



Test de Deadly Premonition 2 : A Blessing in Disguise

Deadly Premonition 2 : A Blessing in Disguise

Je pensais que **Deadly Premonition** n'aurait jamais de suite, et pourtant, contre toute attente, dix ans après la sortie du premier jeu, un nouvel opus vit le jour. J'étais à la fois heureux de pouvoir plonger à nouveau dans cet univers si particulier, et sceptique parce que **succéder à un tel ovni était un défi presque impossible à réaliser**. J'ai alors démarré le jeu sans savoir à quoi vraiment m'attendre...

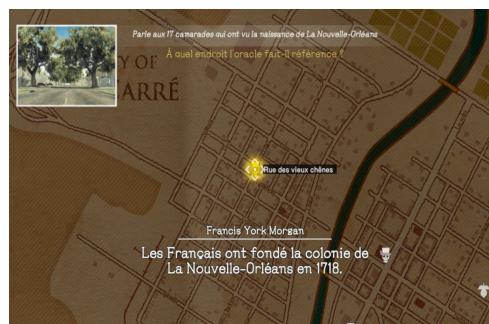




Ce *Deadly Premonition 2 : A Blessing in Disguise* se passe dans deux temporalités différentes, en 2005 (soit cinq ans avant l'enquête du premier jeu), et en 2019 (soit neuf ans après les événements de *Greenvale*).

Dans les passages de 2005, qui sont majoritaires, on incarne un héros qu'on connaît bien et qu'on a énormément de plaisir à retrouver : l'agent du FBI Francis York Morgan (et sa double personnalité Zach). Il nous mènera dans la ville de « Le Carré », en Louisiane, pour enquêter sur une mystérieuse drogue nommée « Le Saint Rouge » et sur l'étrange meurtre de la jeune Lise Clarkson. Dans les passages de 2019, qui sont presque uniquement textuels, on incarne l'agent spécial Aaliyah Davis interrogeant un vieux Francis York Morgan décrépiti à propos de ses enquêtes de 2005 (à Le Carré) et de 2010 (à *Greenvale*) pour tenter de démêler des mystères qui planent encore sur ces deux affaires.

Le scénario de ce *Deadly Premonition 2* est très bien rodé. L'enquête de 2005 est intrigante du début à la fin, alors que l'enquête de 2019 est à la fois paranoïaque et touchante. J'avais un peu peur que l'histoire ne soit pas à la hauteur, mais même si elle n'égale pas celle du premier opus, elle reste de très bonne qualité. Attention quand même, il faut absolument avoir en tête l'intrigue du premier jeu pour pouvoir tout comprendre à celle-ci !





Si scénaristiquement *Deadly Premonition 2* ne déçoit pas, voyons ce qu'il en est du reste. Nous parlerons uniquement de la partie se déroulant en 2005 vu qu'elle occupe la majorité du gameplay. Le moins qu'on puisse dire, c'est que l'essence si originale du titre est similaire à celle du premier opus !

On retrouve **un terrain de jeu à explorer librement**, ici la petite ville de Le Carré et son bayou, que l'on peut parcourir à pied, en skate (!) ou en taxi. Pour amasser des indices et faire progresser son enquête, notre agent devra rentrer dans la plupart des lieux clés de la bourgade comme le restaurant-bolwing, le bar, l'église, l'entrepot frigorifique, etc... Comme chaque lieux ouvre à des jours et des heures bien précises, il faudra bien surveiller le calendrier et sa montre. Le temps est donc un facteur à ne pas négliger, et pour faire avancer l'horloge plus vite, notre agent peut fumer des cigarettes, dormir, s'amuser à faire des ricochets dans l'eau, faire du bateau dans les marécages et pratiquer tout un tas d'autres activités.

York doit aussi toujours vivre **sa petite vie virtuelle** en dormant à l'hôtel, en prenant des douches pour ne pas sentir mauvais, en se rasant, et en gagnant de l'argent grâce aux missions principales ou secondaires. Il doit également interroger les habitants, ce qui permet la rencontre des personnalités, une fois de plus, totalement décalés comme la petite fille du shérif qui deviendra notre acolyte ou encore le patron de notre hôtel qui est aussi groom, cuisiner et réceptionniste. De temps à autre, York sera en contact avec un mystérieux oracle vaudou qui lui donnera des tuyaux pour avancer dans son affaire (ces séquences remplacent celles des lectures de l'avenir dans le café) !

Les joueurs du premier jeu seront en terrain connu, mais tous ces aspects du titre sont malheureusement

nettement moins bons que l'opus originel. La ville est peuplée de PNJ idiots (qui restent parfois dans un coin sans bouger), les phases en skate sont trop longues et peu maniables (j'en viendrai presque à regrette la voiture de Greenvale...), le clipping est bien trop présent, les temps de chargements sont interminables, **les missions secondaires ET principales sont souvent inintéressantes** (non mais franchement, quelle déception de faire des quêtes fedex qui n'ont aucun sens), les phases d'enquêtes sont courtes et le scénario se dévoile hélas trop vite pour qu'on s'attache réellement à tout ce qui se passe. Il y a d'ailleurs moins de personnages avec qui communiquer et on ne peut pas suivre leur déplacement en temps réel sur la carte, ce qui nous amène au plus gros point noir qui est que, contrairement à son prédécesseur, il est presque impossible s'offrir le challenge de résoudre l'enquête avant que l'histoire nous la dévoile.



Comme dans le premier opus, toutes ces phases d'explorations sont ponctuées de phases survival-horror. Les monstres apparaissent soit la nuit, soit dans des lieux altérés. Dans ce dernier cas, York doit alors dégainer un

étrange pistolet magique et parcourir des couloirs interminables et directifs en tuant des ennemis ridicules jusqu'à arriver à des boss grotesques et bien trop simples à éliminer. **Il n'y a rien de fun à circuler dans ces mondes**, et les munitions et les soins sont si nombreux qu'il n'y a aucun challenge. La seule façon d'y mourir est d'ennui... et oui, les développeurs ont réussi l'exploit de rendre ces phases presque encore moins intéressantes que dans le premier Deadly Premonition, heureusement que la maniabilité est quand même bien plus fluide.

Ajoutons à tout cela le fait que les graphismes sont assez moches, que les personnages en cel-shading dénotent avec leurs environnements et que **les musiques sont bien trop peu marquantes**, pour nous apercevoir que ce Deadly Premonition 2 est bien décevant sur de nombreux points.



Et pourtant... malgré ses immenses défauts... Deadly Premonition 2 reste, tout comme son aîné, un jeu

différent dans le paysage vidéoludique. Même si **j'ai été un peu déçu**, et si je le trouve dispensable, je ne pourrai pas vous dire que j'ai détesté ce jeu. Je ne l'ai pas non plus adoré contrairement au premier, mais je ne regrette pas de m'être plongé dans son univers avec ses personnages si distinctifs, il m'a fait passer par plusieurs émotions, et j'ai adoré cette fin qui m'a donné des frissons !

Pour finir, je préciserai que si le jeu est toujours inspiré de la série Twin Peaks, il est aussi fortement inspiré de la première et cultissime saison de True Detective dans laquelle deux policiers enquêtent sur un meurtre rituel commis en Louisiane dans le bayou. A voir absolument !

Description du jeu par Kyoledemon

Copyright © 2003-2026 survivals-horrors.com, tous droits réservés
Conception [David Barreto](#)