

Resident Evil 3



Titre Original : Bio Hazard 3
Test de la version : Playstation
Autres Supports : Dreamcast, Game Cube, PC
Développeur : Capcom
Editeur : Eidos
Année : 1999
Langue : Anglais Sous Titr? Fran?ais
Genre : Survival Horror
Jeux similaires : Dino Crisis - [Resident Evil 2](#) - [Resident Evil 4](#) - [Silent Hill](#)
Classification Personnelle : A partir de 12 ans



Jill est de retour, Umbrella aussi, et tandis qu'elle va tacher de trouver des survivants, des preuves, tout en testant l'efficacité des grenades au Napalm, une nouvelle expérience va la traquer sans relâche dans les rues de Raccoon City, Nemesis.

Après l'explosion du manoir près de Raccoon City et la mise en évidence de la société Umbrella dans les expériences génétiques par les membres des S.T.A.R.S., le calme semblait revenu dans cette petite ville du Middle West Américain. Pourtant, des événements inquiétants se multiplient, la population prétends avoir rencontrée des créatures mi-hommes mi bêtes et parlent même d'un laboratoire clandestin qui serait caché dans les montagnes surplombant la ville.

Jill Valentine, membre des S.T.A.R.S., va bientôt se retrouver seule dans une ville en proie à la contamination où tous les habitants se sont transformés en zombie et où une bête rode, semant la mort sur son passage et semblant avoir pris Jill pour cible.

Resident Evil 3 place son action au même instant que l'opus précédent alors que Léon et Claire sont dans le commissariat. On retrouve donc Jill du premier RE qui va évoluer dans un Raccoon City post apocalyptique avec des zombies et des monstres à ne plus savoir où donner de la tête. A la manière de RE2 avec Mister X, ici aussi vous aurez le droit à un tueur pour vous coller aux basques durant tout le jeu, Nemesis, la dernière expérience d'Umbrella. Il peut surgir n'importe où, n'importe quand, lorsque vous vous y attendez le moins de préférence. Votre aventure va vous faire rencontrer une escouade de mercenaires à la solde d'Umbrella dont Carlos, une jeune recrue que vous aurez le loisir de contrôler plus loin dans le jeu.

RE2 nous avait un peu frustré au niveau des extérieurs, RE3 rattrape ça sans problèmes puisque la ville va être le terrain de jeu principal même si ce troisième volet nous fera également visiter le commissariat, très brièvement cette fois. Le parc, le labo mais surtout, l'hôpital et le cimetière, autant d'endroits qui se marient parfaitement à l'ambiance très "survivor" de ce volet, dans le plus pur esprit Romero.



Mais que fait la police ? Ah oui, il n'y a plus de police !



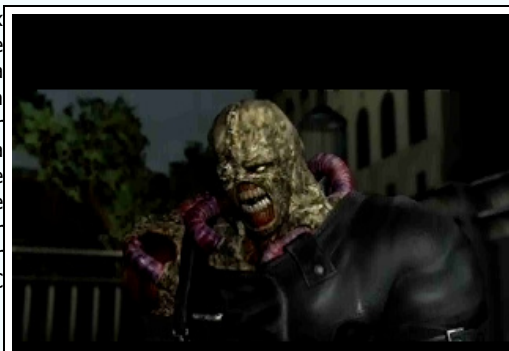
Un doberman mutant et insensible au feu, merci Umbrella.

RE2 était beau, RE3 signe un peu l'apogée de la Playstation en terme de décors extérieurs, le rendu est réaliste, détaillé, tous ces bâtiments en ruines, ces vitrines évantrés et ces carcasses de voitures, l'ambiance qui se dégage du jeu en est grandement renforcée. Les endroits fermés ne sont pas en reste, j'ai particulièrement aimé l'hôpital et le cimetière avec sa cabane même si on en fait le tour assez vite. Durant les vidéos, les protagonistes nous apparaissent très bien modélisés, en particulier Jill avec un minimum de polygones et surtout, des dents et non plus une espèce de rectangle blanc mal intégré sur la bouche comme c'était le cas dans RE2, on sent que l'équipe a franchi un pas dans le maniement de la 3D.

La bande son reste présente et angoissante, conforme à ce qu'elle est depuis le premier volet, des compositions d'atmosphère. Au niveau du gameplay, quelques améliorations salutaires. Déjà, on a la possibilité de se retourner rapidement ainsi que de se relever car Nemesis n'hésitera pas à balancer

notre frêle carcasse à l'autre bout de l'écran. Le verrouillage du tir est automatique à présent, nul besoin donc d'aller faire un tour dans les options avant de jouer mais surtout, on peut désormais interagir avec le décors, bien plus que les deux ou trois exemples du volet précédent. A cet effet, un système de verrouillage sur le décors est désormais disponible permettant de shooter par exemple un baril d'essence ou un valve afin de faire exploser tout ce qui se trouve à proximité. Un bouton permet enfin d'afficher la carte, un autre offre enfin la possibilité de sauter les animations, de bonnes idées qui rendent la prise en main plus ergonomique et intuitive.

L'inventaire n'a pas bougé en revanche, toujours huit objets, dix en cours de partie lorsqu'on vous remettra un gilet militaire. Une autre option disponible, la gestion des munitions puisqu'à présent, on doit soit même confectionner les munitions qu'on trouvera très souvent sous la forme de poudre, poudre A pour les balles de pistolet, poudre B pour les cartouches de fusil à pompe, le problème étant que ça prend beaucoup de place de se traîner ces poudres à combiner et qu'il faudra trouver soit même les combinaisons pour obtenir des cartouches au Napalm par exemple. Pour ce faire, il faut combiner poudre A + B pour obtenir la poudre C, grenades, combiner ensuite la poudre C avec de la poudre B ou A, à vous d'essayer.



Evolution dans Raccoon City n'est pas une promenade de santé, les zombies ne se balladent jamais seul et il n'est pas rare de tomber sur une grappe de cinq ou dix revenants reniflant votre cerveau à plusieurs kilomètres à la ronde, tout ça pour dire que RE3 est dure, très dure, du moins en choisissant le mode difficile, celui vous offrant une aventure intégrale. De même, Nemesis est franchement stressant, déjà que de se retrouver avec trois chiens sur le dos dans une petite rue étroite est quelque chose d'assez périlleux, mais en plus, lorsque vous fouiller gentiment un bureau et qu'un molosse vous fonce dessus, vous quittez la pièce, il est encore là, on atteint un niveau de stress rarement atteint dans le survival horror et dans le jeu vidéo en règle générale.

S.T.A.R.S...



Trop tranquille...

Plus encore que Mister X de RE2, Nemesis est un vrai cauchemar qui met une forte pression au joueur qui devra prendre les bonnes décisions rapidement et ne pourra jamais se reposer tranquillement dans un coin puisque la ville est infestée d'ennemis, maintenir une pareille tension sans pour autant isoler le joueur dans un huis clos est l'un des challenges que ce volet a réussi à surmonter.

Dernier petit truc qui vaut son pesant de cacahuètes, en plus de posséder un scénario évolutif qui s'accommodera de vos faits et gestes pour construire la progression du jeu, à plusieurs moments, lors d'une cinématique ou lors de l'arrivée de Nemesis, le jeu se figera pour vous laisser faire un choix. Même si on suit toujours les grandes lignes, cette fonction supplémentaire pour le joueur est une bonne idée qui nous donnera ensuite envie de refaire le jeu avec des variantes pour découvrir ce qu'il serait arriver, si...

Resident Evil 3 ne déroge pas à la règle de ces grands frères puisque en fonction du temps que vous mettrez à finir le jeu, du nombre de sauvegardes effectuées et du nombre de Spray utilisés, vous aurez des bonus pour refaire le jeu avec des bonus. De nouvelles armes et la clef du magasin pour changer de tenue bien sûr mais surtout, le Mercenaries mode. Il s'agit là d'un challenge où vous pourrez contrôler un des droits mercenaires, Nikolai, Mikhael et Carlos pour effectuer une course contre la montre d'un point A à un point B, une excellente initiative. Concernant la durée de vie, elle est supérieure au volet précédent mais en-deçà du premier RE. Petit coup de gueule tout de même puisqu'il faut finir le jeu en Rang A pour obtenir toutes les tenues vestimentaires alors que sur PC et Dreamcast, il suffit de finir le jeu une seule fois, en plus, il y a deux tenues supplémentaires sur ces versions.



Je peux passer sans t'affronter ? Non, bien sûr...

EN CONCLUSION

Pour :

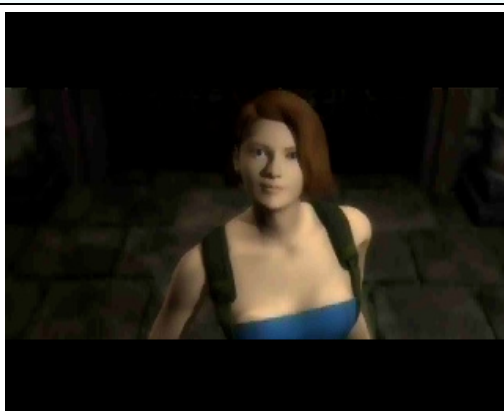
- + Le stress d'être poursuivi sans relâche
- + Interférer sur la progression de l'histoire
- + Jill dans les rues de Raccoon City

Contre :

- Inventaire
- Le combat contre Nemesis au Beffroi
- Les combinaisons de poudres

Intérêt Général :

18/ 20



Avouez que c'est toujours plus sympa de contrôler une jolie donzelle...

Après un second épisode de qualité mais qui m'a quelque peu déçu, RE3 débarque en nous permettant de retrouver Jill Valentine mais surtout une liberté de déplacements totale dans Raccoon City, liberté qu'on attendait tous après y avoir goûté au début du volet précédent. Plaçant les événements de cette opus en même temps que ceux de RE2, cela permet également de répondre à certaines questions et de mieux développer la fin de cette trilogie puisque Veronica et le quatrième volet laisserons derrière eux Raccoon.

Maintenant le joueur dans une certaine tension via un Nemesis bien décidé à en découdre, améliorant la jouabilité, ajoutant de petites options comme le choix durant les cinématiques, une prise en main plus intuitive et nous proposant des lieux toujours plus lugubres, RE3 a sans problème réussi à dépasser son modèle et à apporter du sang neuf à la saga, bravo Capcom.

Blood, le 25 juin 2007

Liens

[Resident Evil Online](#)
[THE LAST ESCAPE](#)
[White Umbrella](#)
[RESIDENT EVIL FR](#)