Test de Parasite Eve : The 3rd Birthday

The 3rd Birthday

The 3rd birthday est un spin off de la saga **Parasite Eve**. On y retrouve Aya Brea qui de toute vraisemblance ne s'est pas réconciliée avec les ennuis. Adieu les NMC et autres ANMC, on a maintenant à faire à ceux qui sont appelés des Twisted, monstres créés par des géantes colonnes sorties du sol nommées “Babel”. Autant le dire tout de suite, cet épisode n'est pas considéré comme un spin off pour rien, les évènements des premiers épisodes ne seront pas mentionnés, idem pour la mitochondrie à?l'origine des monstres. Ici, on a à faire à un tournant de la série sur de nombreux points. C'est parti pour le test (a noter que le jeu est entièrement en anglais) !

La veille de Noel la Terre est attaquée par les Twisted, la population est en train d'être décimée et son nombre descend à une vitesse vertigineuse. Pour contrer ce phénomène, le CTI est créé, ayant comme membre en l'occurrence une certaine Aya Brea, une jeune qui est **devenue amnésique** suite à un tragique accident. C'est sur cette femme mais surtout sur son pouvoir (l'Overdive) que le destin de la Terre repose.

Gameplay :

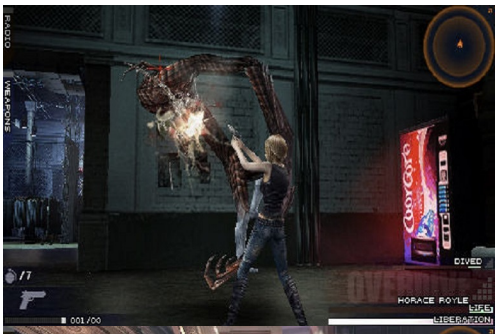
Cet Overdive est la principale nouveauté de gameplay de cet épisode. Grâce à ce pouvoir et a une machine, notre héroïne peut retourner dans le passé et ainsi changer le cours de l'histoire (son corps, quant à lui, reste dans la machine). **L'overdive permet de prendre le contrôle de l'esprit de quelqu'un d'autre.** On peut utiliser cet atout à n'importe quel moment du jeu du moment que des personnes (civil ou soldat) se trouvent dans les parages. Ça permet en autre d'esquiver des attaques, de changer de position assez rapidement ou de récupérer l'arme de la personne en plus des trois initialement possédées. L'overdive permet aussi de pénétrer dans les ennemis quand ces derniers sont affaiblis pour pouvoir imploser à l'intérieur et leur infliger des dégâts considérables (Overdive Kill).

Pour ce qui est des autres changements niveau gameplay, la caméra suit désormais le personnage dans son dos, les déplacements se font à l'aide du stick analogique et le changement d'angle de camera avec les flèches donc autant dire qu'un deuxième stick analogique aurait été le bienvenu. Heureusement pour nous, la visée est automatique sauf exception. C'est justement ces exceptions (par exemple les armes sur les véhicules, sniper ou lance grenade) que le jeu pourra se montrer frustrant quand on n'arrive pas à ajuster le curseur sur l'ennemi.

Outre l'overdive, **le "crossfire" est une autre nouveauté du titre.** Il consiste en gardant en joue l'ennemi d'attendre que la jauge prévue à cet effet soit pleine pour que tous nos collègues se mettent à vider leur chargeur sur l'ennemi voulu. Ensuite, nous retrouvons ce qui s'appelait dans les précédents épisodes l'"énergie shot", mais dans ce jeu c'est plutôt une sorte de "god mode" qu'un simple pouvoir. En activant ce mode (quand la jauge adéquate est entièrement remplie), Aya se met à se déplacer très rapidement et à tirer des balles surpuissantes.

Le titre garde son cote RPG, cependant le système de pouvoir est entièrement revisité. Outre ceux décrits précédemment Aya ne possèdera pas ceux des précédents épisodes, on oublie donc les boules de feu, la guérison et j'en passe. Ses pouvoirs sont devenus des bonus qui s'activent selon une certaine action. Ses bonus sont sélectionnables par le biais de l'ADN d'Aya. En modifiant son ADN, on peut choisir quel atout lui donner selon notre convenance, il est donc possible de privilégier l'attaque (la jauge de crossfire augmente plus vite...), la défense (activation d'un bouclier, résurrection...) et bien d'autres choses. Ses différents bouts d'ADN s'obtiendront en tuant les ennemis. Pour finir, Aya garde son système de niveau et de points d'expérience qui la rendra de plus en plus puissante au cours de l'aventure. Ces points d'expérience pourront être dépensés pour optimiser nos armes qui sont, pour rapidement en parler, assez nombreuses en passant du simple pistolet, au

fusil à pompe jusqu'au lance grenade.



Technique :

Pour les graphismes, il fait surement parti des plus beaux sur PSP, une fois de plus c'est le fameux Tetsuya Nomura qui s'occupe du design des protagonistes et une fois de plus il a fait un travail de géni. Les cinématiques sont sublimes et le jeu in-game n'en a pas à rougir, l'environnement, bien que trop peu varié, sont parsemés de petits détails. Cependant, on regrettera le fan-service qui est loin d'être nécessaire. Les habits de la pulpeuse Aya s'abimeront au fur et à mesure que cette dernière subira des dégâts au point **d'entrevoir une partie de ses sous-vêtements**. D'accord, c'est agréable à regarder mais en achetant un Parasite Eve, on s'attend à avoir une ambiance horrifique et finalement on se retrouve avec du fan service pour

adolescents.

La bande son est un autre point fort du jeu, les musiques sont magnifiques et pas placées n'importe comment, elles privilégient le côté mystérieux du jeu et donnent du punch au combat de boss. Le doublage anglais est aussi de très bonne facture. Bref, que du bon sur ce point.

Malheureusement, on va maintenant s'attarder un sujet qui fâche : les design des ennemis. **Ils sont extrêmement redondants**, il m'est arrivé de confondre des monstres différents et quand on sait que certains ennemis sont invincibles c'est plutôt contraignant. En plus d'être redondant ils sont aussi très peu inspires, on à faire a des monstres avec un design tentaculaire plutôt sortit de l'univers d'un Final Fantasy que celui d'un Parasite Eve..

Bon jeu mais bon Parasite Eve ? :

On va rentrer dans le vif du sujet en examinant un peu ce que donne l'histoire. Chronologiquement ça se déroule après Parasite Eve 2. Le problème avec l'histoire c'est que l'on se demande si on est vraiment dans un Parasite Eve, certes c'est un spin off mais ça n'explique pas tout. Dans les anciens épisodes Aya a des pouvoirs en relation avec la mutation de ses mitochondries, ça gardait une certaine logique puisque les mitochondries sont sources d'énergie pour notre corps.

La série gardait un aspect assez réaliste si on peut dire, mais maintenant avec l'overdive et les retours dans le temps, en aucun cas ne peut être justifié par la mitochondrie. **Les justifications, quoi que foireuse avec la fin du jeu, sont dignes du scénario d'un final fantasy** où mêle le surnaturel. D'ailleurs, il y a énormément de points flous dans l'histoire dont je vais éviter de parler pour ne pas spoiler. Ensuite, le caractère de l'héroïne est extrêmement niais et on s'est très bien que les japonais raffolent de ce genre de personnage, même si ce point est justifié par le scénario il m'a quand même bien dérangé. Je n'ai pour ma part pas apprécié ce fan service.

Conclusion :

Pour conclure, on se retrouve avec un très bon jeu qui défoule, bien qu'il soit très répétitif au point de même faire mal aux doigts à force de presser la gâchette. L'Overdive donne un aspect très dynamique et original au gameplay. Cependant, le fan service, l'histoire, le design des monstres feront plutôt penser à un Final Fantasy qu'a un Parasite Eve, et pour les fans de la première, **passer d'un gameplay proche d'un Resident Evil a un gameplay aussi orienté TPS pourra en rebuter plus d'un**. Reste plus qu'à savoir si pour le prochain titre de la saga ça sera cette histoire qui sera maintenue.

Description du jeu par Blood-Curse62

Copyright © 2003-2024 survivals-horrors.com, tous droits rés
Conception David Barreto