

## Resident Evil 2 - 1/2

**La sortie du dernier Résidente evil : code veronica sur Dreamcast dépasse toutes nos espérances. Mieux que les Resident Evil 2 et 3 sur playstation en jouabilité et en graphisme, mais la lenteur du jeu est due au graphisme et se voit.**

Editeur : Eidos Interactive  
Développeur : Capcom  
Type : action / aventure  
Support : GD-Rom dreamcast  
Sortie : Mai 2000  
Version : Française (voix en anglais)

### Gros plan sur Resident Evil

Après une adaptation de Resident Evil 2 plutôt décevante, on était en droit de voir arriver enfin une version originale d'un épisode de la série sur la Dreamcast, avec une utilisation optimale des capacités de la console. C'est chose faite avec Resident Evil : Code Veronica. Capcom nous gratifie donc d'une pseudo-suite à Resident Evil 3 : Nemesis. L'action se déroule en effet 3 mois après Resident Evil 2, lui-même au-milieu de l'aventure de Resident Evil 3 (c'est dingue ces héros qui se croisent sans jamais se rencontrer). Claire Redfield part à la recherche de Chris, son frère disparu depuis le premier Resident Evil. Malheureusement, elle se fait prendre et est envoyée sur une île prison. Ainsi commence votre aventure.

Le jeu est en 3D, style Silent Hill ou Metal Gear Solid mais le rendu reste très impressionnant. Les textures sont riches et variées et les personnages très bien modélisés. Mention spéciale aux scènes cinématiques qui tuent grave et qui se situent bien au-dessus de celles de RE3. Et pour une fois, les cut-scenes en 3D sont impressionnantes car on peut enfin voir les personnages parler et avoir des émotions convaincantes. Par contre, l'animation de ces derniers est toujours aussi approximative et on ne dénote aucune évolution de ce côté là. Reste que le jeu est visuellement agréable bien que les couleurs soient souvent fades (pas lugubres, mais fades, comme Silent Hill). La bande son a fait l'objet de soins tout particuliers. Les musiques sont très agréables à écouter et les bruitages sont corrects. Au risque de me répéter, on est toutefois loin de RE3 et de son ambiance de fin du monde avec des gens qui hurlent au loin, le vent qui souffle dans les cheveux (je dis c'que j'veux) et la terrible voix du Nemesis qui vous sussure délicatement à l'oreille "STAAAAAARRRRSSSS" !!!

La jouabilité est assez surprenante. Disons que les habitués ne seront pas dépayés mais pour une suite, je ne comprends pas pourquoi certaines idées de RE3 (oui, ENCORE !) ont été abandonnées ou oubliées. Par exemple, vous êtes obligé d'appuyer sur une touche pour monter les escaliers, pas dans RE3. Quand vous collectez des infos, vous les rangez dans des livres alors que dans le 3, vous pouviez directement voir ce à quoi elles correspondaient. La carte de RE3 est mieux faite et le menu un poil plus rapide d'accès. Une somme de petits détails qui au final, laissent dubitatif. Et heureusement que la jouabilité au joystick analogique est meilleure que sur Playstation parce que sinon, j'aurais eu un coup de gueule à passer. Et encore je ne m'attarde pas sur certains points du jeu qui vous sortent par les yeux (style : "j'ai oublié tel objet et il faut que je me tape 15 kms à pieds pour aller le chercher", ou aussi "comment se faire lasser la tronche en 5 secondes sans avoir le temps de rien faire", et encore, "moi vois boss final, moi bourrine dans le tas")

Heureusement aussi que l'histoire est assez intéressante pour que l'on veuille aller jusqu'au bout de l'aventure et enfin connaître le fin mot de l'histoire (mais d'où vient Umbrella ?). Si les rebondissements sont suffisants pour vous tenir en haleine, les effets de surprise ne sont, à mon sens, pas très réussis. A aucun moment du jeu je n'ai sursauté de frayeur parce qu'un monstre vous surprenait au détour d'un couloir. Tout est un peu trop prévisible pour faire peur. Même les endroits qui ont un peu surpris et dégoûté la presse spécialisé (la morgue

## Resident Evil 2 - 2/2

et la salle de torture) m'ont intéressé et amusé plus qu'autre chose. Peut-être ai-je trop abusé des survival-horror ou alors est-ce le jeu qui est comme ça ? Toujours est-il que globalement, et bien que le jeu soit réussi, il m'a beaucoup moins passionné que RE3. Sans vouloir charrier Capcom, je dirai qu'il serait temps qu'ils marquent vraiment le coup avec une suite mortelle à Resident Evil 3. Bon, je suis méchant c'est vrai mais je ne saurais trop vous recommander vivement d'acheter Code Veronica si vous êtes fan de survival-horror ! Il ne vous décevra pas !