



Test de Parasite Eve

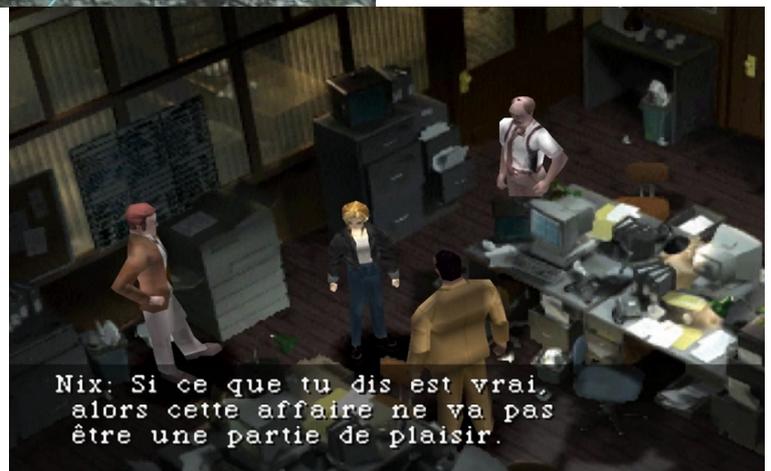
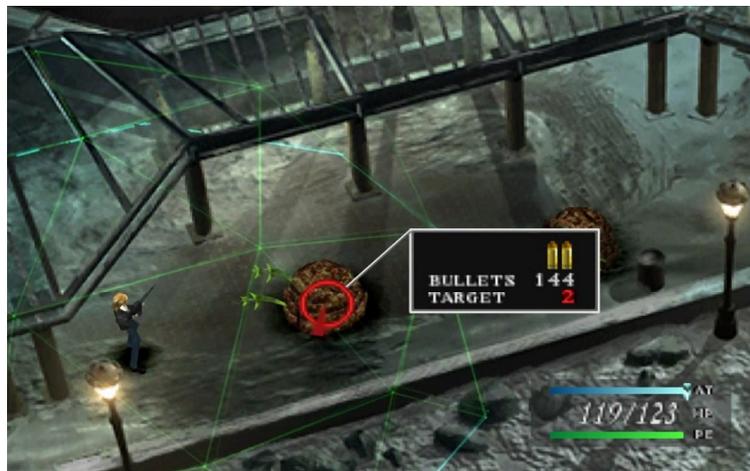
Parasite Eve

Durant la réalisation de Resident Evil 2, le développement du jeu est bouleversé par le départ d'une bonne partie de l'équipe. Où sont-ils partis et pourquoi ce revirement de situation ? Ces personnes ont en fait été recrutées par Square Soft, aujourd'hui connu sous le nom de Square Enix, pour travailler sur leur tout nouveau bébé : Parasite Eve. Il est important de noter que le jeu n'est jamais sorti en Europe, par conséquent l'import ou l'émulateur seront bien pratiques pour tester ce jeu.

Parasite Eve est un RPG à ambiance horrifique (aussi défini comme "Cinematic RPG") qui reprend plus ou moins les codes instaurés par le Survival Horror. C'est une suite fictive du roman éponyme écrit par Hideaki Sena qui sortira quelques temps plus tard en film. Parasite Eve est donc un **genre hybride entre un gameplay RPG et une ambiance horrifique**. Cependant le jeu passera en revue ces deux genres sans vraiment les approfondir, d'un côté on a une part RPG pas aussi développée qu'un Final Fantasy et d'un autre, une part horrifique qui n'a pas vraiment pour but d'aboutir à de la peur. Mais nous allons approfondir tout ça plus en détails après un bref résumé de l'histoire.

24 décembre 1997, Aya Brea, une agent de la NYPD, se rend à un opéra. Tout se déroulait normalement jusqu'au moment où la cantatrice, Melissa, entame son solo et que le public se met littéralement à s'enflammer. Des cris résonnent dans tous les sens, des corps tombent du ciel. Aya reste impuissante face à ce massacre. Notre héroïne décide de monter sur scène pour arrêter la responsable. Cependant, cette dernière est quasiment insensible aux balles et déblatère des choses plus qu'incohérentes. Cellules ... Communication ... Réveil Chaleur ... Mitochondrie originelle ... En poursuivant la criminelle, Aya rencontre des organismes vivants entrain de muter à une vitesse vertigineuse sous ses yeux et il en va de même pour Melissa qui finira par s'autoproclamer «Eve». Que signifie donc tout ce charabia ? **Pourquoi Aya n'a pas pris feu comme tout le monde ?** Comment des mitochondries ont-elles pu entraîner toutes ses mutations et prendre le contrôle de leur hôte ? Ce sont pour ces réponses qu'Aya décide de prendre en charge l'enquête et de poursuivre Eve à travers tout Manhattan. .





1) Le Gameplay et le côté RPG du titre

Graphisme et contrôle

De la même manière qu'un Resident Evil, on contrôle un personnage en 3D sur des décors en 2D pré-calculés richement détaillés. Pour ce qui est du chara-design, c'est Tetsuya Nomura qui s'en occupe, il s'est fait notamment connaître grâce à son travail sur Final Fantasy VII. On se retrouve donc avec un personnage pas mal détaillé mais sans non plus rentrer dans l'excellence. Cependant, c'est en regardant les artworks du jeu et surtout en regardant les magnifiques cinématiques que l'on appréciera le plus son travail sur les personnages. La caméra dans ce jeu étant nettement plus éloigné du protagoniste que l'est un Resident Evil, il sera donc plutôt difficile d'apercevoir tous les détails que ce soit au niveau des personnages qu'au niveau des ennemis.

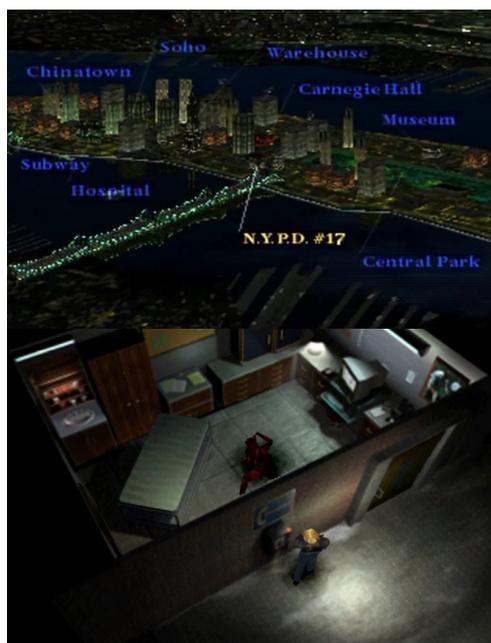
Système de combat

Les combats se basent sur deux jauges. La première est une jauge ATB, une fois celle-ci remplie, on a la possibilité d'attaquer ou d'utiliser des pouvoirs. La deuxième est la jauge de pouvoir qui nous permet comme son nom l'indique d'utiliser les compétences spéciales de l'héroïne de façon limitée et donc plus tactiques.

On peut déplacer l'héroïne dans la limite de la zone de combat donnant un aspect beaucoup plus dynamique aux affrontements. Les attaques de base sont données grâce à des armes de mêlées ou des armes à feu.

Ces armes sont définies par trois caractéristiques : Puissance, Capacité et la portée. Une arme avec une petite portée nécessitera donc de se rapprocher de l'ennemi pour lui assainir plus de dégâts, plus la capacité de l'arme sera grande moins il sera nécessaire de recharger durant un combat, ...En plus de ces trois caractéristiques, **chaque arme peuvent avoir des compétences spéciales**, par exemple le nombre de balle pouvant être envoyé par salve (si dans ce cas l'arme tire trois balles par salve, il sera donc possible de tirer trois balles à chaque fois que la barre ATB sera rechargée) ensuite l'arme peut aussi avoir des compétences d'une grande variété qui permettent d'être plus efficace face à certains ennemis comme les enflammer, les empoisonner, ... Les armures sont basées sur le même système que les armes mais possèdent logiquement d'autres propriétés.

D'un autre côté on a nos pouvoirs utilisables autant de fois que l'on veut tant que l'on a des points énergie (visibles grâce à la barre de pouvoir), ces pouvoirs sont indispensables à la survie de l'héroïne car ils permettent en autres de nous soigner, d'enlever des altérations d'états, d'en donner aux ennemis...



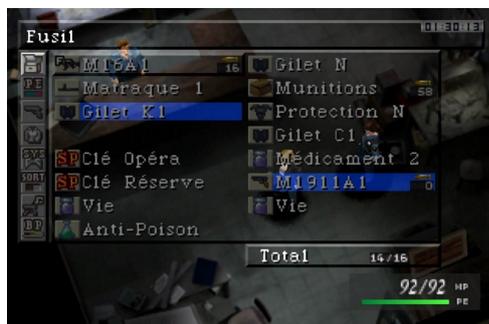


Optimisation d'Aya

Après chaque combat des points bonus sont obtenus. Ces points peuvent augmenter la vitesse de rechargement de la barre ATB, le nombre d'objets que l'on peut porter mais aussi les trois caractéristiques des armes et des armures. Ils est donc à vous de bien choisir ce que vous voulez optimiser. Cependant, Aya gagne aussi des points d'expérience après chaque combat qui lui permettent d'augmenter de niveau, plus on possédera un niveau élevé, plus notre jauge de vie sera élevée et plus on débloquera des pouvoirs puissants. Au cours du jeu, on peut aussi ramasser des "outils" qui nous permettront de **transférer une compétence d'une arme sur une autre** mais en contrepartie cette arme sera détruite. Donc si vous voulez garder votre arme car elle est puissante mais que vous voulez récupérer la capacité d'enflammer vos ennemis d'une autre arme, vous le pouvez. Grâce à ça, votre arme deviendra de plus en plus puissante et vous permettra d'aborder le jeu avec beaucoup plus d'aisance.

Les limites du jeu

D'une certaine manière ce jeu pourra rebuter les inconditionnels du genre RPG. En effet, le jeu peut facilement se finir en moins de dix heures. Et pour des personnes habituées aux Final Fantasy et leur énorme temps de jeu, ça peut faire assez cours. Cependant, le jeu reste intense jusqu'au bout et ne nécessite pas de faire des centaines de combats pour augmenter de niveau juste parce qu'un boss est trop puissant. Mais si vous souhaitez le faire, c'est tout à fait possible grâce à **une carte qui permet de visiter divers endroits de la ville** pour trouver quelques objets cachés. D'un autre côté, le jeu ne possède pas de quêtes secondaires et niveau rejouabilité, le jeu ne possède qu'une mode Ex Game qui nous permet de recommencer le jeu avec son ancien équipement. Cependant, dans ce mode on pourra trouver tout un bâtiment rempli d'ennemis et arriver au dernier étage (qui nous permettra d'obtenir une cinématique de fin supplémentaire) ne sera pas une mince affaire.





2) Le côté horrifique

Comme dit dans l'introduction, le côté horrifique du titre bien que présent n'est pas assez développé pour créer une ambiance oppressante. Certes, certains passages comme le rat qui se transforme et le passage dans l'hôpital poseront une ambiance assez malsaine **mais ça ne s'étendra pas sur la longueur**. La bande son faite par Yoko Shimomura est une pure merveille, ça pose une ambiance mystérieuse, de suspense mais elle est plutôt faite pour un jeu d'aventure que pour un survival horror. Mais ce point est clairement voulu par les développeurs et on se retrouve avec un jeu qui possède une ambiance singulière et qui ne devrait laisser personne indifférent. Il me paraît important de d'indiquer que les personnages ne possèdent aucun doublage, ce que je trouve particulièrement dommage car ça aurait pu mettre encore plus en avant notre chère Aya Brea. Alors que d'autres vont s'inspirer de la magie ou d'êtres cosmiques pour l'histoire, Parasite Eve reprend l'histoire posée par Hideaki Sena et met en avant une mutation des mitochondries. On se retrouve avec une histoire sérieuse, dans un univers riche que l'on prend plaisir à découvrir du début à la fin.

Concernant la difficulté, si on prend le temps de bien tout comprendre les points détaillés dans la partie RPG, le jeu ne sera pas spécialement difficile à finir. Mais si par malheur on loupe un de ces points on se retrouvera probablement bloqué à un moment ou un autre du jeu. Il faut donc prendre le temps de comprendre le fonctionnement du jeu car c'est une des richesses du jeu et ça sera dommage de passer à côté.





Conclusion

Parasite Eve est donc un genre en marge du RPG et du Survival Horror possédant sa propre ambiance. On se retrouve avec un jeu d'aventure, avec un gameplay très riche et une ambiance horrifique, qui ne pourra laisser personne indifférent de part son histoire, son héroïne, sa bande son et son univers. **Bref un incontournable.**

Description du jeu par Blood-Curse62

Copyright © 2003-2025 survivals-horrors.com, tous droits réservés
Conception [David Barreto](#)