

## Resident Evil (NGC) - 1/3

### La mort n'est qu'une délivrance !

La peur n'est dans ce monde qu'une partie de la vie que chaque individu affronte selon ses capacités. Certains êtres, bien plus rares vont au devant de ce que le corps considère comme une menace à sa survie.

Les poils se hérissent, la gorge se noue, l'eau s'écoule le long des tempes, le sang se glace pour ne laisser qu'à notre conscience la sensation de solitude et de froideur annonçant l'imminence de la mort. Le défi lancé par la vie vient alors de perdre tout ce qui faisait de lui notre aveuglant guide.

Tous les mots, toutes les images perdent leur sens à leur lecture afin de ne laisser place qu'à la hantise du sang... et à la volonté d'atteindre les limites de la vie. Mais garre aux ambitieux, la mort est beaucoup plus proche de vous que la vie ne l'est des morts. Sachez mettre fin à l'expérience avant que le chemin du retour ne soit effacé complètement, car là, la seule voie à suivre sera celle du non retour !

Jill Valentine et Chris Redfield sont de ceux qui ont oublié que leur âme résidait dans leur corps pour une seule raison : que ce dernier soit encore apte à mettre un pas devant l'autre sans risquer de buter sur ses propres organes qui griseraient au sol.

Eh, oui, le premier opus de la série Resident Evil [rezidätivœl] est enfin de retour en exclusivité sur Nintendo Gamecube après avoir un passé de résidence exclusive chez sony et sa PSX. Et sachez que ce n'est qu'un début, pas moins de six épisodes sont prévus au total, incluant les quatre versions améliorées de la série déjà sortie sur Playstation One (Resident Evil ; Resident Evil 2 ; Resident Evil: Némésis ; Resident Evil : Code Veronica X), mais aussi deux nouveaux épisodes totalement inédits (Resident Evil Zero ; Resident Evil 4) prévus, tenez vous bien, uniquement sur Gamecube... Que du bonheur !!

Jamais un jeu vidéo n'avait osé aller aussi loin dans le gorre et l'horreur. Le sang, les zombies, une réalisation excellente, une ambiance des plus flippante ont fait de la série Résident Evil un succès planétaire incontesté. De plus, un scénario travaillé et particulièrement dramatique saura donner aux joueurs le plaisir d'angoisse tant recherché. Le jeu le plus terrifiant crée vient enfin redonner forme vivante à vos cauchemar les plus redoutés enfuis au fond de vos nuits les plus sombres de 1996 (date de sortie du premier épisode de la série).

L'aventure se déroule au pied de la montagne d'Arklay, dans la contrée de Racoon, et plus précisément dans le manoir de Racoon City perdu au beau milieu de lieux très boisés...

L'équipe Bravo de l'unité d'intervention spéciale S.T.A.R.S. a été annoncée disparue à la tête d'un hélicoptère. L'équipe était chargée d'élucider le flou qui régnait dans cette forêt sur de mystérieuses disparitions qui y avaient eut lieu. Il s'avère maintenant que cette équipe elle même a été prise au piège dans cet engrenage qui s'avèrera extrêmement meurtrier. C'est pourquoi est dépêchée sur place par hélicoptère l'équipe Alpha des S.T.A.R.S. dans le but d'enquêter sur ces événements et de recueillir des témoignages.

L'unité spéciale S.T.A.R.S (Special tactics and Rescue Service ou Service de Tactiques Spéciales et d'intervention) ayant entre autre pour membres Jill Valentine et Chris Redfield a été fondée en 1996 et s'est vue donner pour mission l'une des plus meurtrières randonnée en forêt de toute son histoire... Nul besoin de vous préciser davantage que les morts (voire vivant) seront au rendez-vous.

Prise en, chasse dès le pied posé au sol par des chiens ayant la colonne vertébrale à l'air libre, l'équipe n'a d'autre solution de se trouver au plus vite un refuge... Vous l'avez deviné, celui-ci sera le manoir de Racoon City, lieu de prédilection pour meurtres à carotide ouverte...

A peine la porte du manoir poussée, l'équipe se rend rapidement compte que la moitié de ses effectifs ne répond pas à l'appel. L'équipe se sépare donc pour chercher les manquant et bien sûr, à la fin de cette histoire, vous vous trouverez seul(e) à devoir survivre contre ces cannibales ( enfin, il reste encore à prouver que eux et nous sommes de la même espèce, mais je pars sur ce principe)... Dès les premières secondes de jeu, la peur vous remuera le ventre, il vous suffira de flâner quelques secondes dans les couloirs du manoir pour découvrir

## Resident Evil (NGC) - 2/3

avec stupeur le cadavre de l'un de vos collègues dévoré par les zombies...

Avant le début de l'aventure, vous devrez choisir lequel des deux personnages, Jill Valentine (sexe féminin) ou Chris Redfield (sexe masculin) vous désiriez incarner. Selon que vous choisissiez l'un ou l'autre, l'aventure vous proposera quelques variantes tout en restant grossièrement la même... Le niveau de difficulté se choisira également à ce moment là en optant pour l'un ou pour l'autre ; Chris n'est armé au début de l'aventure que d'un couteau de chasse, alors que Jill est équipée d'un pistolet 9 mn.... Autant vous dire que d'achever des morts-vivants au couteau n'est pas une mince affaire...

Sachez que les armes seront vos principaux adjuvants dans cette aventure, ne comptez pas sur vos amis pour vous tenir la main, car eux ont les mêmes problèmes que vous s'ils ne font pas déjà partie de la tapisserie...

Prenez donc bien soin à ne pas gâcher les munitions inutilement, chaque balle vous sera extrêmement précieuse ; il faut au minimum 5 balles bien placées (dans la tête) pour être sûr qu'un zombie ne se relèvera plus... Autant vous annoncer que chaque chargeur de 10 balles (pour le pistolet), qui de plus est assez rare à trouver, sera une véritable mine d'or...

Des multitudes d'autres armes seront à votre disposition suivant votre stade d'avancement dans l'aventure, allant du fusil à pompe au lance-roquette en passant par le lance-flamme, le napalm flash et plein d'autres encore...

Deux sortes d'armes sont utilisées, les armes d'attaques, utilisées comme son nom l'indique à attaquer et les armes de défenses servant à vous protéger lorsqu'un zombie vous ceinture (très pratique)... Ces dernières comportent le napalm, le pistolet étourdissant et le poignard...

Toutes ces armes contribuent à amplifier le sentiment d'horreur à l'égard de ce jeu... Moi, j'adore, lorsque par exemple, pour vous défendre vous plantez le poignard dans le front de votre ennemi et qu'il y reste planté lorsque celui-ci se relève ou encore lorsque le zombie enfin mort répand sous lui une marre de sang, lorsque l'hémoglobine gicle dans tous les sens sous vos coups de feu...

Mais Resident Evil est d'abord un jeu créé pour vous faire peur, pour vous remuer les tripes et la réussite est totale dans ce domaine... Vous savez instantanément si il y a un mort-vivant dans la pièce dans laquelle vous venez de mettre le pied, vos oreilles vous en avertissent à l'avance... C'est la chose qui personnellement me fait le plus flipper, on entend des râles de zombies sans réussir à les localiser en sachant pertinemment que eux savent précisément où vous êtes...

Cette peur est encore décuplée par la position de la caméra. Elle n'est pas comme dans un doom-like placée à la place du personnage, ni derrière celui-ci, mais dans les coins des pièces ce qui vous amènera souvent à vous demander ce qui se cache de dans l'autre branche du couloir juste devant vous...

Les capacités graphiques de la Gamecube sont dans ce jeu mis rudement à l'épreuve, puisque, je vous l'annonce, Resident Evil est très certainement le plus beau jeu présenté sur les nouvelles consoles... Le real environment mapping, capacité technique de la Gamecube à créer des reflets, a été exploité un maximum. Le hall principal du manoir est recouvert de carrelage reflétant dans les moindres détails le décor vous entourant. Il est souvent placé dans les couloirs à angle droit un miroir, comme ça vous pouvez en temps réel observer ce qui se passe de l'autre côté...un zombie ???

Mais la qualité graphique du jeu ne s'arrête pas là, exit les salles quasiment vides de la version Playstation, la Gamecube permet d'afficher à l'écran une foule de détails plus impressionnants les uns que les autres... On peut même pousser le vice à distinguer les cernes sous les yeux des zombies... Que veut-on de plus ?

Malgré son apparence de jeu quasi-parfait, j'ai (pour vous, je ne l'aurais pas fait en dehors de ciao...) repéré quelques détails négatifs de cet opus...

Pour les connaisseurs, j'ai à vous annoncer que les images animées entre chaque porte n'ont pas été retirées, est-ce dans le but de ménager le suspens, où alors de cacher les chargements ? Je n'en sais rien, mais en tout cas, toutes les autres images animées laconiques du jeu peuvent être abrégées en cliquant simplement sur un

## Resident Evil (NGC) - 3/3

bouton... il ne peuvent donc pas être un refuge pour chargement dissimulé !

D'autre part, la prise en main s'avère assez difficile. Pour tirer, il vous faut d'abord armer, puis vous pouvez enfin faire feu... D'autre part, la configuration des caméra a nécessité une adaptation pour ce qui est des déplacements. Lorsque vous plongez le stick en avant, votre personnage n'ira pas dans le sens indiqué par votre stick, il faut vous imaginer la manette à la place du personnage, lorsque vous le poussez en avant, le personnage progresse tout droit vers devant... Cinq petites minutes vous seront nécessaires pour vous habituer à cette prise en main plutôt originale, mais pas très pratique...

De plus le système de sauvegarde est plutôt contraignant. Pour sauvegarder, il vous faudra trouver une machine à écrire et un tampon encreur. Un tampon encreur ne peut vous servir que 3 fois. C'est donc peu dire que la sauvegarde est plutôt compliquée... car des machines à écrire, il n'y en a pas partout !

Mon quatrième et dernier point noir sera dédié à la durée de vie de ce jeu. Seuls 10 heures vous seront nécessaires pour terminer votre partie... Heureusement un peu allongée par un second personnage et des bonus à découvrir, la durée de vie reste néanmoins un défaut que l'on ne peut malheureusement pas améliorer dans un "remake"...

Personnellement, j'apprécie énormément ce jeu, pour ses qualités graphiques sublimes, mais également pour être un des seul jeu d'horreur ayant un tel niveau de perfection.

Je le déconseille quand même fortement à des personnes sensibles, ce jeu certes très beau, mais contient des scènes sanglantes à déconseiller absolument aux enfants.

Shinji Mikami, le créateur de la série, a su donner un renouveau à son oeuvre qui a repris ses marques sur Nintendo Gamecube.

Alors, vous sentez vous prêt à goûter à la terreur puissance cube ?!

Merci de votre lecture !