

The Evil Withing 2 : Test PC

Jeux Vidéo

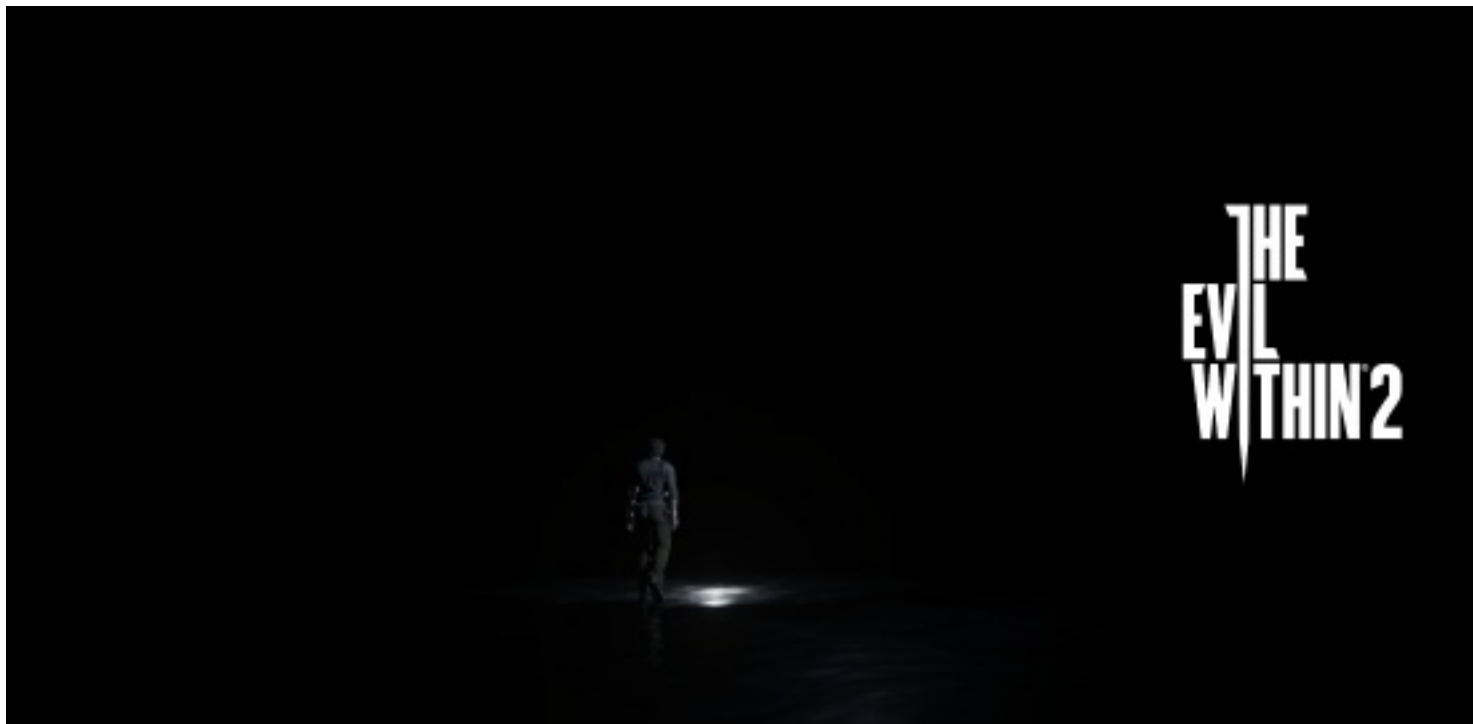
Posté par : JerryG

Publié le : 24/10/2017 14:00:00

Au cas où¹ vous n'auriez pas eu connaissance du chapitre 1er de [The Evil Withing](#), alors lisez notre article pour vous faire une idée, car The Evil Withing 2 vient de débarquer sur mon PC.

Les amateurs de sueur froide et de montée vertigineuse d'adrénaline, avaient réservé un certain accueil au premier épisode de « The Evil Withing », nouvelle direction, nouveau directeur du jeu, Tango Gameworks reprend le flambeau de ce survival-Horror, The Evil Withing 2 débarque en grande trombe, pour le meilleur et pour le pire.

À



Prenez une dose de « Résident Evil » et ajoutez un soupçon de « Silent Hill », une cuillère à soupe de « Dead-Space », et bien voici le secret de la recette de The Evil Withing 2, oui, mais ce n'est pas tout d'avoir les bons ingrédients, encore faut-il avoir le coup de main du chef.

Vous reprenez le rôle de Sebastian Castellanos, du héros précédent, il ne reste rien, tous les malheurs du monde se sont abattus sur l'inspecteur de police brillant. Lily son ange a été tuée à la suite de l'incendie de la demeure familiale.

Son mariage a volé en éclat, les événements de Beacon hantent toujours l'esprit tourmenté de Sebastian qui a trouvé une nouvelle compagne, la bouteille.

Entre deux crises de delirium tremens, Sebastian émerge de sa torpeur quotidienne, c'est

l'instant choisi par son ancienne coéquipière, Juli Kidman, une inspectrice à la solde de Mobius, (un consortium mystérieux qui entend dominer le monde et les humains, par le biais d'une machine, le STEM, une espèce de connecteur géant reliant les esprits les uns aux autres, dans le but d'aboutir à une pensée collective), d'abord.

À



Le marché proposé par Juli consiste à persuader Sebastian de replonger dans les méandres du Stem, sans les erreurs du passé. La ville d'Union, recréée pour l'occasion a été améliorée, car les esprits connectés y demeurent dans l'espoir d'une vie meilleure. Et cartouche explosive dans le canon du riot-gun, Lily serait vivante et prisonnière du Stem.

Une ballade de saint dit Juli, sauf qu'Union a explosé et la ville ressemble au résultat d'un essaim de bombes, lancé par des Mig 21 sur Raqqa. Le Stem a subi une perturbation, Union a éclaté en mille morceaux, des pans entiers de constructions flottent dans les airs et s'entremêlent les uns sur les autres. Pour compléter le tout, les habitants ont muté en Zombies affamés.

Il faut rétablir la connexion et retrouver l'Homme (catalyseur de pensée), responsable de tout ce cauchemar. Une équipe spéciale a déjà été dépêchée sur place. Fin des transmissions et silence radio sur toute la ligne, il faut retourner à Union, Bienvenue en enfer.

L'immersion dans Beacon avait laissé un goût de sang et de cendres dans la bouche de Sebastian, d'où sa réticence à replonger dans le cauchemar, mais l'amour paternel ne connaît pas de contraintes, alors envers et contre tout, Sebastian accepte sa téléportation spirituelle à Union, où il devra enquêter pour retrouver l'équipe Mobius et retrouver Lily qui semble personnaliser l'Homme.

À



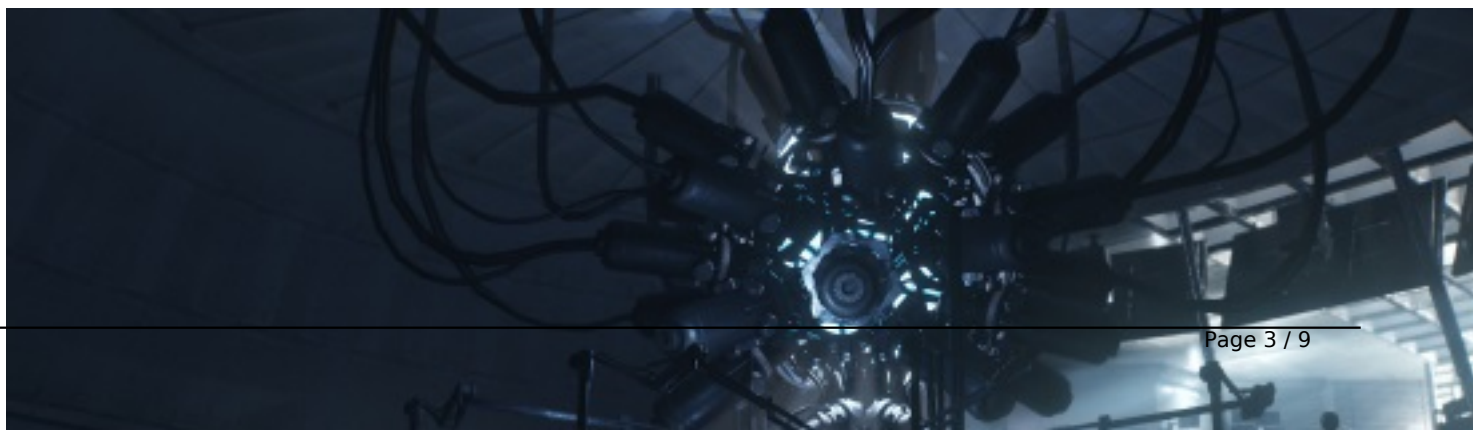
Avant la disparition de Lily, Mobius entendant créer un Stem Next-Gen, idyllique. La virginité, la compassion et l'innocence de la fillette, représentaient le meilleur moyen de façonner un Stem, doté pourvu de violence et de déchéance. Elle a donc été substituée au nez et à la barbe de ses parents.

Afin de rétablir l'ordre et de retrouver sa fille, Sebastian accepte l'offre de Mobius, en se connectant au Stem avec une liaison spirituelle entre le mode d'Union et le monde réel.

Les années passées à déboucher les immondices de tous bords, avaient rendu Sebastian, distant et peu enclin à la compassion ou à l'empathie. Mais cette fois, l'inspecteur se révèle le plus manichéen, et même peut-être plus fragile que par le passé, d'ailleurs je vous encourage à collectionner les diapositives que vous trouverez ici et là, leur juxtaposition vous dévoileront alors le passé de Sebastian.

The Evil Withing 2, va vous faire replonger dans une atmosphère oppressante, votre personnage étant au premier plan, vous aurez l'impression que votre champ visuel a été retréci, mais on se rassurera, il n'en est rien. De plus si vous jouez dans le noir, un casque sur les oreilles, vous apprécierez la bande son qui cadre parfaitement avec l'action.

À



On appréciera aussi la disparition du format cinéma au profit d'une image panoramique qui ajoute une dimension à l'immersion dans l'horrible, les effets graphiques ont aussi été revus et améliorés, par contre, à « pue » le portage console mal pensé vers PC.

Sebastian a l'impression de se décaler, comme si il avait oublié de prendre ses dragées diurétiques et une bonne dose de laxatif, quant à l'attribution des touches, c'est galère et le maniement des armes, totalement obsolète, que les combats deviennent vite un cauchemar que l'on fuit afin d'y revenir armé comme un croiseur impérial sous peine de se faire démonter à la moindre anicroche.

Si l'on nous promettait un monde ouvert, le fameux « Open-World », il reste assez dirigiste et limitatif, toutefois, le côté exploration bien que restreint, permet de collecter ici et là des munitions, des armes et du bric à brac.

Car ici, The Evil Withing 2 prend une autre dimension, une touche de RPG avec son système de fabrication et d'amélioration de l'équipement. Alors, jouez les brocanteurs et autres compagnons d'Émaïs, des trésors y sont cachés et vous aideront à renforcer votre arsenal.

À



Au besoin, à défaut de journal des quêtes, une carte succincte affiche les lieux d'intérêts, afin de remplir votre mission, et de ne pas vous disperser, il vous suffira de cocher ledit lieu et de suivre votre « GPS ».

Mais attention, ce ne sera pas une promenade de santé, car chaque recoin cache une menace et qu'il vous faudra résoudre des énigmes et autres puzzles dont j'ai horreur afin d'arriver à l'ouverture d'une porte ou d'un passage.

Dans votre enquête, ne négligez pas votre commutateur, véritable passerelle entre le monde vivant et le passé, vous y glanerez les souvenirs des habitants d'Union et vous aurez aussi accès à des actions passées, un bon moyen de retracer le parcours de ceux que vous cherchez. Ainsi en ce qui concerne l'équipe Mobius disparue, vous mettrez alors en avant, des bribes de dialogues.

Une autre façon de gagner de précieux indices sur votre mission ou sur l'emplacement de caches d'armes et d'équipement, laissés par les Mobius. Cette distorsion spatio-temporelle, ajoute au surréalisme de l'événement passé, d'agréables moments d'émotions et effrayants à la fois.

À



Des planques figurent aussi sur la carte, un bon moyen de retrouver votre havre de paix, afin d'y sauvegarder votre parcours, histoire aussi de reprendre des forces afin de mieux affronter les zombies qui pullulent à Union et qu'il vous faut détruire à tout prix.

Quant aux PNJ, certains seront assez loquasses pour vous confier quelques secrets sur le Stem, profitez-en pour tailler une bavette, cela fait partie de la routine de vos missions.

Cette partie d'échanges fructueux avec les habitants valides d'Union, vous laissera l'impression de non isolement, de toute façon, Juli va vous ramener à la réalité par son harcèlement à vous demander vos rapports de missions, à croire que vous êtes le « sergent » de service.

La ville d'Union regorge de bons coins, à vous de les dénicher au prix de combats féroces, ou de discrétion, et de réflexions neuroniques. Trouvez les caches avec une unité centrale Stem, le seul moyen de vous téléporter via « la Moelle », dans un endroit à l'autre dans le monde irréal, car il n'y a pas d'autres chemins matériels. Des trsors y sont dissimulés.

À



Vos ennemis, comme les zombies charnés, les espèces de corps humains recouverts de pustules et autres immondes ambulantes, les Déchus, vous feront jouer les magères, aussi à la rencontre des « hurleuses » qui crachent de l'acide, éliminez-les en premier, car elles ameutent des hordes de zombies qui déferlent sur vous.

Et comme le système de combat laisse à désirer, il ne vous restera que la fuite pour éviter l'étouffement. Car vous êtes vite noyé, par une vue caméra à l'emporte-pièce.

Le plus terrifiant dans vos ennemis demeure pour moi, le fameux Stefano Valentini, qui a le vice d'immortaliser la mort violente de ses victimes au travers d'une photographie prise sur le vif au moment où le sang gicle et crève les murs. Cet artiste machiavélique, amateur de peintures et de photographies morbides devra lui aussi connaître les affres de la mort.

The Evil Withing 2 oscille donc entre exploration vitale et survie, le tout dominé par de jolies cinématiques prédéfinies, plutôt jouissives, qui confèrent un certain dynamisme, différent du chapitre précédent.

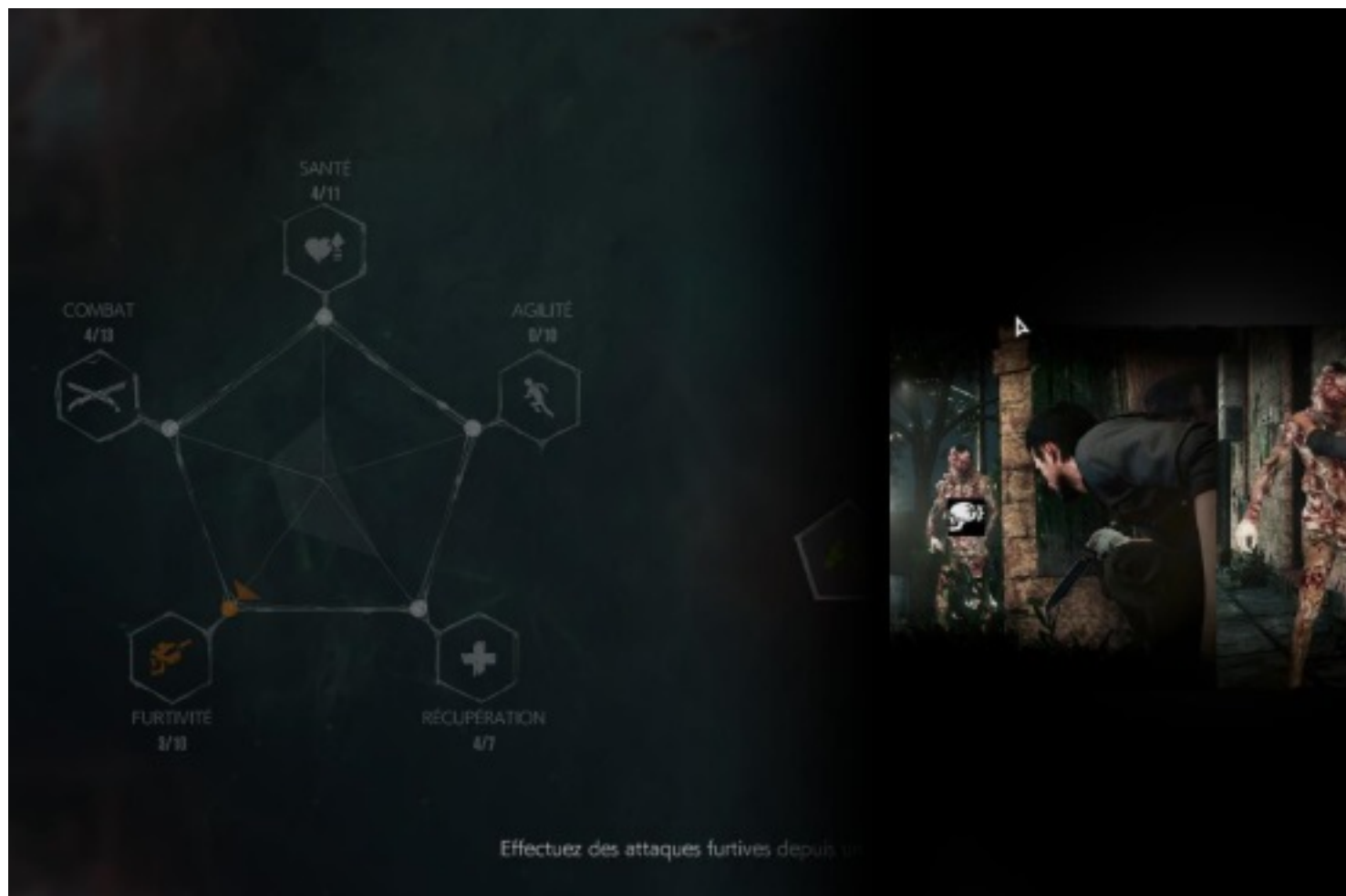
À

Pour mener Ã bien vos combats, vous glanerez ici et lÃ des armes sommes toutes classiques, un bon pistolet semi-automatique, une arbalÃte multifonctions, un fusil Ã pompe et mÃame un fusil de sniper, et plus encore, quâil vous faudra rÃparer en attendant de dÃnicher un fusil dâassaut et un Glock avec viseur laser, trÃs efficace, pour faire dans la finesse et la discrÃtion..

Alors un conseil, mÃame si le parcours se veut tracer dâavance, cette semi-libertÃ de monde ouvert devra Ãtre mise Ã profit pour fouiller partout Ã la recherche de munitions, de seringues de santÃ et des piÃces dÃtachÃes pour upgrader votre Ãquipement, puissance de feu, chargeur agrandi, etc. mais attention, ici point de surcharge ou d'abondance en destruction de masse, c'est un peu le minimum syndical.

Ne nÃgligez pas le fameux Â« gel vert Â» qui s'Ãcoule des cadavres, il vous apporte performances physiques, endurance, agilitÃ et autres compÃtences de survie, comme la santÃ, la prÃcision, etc., mais lâultime gel rouge restera aussi Ã dÃcouvrir et ce sera alors le Nirvana pour vos compÃtences augmentÃes.

Ã



Ã

Domage qu'il faille aussi passer par des points de sauvegarde obligatoire, une vraie plaie et sp cifiques aux consoles.

Tout au long de votre progression, des petits bonus dissimul s sous diverses formes h t roclites, comme des statues de vierge, restent   d couvrir, ils renferment des s mes.

Alors comme mon ma tre me le disait,   **cent fois sur le m tier remettre son ouvrage**  , c est une question de salut, car certains boss se veulent plut t retords et n h siteront pas   exploiter vos faiblesses et vos terreurs pour mieux vous an antir.

The Evil Withing 2 aurait pu  tre le jeu du moment dans le genre. de nombreuses qualit s transpirent de ce jeu :

 

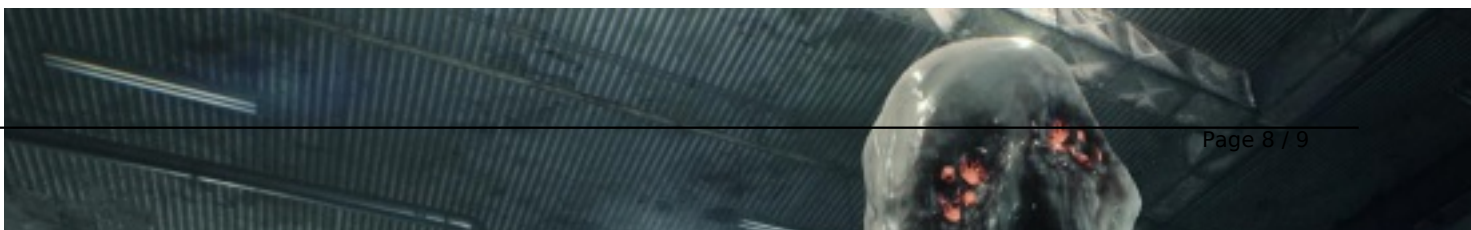


 

Une fin   faire puiser dans la boîte de Klennex-Club, un sc nario bien ficel , une musique d  ambiance et d  effets sp ciaux   faire h risser les cheveux sur la t te (pour ceux qui en ont), un panel d  armes et de bruitages dans la lign e, une localisation dans notre langue tr s acceptable, la possibilit  de   crafter   et de customiser son  quipement pour mieux affronter les monstres du bestiaire, qui lui reste classique et cette ambiance oppressante et malsaine.

Le personnage de S bastian revu et corrig  qui ne s  en veut que plus humain, un open-world plut t plaisant avec cette part d  exploration qui encourage   fouiller les poubelles et   vouloir finir le jeu car l  immersion se veut totale, et tout un chacun souhaitant retrouver Lily et punir les responsables du d sastre de Union.

 



Mais tout Ãa est quelque peu malmenÃ et galvaudÃ par un Gameplay non adaptÃ au PC, une attribution des touches dÃplorable, des combats lourdingues, mal chorÃgraphiÃs avec des changements d'armes Ã la ramasse, une vue Ã la 3 Ãme personne, alors que sur PC, il est prÃfÃrable d'avoir une vue Ã la 1 Ãre personne, tout cela use un peu les nerfs.

Alors imaginez The Evil Withing 2 sans ses dÃfauts avec un Gameplay Ã la Dishonored. ?

Une vraie tuerie. !

Test rÃalisÃ sur un PC Business/Gamer :

Ã

Note GÃnÃrale	16
--------------------	----

Ã

Proc. Intel Core i5 Ã 3,30 GHz - 16 Go de Ram [DDR3 Kingston HyperX](#) - Carte Graphique [MSI-GeForce-GTX 980- 4 Go DDR5](#) - [Ecran AOC IncurvÃ 35"](#) - 21:9 en 2560*1480*160 -

[SSD Crucial M550 de 512Go](#) + DD 1 To - Windows 10 Pro en 64 Bits - [Clavier Steelseries-Apex](#) - [Souris Gaming Razer Epic Naga Chroma](#)- [Tapis de souris The G-Lab](#) - [Hub Roccat-Apuri](#) - Ensemble [audio Logitech 2.1- Z523](#) -Ã [Casque-Micro SteelSeries Syberia V3-Prism.](#)

Copyright Ã *2017* *Le Journal de la Next-Gen*, All rights reserved.Ã