



Test de Enemy Zero

Enemy Zero

Sorti sur Saturn et PC en 1996 au Japon, 1997 aux Etats-Unis et 1998 en Europe, ce second volet de la trilogie partage avec son prédécesseur **D** le concept de film interactif et la blonde héroïne Laura, sans pour en être autant la suite ; il s'agit plutôt d'une variante uchronique en ce sens que si le premier se déroulait dans un présent gothique enraciné dans le passé d'une très antique malédiction, celui-ci nous projette dans un tout aussi hypothétique futur de science-fiction interstellaire. Il tient en quatre disques numérotés de 0 à 3, le premier comportant la cinématique d'introduction et un niveau d'entraînement (qu'il est vivement conseillé d'accomplir) et les trois autres, l'histoire proprement dite.





Vous êtes donc Laura (dont au final le patronyme reste incertain, puisque qu'au gré des jeux et des versions elle se nomme tantôt Lewis, tantôt Parton et tantôt Warp; mais... peu importe !) et êtes réveillé de votre paisible sommeil cryogénique par une situation d'urgence dans le vaisseau spatial qui vous promène dans les espaces intersidéraux. La brutalité de l'éveil vous rend amnésique. Vous n'en quittez pas moins votre chambre pour constater des témoignages matériels de violences dans les coursives. **Vous décidez alors d'enquêter sur les évènements vous ayant tiré de votre aimable torpeur, et vous apercevez bien vite que le navire est envahi par des aliens invisibles** – d'où l'appellation « ennemi zéro ». Vous vous procurez donc un détecteur de mouvements, une sorte de pistolet-laser, et partez à la recherche d'autres passagers afin, non seulement de découvrir ce qui est advenu à bord, mais aussi de retrouver la mémoire – tout ça en affrontant l'envahisseur, et avant que l'astronef ne revienne sur Terre.

« D » fut utilisé, en son temps, pour vanter la beauté et la pureté des graphismes offert par la toute jeune Playstation – sans parler du potentiel érotique de l'héroïne; là aussi « Enemy Zero » se pose en digne successeur, dans son style « high-tech » particulièrement épuré. Le contraste entre, l'atmosphère angoissante et la brutalité ennemie d'une part, la fragilité et la délicatesse de Laura d'autre part, est d'un niveau de sensualité glacée antithétique de celles d'une Jill Valentine ou d'une Heather Mason, torrides mais plus convenues. Le jeu regorge de cinématiques extrêmement bien construites, à la qualité rehaussée par la musique de Michael Nyman, compositeur, pianiste, librettiste et musicologue anglais essentiellement connu pour ses musiques de films, et pour qui Kenji Eno, fondateur de la société WARP à qui ont doit ce jeu, éprouve une grande admiration.





A des phases d'exploration en vue subjective et ne pouvant mener qu'en des endroits prédéterminés – une constante de ces trois jeux – « Enemy Zero » rajoute des phases FPS dans les couloirs. Vous devez progresser en communiquant avec les rares survivants, et en trouvant des cartes magnétiques et codes d'accès en fouillant ou en résolvant des énigmes. Clin d'œil à un autre survival-horror où futurisme et amnésie se rencontraient, « Overblood », les sauvegardes se font ici aussi sur une sorte de dictaphone... mais de manière nettement plus drastique : en effet, l'objet dispose d'une batterie de 80 unités ; une sauvegarde en consomme 8, mais pire encore, chaque « game-over » vous en coûte 2 ! Le détecteur de mouvements quant à lui préfigure un peu la radio de « Silent Hill », en ce sens qu'il émet trois notes de musique différentes selon que l'ennemi se trouve devant, derrière ou latéralement, sa fréquence d'émission permettant de juger à quelle distance il se trouve. **Le pistolet-laser ne dispose que de trois impulsions et quand il est vide, il faut aller le recharger dans un endroit approprié.** Il est donc conseillé de ne tirer qu'à bon escient (les couloirs étant trop étroits pour pouvoir esquiver les ennemis), de ne pas trop mourir et point trop sauvegarder, et en revanche de bien exercer son sens de l'ouïe, car dans le dernier des 4 CD vous n'aurez plus le détecteur de mouvement...

Le jeu comporte deux niveaux de difficulté, « facile » et « normal » ; le terminer selon la deuxième option débloque un niveau « difficile » où les ennemis sont plus nombreux et la batterie du dictaphone moindre.

Description du jeu par Zombieater

