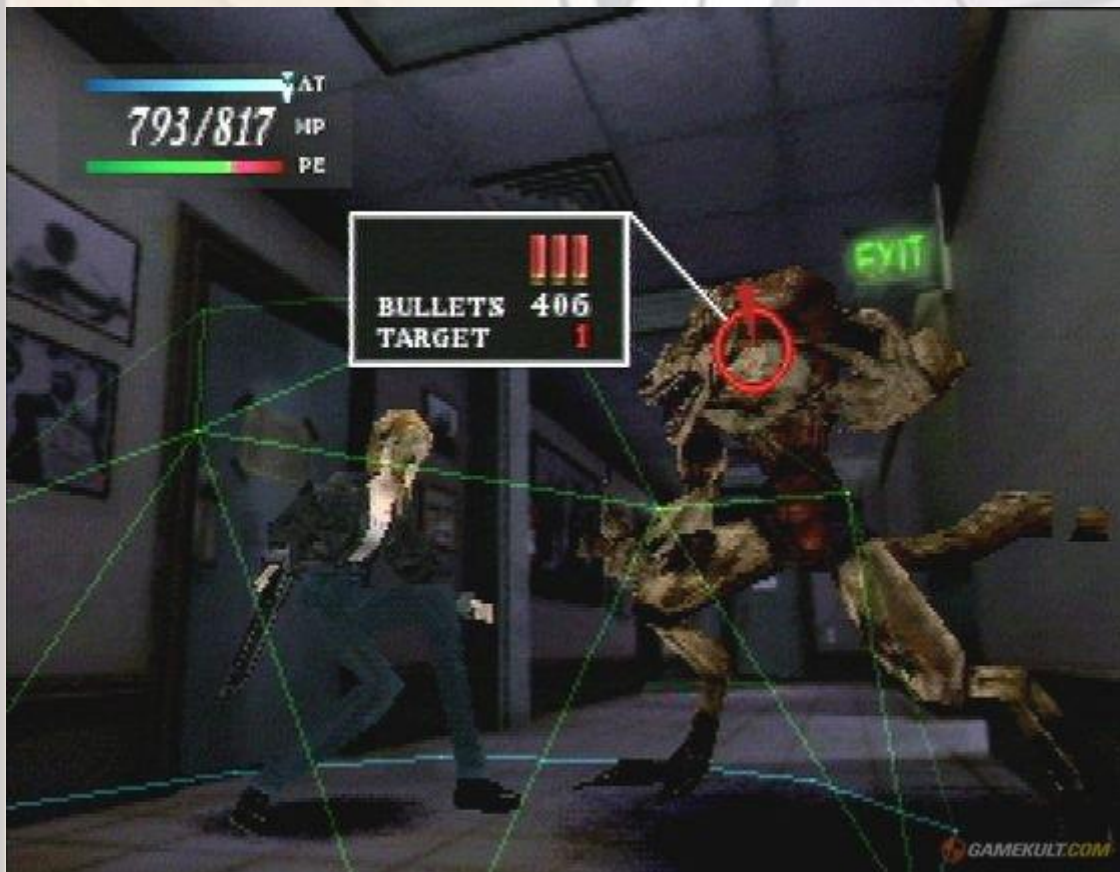
MATURE

CONTENT RATED BY

ESRB

SLUS-00662/

00662/10028



La façon dont les combats s'adaptent à l'environnement est assez cool, vous mettant parfois dans la panade (comme sur une passerelle avec un ennemi de chaque côté...)

Parasite Fantasy : Final Eve

L'autre élément faisant qu'on ne peut réellement pas classer le soft dans les survival-horror, c'est le système de combat, où vous aurez une abondance de soins et de munitions.

Les affrontements se déroulent, comme dans certains *Final Fantasy*, dans un mode au tour-par-tour actif, ici donc avec une jauge, qui, lorsqu'elle est pleine, vous permet d'effectuer une action : attaquer avec une arme, changer d'arme, utiliser un objet ou activer un pouvoir parasitaire (MITOCHONDRIES !!!).

La différence notable avec un FF est que vous pouvez bouger pendant que la jauge grimpe. Et lorsque j'écris « pouvez », 90% du temps, c'est « devez », pour tenter d'esquiver les attaques ennemies et vous placer de façon judicieuse pour tirer sur vos adversaires.

Aya devient en effet assez imprécise au-delà d'une certaine distance, tandis qu'un tir rapproché augmente les chances de coup critique. J'évoque les armes à feu, car si vous disposez bien d'une matraque, économiser les balles ne sert rapidement à rien, et les assauts de mêlée, s'ils sont plus rapides, infligent peu de dégâts.

En fonction de l'arme, votre jauge augmentera plus ou moins vite : ainsi, il faudra plus de temps pour tirer avec un fusil d'assaut qu'avec un pistolet. Généralement cependant, une arme suffit : en trouvant des outils, vous pouvez en effet sacrifier une arme pour obtenir ses bonus (puissance, portée, chargeur) sur une autre arme, ou bien un de ses effets spécifiques (nombre de balles tirées en un assaut, tranquillisants, dégâts incendiaires...).

SQUARESOFT

Le même principe s'applique pour votre armure. Ainsi, non seulement vous vous encombrez moins, mais même si vous trouvez un arsenal dont les valeurs de base sont équivalentes ou supérieures à votre dispensateur de mort actuel, vous pouvez sacrifier ce dernier pour récupérer tous les bonus accumulés !

Une formule intéressante avec un petit effet customisation bienvenu.

L'aspect RPG est également présent avec les points d'expérience. A chaque montée de niveau, Aya gagnera automatiquement des points en attaque, défense, jauge d'action, jauge de pouvoir parasitaire et même – plutôt original ! – dans le nombre d'objets qu'elle peut transporter.

Chaque combat rapporte également des points bonus, qui peuvent être dépensés pour augmenter la taille de votre inventaire et booster la vitesse de remplissage de votre jauge d'action.

Et croyez-moi, entre les armes, armures, outils, objets de soin et objets nécessaires pour avancer dans l'histoire, il sera fort pratique d'avoir des poches bien larges pour tout transporter, même si pouvez déposer des objets au commissariat !

Selon certains paliers de niveaux, vous obtiendrez également de nouveaux pouvoirs parasitaires. La jauge se régénère automatiquement en combat, et pas du tout le reste du temps, ce qui est logique : le pouvoir que vous allez le plus souvent utiliser sera certainement le Soin, et ses variations plus puissantes qui se débloquent, ainsi que le pouvoir annulant les altérations d'état (poison, ralentissement, cécité...).

Hâte (mouvements plus rapides et jauge devenant pleine plus vite) et Barrière (annulation des dégâts contre des points d'énergie) est un combo utile contre les boss.

Les autres, généralement, en valent moins la peine : scanner les faiblesses de l'ennemi n'est guère utile (de manière très situationnelle, il peut être utile de changer d'arme si l'ennemi est résistant au froid ou au feu, par exemple), ralentir un monstre ou le rendre confus n'est pas forcément plus efficace que de continuer à vider vos chargeurs.

Le tir énergétique vide votre jauge pour un assaut puissant, finisseur sympathique parfois, tandis que le pouvoir final, **Libération** (transformant temporairement Aya en humaine transcendée par ses mitochondries !) est surpuissant : contre toute votre jauge, il inflige plus de 1000 points de dommage en un seul assaut !

« Heureusement », à moins de récolter l'expérience comme un forcené, vous ne l'obtiendrez pas avant le milieu ou la fin du jour 5, ce qui est parfaitement suffisant.

MATURE

M

CONTENT RATED BY
ESRB

SLUS-00662/
00662/10028

SQUARESOFT



NTSC U/C



Votre Némésis. Vous ne vous attendiez pas à ça, n'est-ce pas ?

Mitochondries de toutes les nations, unissez-vous

Il résulte de tout cela un sentiment de progression satisfaisant, entre les gains d'expérience et l'amélioration régulière de votre équipement. La difficulté est tout à fait raisonnable, attention toutefois à la zone optionnelle du jour 5 qui vous réservera de douloureuses surprises !

Mais aussi un lance-roquettes en prime, hé hé.

Pour le reste, la progression est rythmée par un élément que les S.T.A.R.S. connaissent bien : l'acquisition de clés. Rien d'aussi perché néanmoins que le manoir Spencer, lorsqu'elles ne sont pas dans des tiroirs ou sur des corps, elles brillent dans l'environnement.

A part le musée au jour 5 (chapitre vraiment plus long que les autres, pour le coup) où il faudra faire pas mal d'allers et retours, on va plutôt de l'avant.

Pas réellement de puzzles non plus, sauf si vous comptez l'acquisition de trois fusibles, ou l'activation de deux pompes dans un certain ordre comme tels ! Assurément, les méninges ne seront pas trop creusées pendant cette période de Noël mouvementée.

Les combats ne sont pas excessivement tactiques non plus, toutefois, le fait de se mouvoir rend les choses plus dynamiques, le bestiaire est suffisamment varié (avec même une créature lançant des cerveaux bondissants comme attaque principale !) et les boss vous opposeront une bonne résistance, sans être insurmontables.

Si jamais vous avez soif d'un peu plus de challenge, abstenez-vous d'utiliser le pouvoir Libération...

Quatre choses à noter concernant la réalisation. Autant tirer sur l'éléphant dans le couloir d'abord : la 3D de la vénérable Playstation n'a pas très bien vieilli, notamment durant les animations. Heureusement, et c'est la deuxième chose, les décors en 2D pré-calculée, eux, gardent un certain charme.

Troisième élément : vos oreilles ne se régaleront pas de doublages aussi nanardesques que dans RE premier du nom, car ils sont purement absents, probablement pour une question de place sur les CD, et de coût.

Gageons qu'à tout prendre, c'est aussi une bonne chose de s'en tenir au texte plutôt que d'avoir des doubleurs moyennement motivés par leurs textes.

MATURE

ESRB

SLUS-00662/
00662/10028

SQUARESOFT

Enfin, expérience rétro style RE oblige, il faudra se satisfaire de contrôles assez rigides. Rien qui empoisonne sérieusement le plaisir de jeu, mais pénible à certains moments, comme se mettre bien en face d'une caisse ou d'une porte à ouvrir.

La caméra n'est également pas toujours avantageuse durant les combats.

Et la longévité, qu'en est-il ? Entre huit et dix heures devraient vous amener au final hollywoodien de *Parasite Eve*, avec une récompense à la clé, un New Game +.

Celui-ci conserve évidemment votre niveau, mais également l'arme et l'armure de votre choix.

Combinez cela avec des points bonus en pagaïe, et même si les ennemis sont plus costauds, vous allez débarquer comme le Terminator. Mauvais design ?

Non, car l'intérêt est surtout d'obtenir la meilleure fin, après avoir terminé le bâtiment Chrysler et ses 77 étages.

Une véritable épreuve d'endurance : nouveaux monstres, ennemis plus puissants, objets plus efficaces, possibilité de sauvegarder uniquement tous les dix étages et après avoir battu un boss.

Sachant que cette fin est contredite en partie par la suite et que le système de combat, aussi plaisant qu'il soit, devient bourratif en une telle succession, je n'y ai personnellement pas trop goûté, mais les gourmands en recherche de défi y trouveront leur compte.

Personne ne vous en voudra si vous vous en abstenez : il faudrait finir plusieurs New Game+ avant d'être prêt, pour une récompense discutable.

« Mutation inattendue »

ASPECTS NÉGATIFS

- Mouvements souvent rigides, accusant leur âge
- Ecriture du scénario sous acides
- Vrai fin cachée derrière un challenge un poil trop long

ASPECTS POSITIFS

- Système de combat original pour le genre
- Gains de pouvoirs et améliorations des armes
- Aventure complètement barrée
- Progression fluide

Parasite Eve aura probablement du mal à paraître horifique, encore plus avec l'âge. Toutefois, il réussit une hybridation entre jeu d'aventure et RPG tout à fait convaincante et plaisante, sachant doser l'expérience pour qu'elle ne soit pas trop longue tout en donnant un bon sentiment de progression du personnage.

Si vous n'avez rien contre une intrigue totalement barrée et un scientifique evil à la Hojo, voilà un titre assez particulier à découvrir, ami Lecteur !



SQUARESOFT



NTSC U/C

PlayStation®

MATURE



CONTENT RATED BY
ESRB

SLUS-00662/
00668/10028

[parasite eve]



SQUARESOFT®