

Resident Evil 2



Titre Original : Bio Hazard 2

Test de la version : Playstation

Autres Supports : Dreamcast, Game Cube, Nintendo 64, PC

Développeur : Capcom

Editeur : Virgin Games

Année : 1998

Langue : Anglais Sous Titr? Fran?ais

Genre : Survival Horror

Jeux similaires : [Alone in the Dark - The New Nightmare](#) - [Dino Crisis](#) - [Resident Evil](#) - [Resident Evil 3](#) - [Resident Evil 4](#) - [Resident Evil Code Veronica](#) - [Silent Hill](#)

Classification Personnelle : A partir de 12 ans

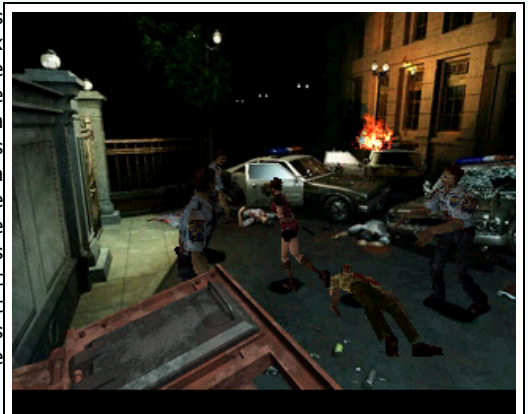


Chris et Jill se sont montés la tête et ont demandés un cachet faramineux pour figurer dans Resident Evil 2, la décision de Capcom fut unanime, se passer de leur service et les remplacer par deux nouveaux figurants, Léon et Claire. Cette fois-ci, c'est dans un Raccoon City en désolation que vous allez devoir progresser pour rejoindre le commissariat et en apprendre encore un peu sur la terrible Umbrella !

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.

C'est ainsi que les forces de police ont été renforcées, Léon S. Kennedy est la dernière recrue des S.T.A.R.S. et, bien que manquant d'éléments de la part de ces supérieurs, il pris l'initiative de patrouiller en ville pour se familiariser avec son nouveau lieu d'affectation et recueillir ainsi les informations, directement sur le terrain. Au même moment, Claire Redfield arrive en ville pour tacher de retrouver la trace de son frère, Chris, dont elle n'a plus de nouvelles depuis deux mois. Aux abords de la ville, elle va commencer son investigation dans un restaurant routier mais bien vite, elle va constater que les habitants se se transformés en zombies. Sauvée in extremis par Léon, ensemble, ils vont essayer de regagner la ville mais c'est sans compter sur un camion fou qui va les prendre en chasse avant de se cracher en plein centre ville. Les deux survivants se donnent rendez-vous au commissariat, le cauchemar peut commencer...

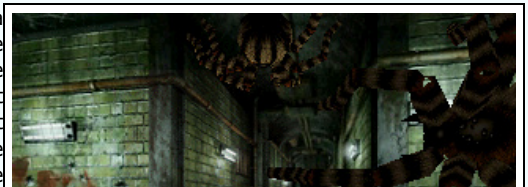
Après le succès planétaire du premier Resident Evil, Capcom mis rapidement en chantier une suite mettant en scène de nouveaux protagonistes, Léon, nouvelle recrue des S.T.A.R.S. et Claire Redfield, la soeur de Chris. Le jeu commence très fort avec une intro incroyable (en 3D cette fois ci, fini les acteurs de série B) à base de zombies mais surtout, la course poursuite entre le poids lourd et Léon, une véritable scène d'anthologie. A peine la cinématique passée, c'est encore une grosse claque puisqu'on se retrouve au beau milieu de Raccoon City, ville livrée à elle-même, totalement dévastée avec des vitrines explosées, des voitures retournées et des débuts d'incendies un peu partout mais surtout, toute une population zombifiées, on se croirait dans un film de Romero. Le jeu commence donc sous les meilleurs auspices et bénéficie net d'entré d'un fort capital de sympathie.



La suite est malheureusement moins originale et moins bluffante, toute proportions gardées celà dit. Le premier objectif est donc de se frayer un chemin dans cette ville laissée à l'abandon jusqu'au commissariat, beaucoup de rues sont bloquées par des voitures retournées, aussi, il ne font pas hésiter à prendre des raccourcis comme l'intérieur d'un bus par exemple pour se rendre au commissariat, pas très orthodoxe mais offrant une véritable interaction avec le décors, ça reste anecdotique cependant. Une fois au commissariat, on peut enfin souffler et prendre son temps puisqu'on va y passer un moment.

Construit comme le manoir de RE1, le commissariat propose aussi la même chose en gros, à savoir, trouver des clefs, ouvrir des portes, résoudre des petites énigmes très simples et affronter des bestioles dont le remplaçant des hunters, le liker, une bestiole franchement immonde qui peut s'agripper au plafond et dispose d'une longue langue dégoûtante, heureusement, ce n'est pas un adversaire très coriace pour peu que vous utilisiez la bonne arme pour en venir à bout. En fonction du perso choisi, Claire ou Léon, vous ferez la rencontre d'un protagoniste différent, Ada ou Sherry qui pourront même devenir jouable à deux reprises, une excellente idée malheureusement mal exploitée puisque ces deux persos ne seront pas jouables très longtemps et ne seront pas très intéressants au final, je pense surtout à Sherry, une gamine que l'on doit protéger et avec laquelle on ne peut avoir que des discussions convenues. La construction narrative de RE2 suit également celle de son grand frère puisqu'après le commissariat, on se retrouvera dans les égouts puis, dans la labo secret pour le combat final.

Au niveau des améliorations et changement, on notera rapidement que RE2 est clairement plus beau, des effets de lumières saisissants, l'hélicoptère qui se crache dans le commissariat en embrasant toute une pièce, mais ce sont tout de même les extérieurs qui méritent la palme même s'ils sont moins nombreux qu'on pourrait le croire, c'est tout de même une grande évolution en terme de level design et donc, l'ambiance



s'en trouve renforcée. RE2 est aussi plus gore, clairement plus gore, les cadavres jonchent le sol, les effusions de sang se multiplient à mesure que l'on progresse et que l'on accède à de nouvelles armes sans pour autant taper sur l'ambiance car les angles de caméras sont assez angoissant et il y a pas mal de petits couloirs exigus pour mettre nos nerfs à rude épreuve.



A présent, l'état de santé est retranscrit sur notre démarche, en toute logique, plus on est blessé, plus on traîne la patte, plus la peine d'aller vérifier son état de santé dans l'inventaire, c'est flagrant. En cours de jeu, un accessoire permettra de faire passer son inventaire de huit à dix cases, c'est un peu mieux même si ça reste insuffisant à mes yeux. L'inventaire peut s'appeler par la touche O à présent, bien plus intuitive que la touche START mais un truc important à savoir, par défaut, la visée est ici en manuelle, c'est à dire que lorsqu'on appuie sur R1, on ne verrouille pas l'ennemi, on vise en face de soi, à nous d'orienter la visée sur l'ennemi alors qu'elle était automatique dans RE1. Le truc est d'aller dans les options pour choisir la configuration manette C, ré-intégrant la visée automatique et permettant de switcher d'ennemi, idéal lorsqu'on a plus d'un adversaire sur le dos mais ça ne se devine pas, perso, j'ai fini le jeu en manuel pour me rendre compte à la fin que la fonction auto existait, mais depuis je me suis rattrapé heureusement.



Dès notre départ du commissariat, on sera confronté au "boss" de fin ou plutôt, à un de ces embryos. Des affrontements qui se multiplieront durant le jeu avant le combat ultime. D'ici là, avec Léon, on sera rapidement traqué par Mister X, un clone de Tyrant qui n'aura de cesse de nous coller sans relâche, ajoutant une certaine tension à notre progression, une excellente idée. Les rencontres seront plus nombreuses, tout comme les dialogues ce qui va atténuer le sentiment de solide et apporter d'avantage de matière à la trame générale.

Un mot sur la durée de vie enfin, deux fois moins importante que pour le volet précédent, du moins, si vous ne faites qu'une seule partie puisqu'après avoir terminé le jeu une fois, avec Claire par exemple, vous aurez l'opportunité de recommencer le jeu avec Léon cette fois-ci. Des challenges sont toujours disponibles, du genre, finir le jeu en moins de trois heures avec moins de neuf sauvegardes et aucun spray, en finissant le jeu deux fois, vous

avez un troisième personnage, en finissant le jeu une nouvelle fois, vous débloquentez le dernier personnage secret. Même s'il y a des différences en terme de lieux et de rencontres entre Claire et Léon, c'est pas le jour et la nuit et quant aux challenges, ils s'adressent surtout aux performeurs pour qui le seul mérite est de débloquent un maximum d'astuces, ça ne suffit pas à ralonger la durée de vie en somme.

EN CONCLUSION

Pour :

- + Ambiance
- + Réalisation
- + Mise en scène

Contre :

- La progression est trop similaire à RE1
- Sherry
- Qualité des modélisations durant les cinématiques

Intérêt Général :

17/ 20

Même s'il s'agit là du premier Survival Horror que j'ai terminé et par conséquent, du titre qui m'aura fait m'intéresser plus en détail à ce genre de jeu, il ne s'agit pas d'un épisode parfait à mes yeux. Le fait de retrouver des lieux qui rappellent fortement le premier volet peut être un élément pénalisant aujourd'hui. Pourtant, on sent cette volonté de bien faire made in Capcom du début à la fin. Des protagonistes attachants, une bonne trame générale, ce concept de double aventure avec des PNJ jouables, des environnements encore plus inspirés, encore plus terrifiants avec également, une action soutenue. Resident Evil 2 est peut être moins spectaculaire que son grand frère mais ça ne l'empêche pas d'être particulièrement attractif et jouissif aujourd'hui comme au premier jour, c'est à cela que l'on reconnaît les classiques.

Blood, le 22 juin 2007



Le saviez-vous ?



Resident Evil 1.5

Resident Evil 1.5 est la version bêta de ce qu'aurait dû être Resident Evil 2. Finalisé à plus de 65%, l'une des différences avec la version officielle est l'apparition du personnage d'Elza à la place de Claire, une cramée de motos également. A noter qu'il demeure quelques images de cette version 1.5 sur le CD du jeu Playstation au format TIM. Officiellement, ce projet fut abandonné et Resident Evil 2, recommencé depuis le début à cause de sa qualité contestable. Officieusement celà dit, il semblerait que Square est démarché la plupart des employés travaillant sur le projet pour son Parasite Eve, le mystère reste entier...

Liens
Resident Evil Online THE LAST ESCAPE White Umbrella RESIDENT EVIL FR