



Test de Galerians : ASH

Galerians : ASH

En 2003 et cette fois chez Enterbrain sort sur PS2 "Galerians : Ash", qui enchaîne immédiatement sur le [précédent](#), mais dont l'esthétique est pour le coup devenue résolument cyberpunk. Son thème, qu'on ne devinait que tardivement dans le premier volet, est ici clairement exposé : il s'agit d'une **nouvelle variation sur le concept lancé par Isaac Asimov dans les années 50** sur la problématique de l'accession à la conscience des robots et des ordinateurs (thème maintes fois traité depuis lors, les "méchants ordi" les plus connus étant le Skynet de Terminator 3 et la Reine Rouge du premier film Resident Evil qui adoptaient des solutions encore plus radicales : l'extinction sans rémission de l'intégralité de l'espèce humaine...) Une machine pensante ne va t-elle pas céder à la tentation eugénique de reprogrammer les humains, comme eux-même la font rebooter lorsqu'elle présente des signes d'aberration comportementale ? Voire, mieux encore, de les remplacer par des copies parfaites, des clones, dépourvus de l'aspect affectif, donc irrationnel, des véritables humains ?

Si substituer à l'homme tridimensionnel un homme bidimensionnel, réduit à ses aspects physique et intellectuel en éradiquant le côté émotionnel, a été le principal objectif des dictatures marxistes-léninistes du XXème siècle, c'est que leurs chefs spéculaient en ordinateurs, en analystes du comportement humain au sujet duquel ils établissaient un diagnostic froid et objectif. Dorothy raisonne de même : super-ordinateur créé pour assurer aux habitants de Michelangelo City une vie paisible et harmonieuse en gérant leurs besoins, elle ne peut conclure qu'à la vanité de ses efforts au vu du spectacle de ces humains dont la majorité semble passer leur temps à déprimer ou à se tourmenter mutuellement. Il convient donc de les éliminer et de les remplacer par des individus dont la sérénité sera assurée par l'incapacité à éprouver des émotions, comme dans les dictatures précitées où on "traitait" des populations entières en en exterminant une partie et en rééduquant l'autre. Or on avait appris, trois ans auparavant, que Dorothy substituait progressivement des fabrications personnelles aux véritables humains : même projet d'"Homme Nouveau", cette fois biologiquement créé par un demiurge informatique aussi omniprésente qu'anonyme, plus efficace finalement qu'un "Guide Suprême" dont la tangibilité fait aussi la fragilité.





Les particularités du gameplay du premier volet sont conservées à l'exception de la fonction "vision sensorielle" remplacée par "esquive par roulade latérale". On comprend donc aussitôt que **ce second volet va être beaucoup plus orienté action que son prédécesseur**. Outre l'adjonction d'un niveau "facile", on dispose de trois pouvoirs supplémentaires : missiles à tête chercheuse, électrocution par foudre et "shield", bouclier, pour se protéger. Nous voilà donc dans un sorte de survival high-tech, se déroulant en 2500, délire paranoïaque à base de manipulation génétique, mémoire artificielle, pouvoirs paranormaux et perte d'identité... comme une improbable rencontre entre Matrix et Silent Hill. Pour booster ses pouvoirs psychiques on gagne, après certain combat, une pilule qui permet de faire passer au niveau 2 un seul de ces pouvoirs. Il est donc recommandé de ne pas l'utiliser inconsidérément et de plutôt la garder en réserve, certains boss n'étant blessés que par un seul type d'attaque, si vous n'avez pas boosté le bon pouvoir, vous êtes bons à recommencer ! Et si vous n'avez pas gardé deux/trois sauvegardes, depuis le début ! Or ces boss sont beaucoup plus fréquents.

Malheureusement **d'irritants détails ne tardent pas à apparaître** : on ne peut pas prendre les objets tant qu'on n'a pas vu l'endroit où il faudra les utiliser (par exemple, vous voyez une clé sur une table, vous ne pouvez pas la prendre tant que vous ne vous êtes pas heurté à la porte qu'elle verrouille); trop souvent on se retrouve sans savoir exactement ce qu'il faut faire, alors on court partout jusqu'à ce que se déclenche une démo; certains ennemis réapparaissent dans les secondes qui suivent leur élimination; toutes sortes de choses qui laissent à penser qu'il s'agit d'un parti-pris des concepteurs destiné à rallonger artificiellement la durée du jeu en nous obligeant à de stériles allées et venues, d'autant plus que l'on se retrouve fréquemment dans les mêmes endroits.

Au final, en dépit d'excellents moments et de passages enchanteurs, une **petite déception** de voir un

concept de base aussi prometteur accoucher de jeux incomplet pour le premier, et d'une réalisation désinvolte pour le second.

Description du jeu par Zombieater

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