

Resident Evil 4



Test de la version : PC

Autres Supports : Game Cube, Playstation 2, Wii

Développeur : [SourceNext](#)

Editeur : [Ubi Soft](#)

Année : 2007

Langue : Anglais Sous Titr? Fran?ais

Genre : Survival Horror

Jeux similaires : [Alone in the Dark - The New Nightmare](#) - [Kabus 22](#) - [Obscure](#) - [Obscure II](#) - [Resident Evil 2](#) - [Resident Evil 3](#) - [Silent Hill 2](#) - [Thing \(the\)](#)

Classification Personnelle : A partir de 16 ans

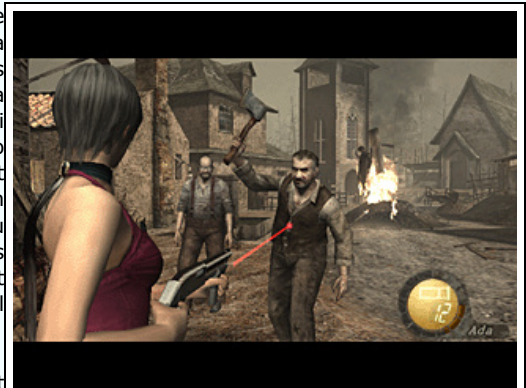


Il aura fallut six années d'une attente insurmontable pour enfin voir débarquer Resident Evil 4, un jeu tout en finesse nous permettant de retrouver Léon Keneddy, le beau gosse du second volet qui va devoir dessouder des paysans inamicaux pour retrouver une blonde, autant dire qu'elle aura intérêt à se montrer reconnaissante...

Il y a six ans, Léon S. Kennedy s'est enfuit de justesse de Raccoon City. Les zombies, Umbrella, il a laissé tout ça derrière lui pour épouser une nouvelle carrière, celle d'agent spécial au service de l'état. C'est alors qu'on le met sur une mission consistant à retrouver Ashley, la fille du président des Etats Unis qui aurait été emmenée dans un village espagnol. Léon ne le sait pas encore mais cette aventure va réveiller en lui de vieux démons.

C'est après quatre projets avortés et plusieurs années de développement que le quatrième épisode de Resident Evil a pointé le bout de son nez en 2005. D'abord sur Game Cube puis sur PS2, **Capcom** fera appel au studio SourceNext pour la conversion de leur jeu sur PC, deux ans plus tard. Un studio qui n'avait réalisé que deux jeux en dix ans, la version Mac de Diablo ainsi qu'un autre jeu d'action. Côté localisation, après **Virgin** et **Eidos**, c'est au tour d'**Ubi Soft** de s'occuper de la version française. On retrouve avec plaisir **Shinji Mikami**, l'auteur du premier volet, au poste de directeur de ce nouvel opus après avoir assuré la même fonction sur le remake Game Cube, il avait également produit les autres épisodes marquants de la série tel que RE3 et Veronica.

Resident Evil Zero et le remake du premier nous le laissait entrevoir, RE4 le confirme, avec cet épisode, Capcom a décidé de mettre à jour la licence, à tous les niveaux. Nouveau moteur, nouvelle trame, nouveau concept même. Léon va devoir arpenter plusieurs îles à la recherche d'Ashley, parfois il devra l'escorter et veiller à ce qu'elle ne se fasse ni blesser ni enlever, il pourra aussi lui donner des ordres simples pour le suivre ou rester à un endroit précis à la manière de **The Thing** et **Obscure**. La représentation est un mix entre la première et la troisième personne, à présent, on voit Léon de la taille à la tête, lorsque l'on vise un ennemi, Léon dirige son arme vers la créature, un faisceau rouge sert à ajuster notre tir et un effet de Zoom centre l'action, de la gauche de l'écran où se trouve Léon jusqu'à la cible, un peu comme dans un FPS à vrai dire puisqu'il n'y a plus de système de verrouillage de cible. Un choix que je regrette car même si la localisation des dommages est désormais proposée comme la tête, les bras ou les jambes, l'ajustement de la cible à la manette n'est pas évident et la souris n'est pas reconnue mais de toute façon, RE4 est un jeu qui ne doit se jouer qu'au PAD, comme indiquer au dos de la boîte du jeu et comme la majorité des Survival.



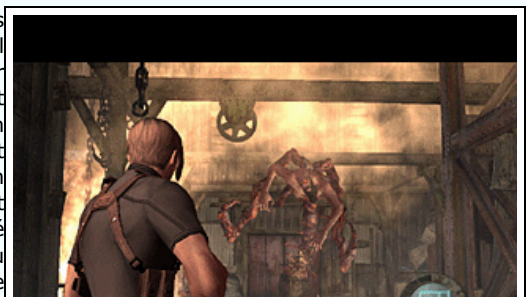
Aie Caramba !



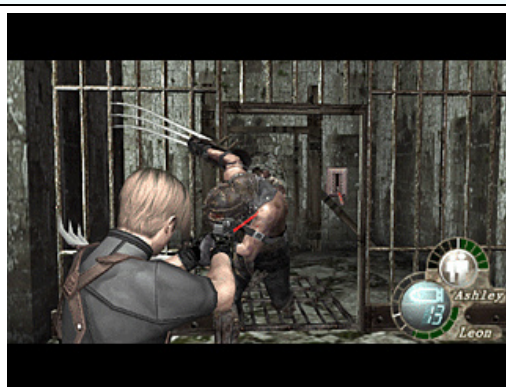
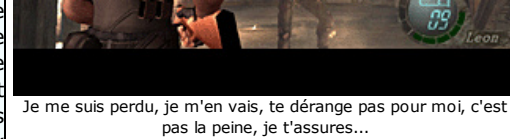
Je t'assures, je critiquais pas ton sac à patates...

La progression se fait à la manière d'un FPS, fini les angles de caméra, le joueur peut progresser en toute liberté où il veut. L'occasion d'apprécier le design du jeu qui rompt définitivement avec les environnements froids et fermés des précédents RE. Ici, la progression se fait principalement dans une campagne très rurale durant la première partie du jeu, dans un château par la suite et dans d'autres environnements aussi inspirés avec des effets d'ombre et de lumière saisissants, un style assez proche d'**Alone in the Dark** **the New Nightmare** finalement tout en repoussant ce qu'on a pût voir dans ce titre. L'étape à partir du château me fait penser à **Blood** également avec tous ces illuminés en toge sans cesse prêts à nous tendre une embuscade. Pour autant, SourceNext est parti de la version PS2 pour les vidéos au lieu de la version originale sur Game Cube mais l'on est même pas au niveau du rendu sur console. Entaché de plusieurs problèmes relatifs aux graphismes à sa sortie, il aura cependant suffit d'attendre deux mois pour voir débarquer un patche conséquent de 70mo pour régler la majorité des problèmes graphiques, une initiative que je salue. Malheureusement, si ce patche corrigea bien des soucis dans le graphisme "ingame", les cinématiques resteront telles quelles tout comme un bug nous renvoyant sous le bureau après quelques heures de jeu.

Proposées dans un format obsolète, du vulgaire MPG1 de dix ans d'âge, les vidéos sont moches, trop compressées et mal ré-échantillonnées. Ainsi, toutes les séquences servant à instaurer le background ou à marquer des événements importants seront entachées par ce problème, c'est vraiment dommage. Venons-en à la construction du jeu. Resident Evil 3 marquait un tournant dans la série en privilégiant l'action aux énigmes, RE4 est son digne héritier puisque de réflexion, il ne sera plus du tout question ici. Les quelques puzzles proposés étants d'une facilité déconcertante mais d'une manière générale, RE4 est un jeu facile puisque chaque action possible apparaît à l'écran. Inutile



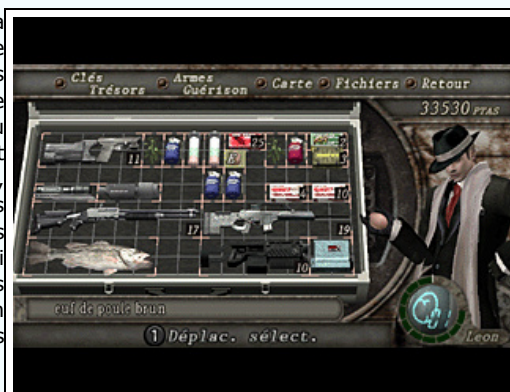
donc de faire du pixel hunt, si vous pouvez ouvrir un tiroir, une commande apparaîtra lorsque vous serez en face du dit tiroir. De même, mais cela est plutôt positif, il ne sera plus nécessaire de courir partout pour gérer son inventaire via des coffres, on peut tout porter sur soi à présent. Concernant les sauvegardes, elles sont plus beaucoup nombreuses que par le passé et des checkpoints surviennent entre chaque pour nous éviter de refaire une trop grande série d'actions pour revenir au point souhaité, le concept de ruban a été supprimé également, toutes les machines à écrire sont pré-équipées d'un ruban, vive le progrès.



Je viens de te libérer et c'est comme ça que tu me remercies ?
Ingrat !

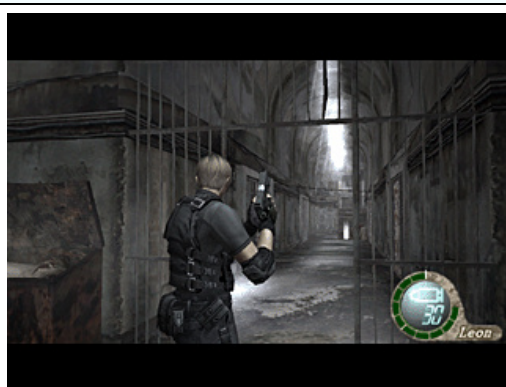
RE4 est un jeu qui se joue au pad, un accessoire qui montre toute l'étendue de son utilité lors de Quick Time Events hérités des jeux de danse de Konami et de **Shenmue**. Le principe consiste à ce que durant une séquence vidéo par exemple, il soit permis au joueur d'interférer sur la suite des événements en pressant simultanément deux boutons s'affichant à l'écran, deux boutons qui ne laisseront qu'une seconde au joueur pour réagir. En étant réactif, on oriente la progression du jeu dans une voie, je prendrais l'exemple d'un boss cherchant à vous attraper avec ces tentacules, en pressant simultanément les deux boutons qui s'affichent à l'écran, Léon évitera l'attaque, en étant trop long ou en pressant les mauvais boutons, Léon sera touché. Dans le même genre, il arrive que l'on doive presser à plusieurs reprises et ce, très rapidement, un bouton pour permettre à Léon de dévaler une pente alors qu'il est poursuivi par un énorme rocher par exemple. Des séquences bien intégrées au jeu, ni trop nombreuses, ni trop dur.

Concernant la bande son, elle est dans la bonne tradition de la série avec pour commencer, un doublage convainquant et de qualité, en anglais, pour tous les protagonistes. A l'exception des villageois qui eux, parlent espagnols, on ne pourra pas être insensible aux "Help me Léon !" d'Ashley. Les bruitages ont du coffre et remplissent leur fonction au-delà de ce que l'on est habitué à entendre, chaque détonation est vraiment jouissive, surtout que RE4 est bien plus bourrin que les épisodes précédents, je pense notamment aux soeurs Bella, deux femmes avec des bandages sur le visage, des orifices pour les yeux et qui courent vers nous avec une tronçonneuse tout en poussant des cris à nous glacer le sang. Les thèmes musicaux sont bien discrets en revanche, limite imperceptibles pour mieux gérer les effets de surprise.



Fusil plasma, poisson, oeuf, grenades, un vrai supermarché.

Par contre, niveau scénario et progression, je ne suis pas convaincu par le tournant que prends cet épisode. Sauver la fille du président capturée par de vilains latinos, six ans pour ça, c'est inexcusable. Je suis déçu aussi de la représentation d'une Espagne archaïque avec des villages sans eau courante ni électricité, les petits gars de chez Capcom sont ils allés ne serait-ce qu'une seule fois dans leur vie en Espagne ? C'est une vision qui ne correspond pas du tout à la réalité, juste bon à flatté l'image qu'une certaine population d'américains a des latinos, et quand bien même, un fossé sépare Madrid de Mexico. Quant aux révélations sur une secte démoniaque qui passe son temps à enlever Ashley, qu'on libère, l'enlever de nouveau pour que nous la libérions une fois encore, non, tout ceci n'est ni soigné ni peaufiné. Avec Umbrella et Raccoon, Capcom avait créer un contexte pour leur saga, il y avait l'équipe des S.T.A.R.S., une multinationale, Umbrella ainsi qu'un environnement, Raccoon City, tout ceci était créé un background très personnel pour la licence alors que là, on a un vrai scénario de nanar complètement éculé, sans aucune parcelle d'originalité, juste une série de clichés. Ashley elle-même est un personnage peu développé qui ne servira pas à grand chose et n'aura pas grand chose à faire à l'image d'Ada Wong qui ne sera même pas jouable dans le scénario principal, elle ne se limitera qu'à des interventions énigmatiques, il n'y en a que pour Léon, qui n'est pas mon personnage favori qui plus est, j'aurais préféré Jill ou Chris mais là, c'est très subjectif.

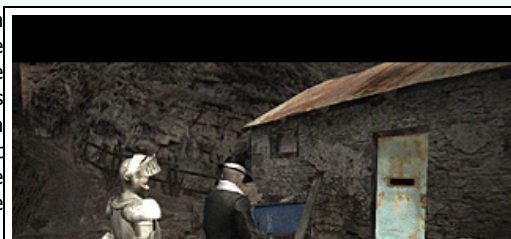


Euh... Il faut vraiment que je passe par là ?

Paradoxalement, RE4 est un jeu riche qui n'a pas cessé de me surprendre. Ainsi, des vendeurs itinérants feront leur apparition durant le jeu, nous permettant d'échanger nos pesetas contre des armes ou des améliorations aux armes déjà en notre possession. A ce propos, l'Espagne a adopté l'Euro en 2002 soit trois ans avant la sortie du jeu mais bon. Au cours de l'aventure, on pourra récupérer de l'argent sur les cadavres des villageois possédés, sur les boss, en éclatant des tonneaux, des caisses, en fouillant un peu partout et en mettant la main sur toute une série d'objets de valeur qui iront de la lanterne incrustée de pierres précieuses à la montre à gousset en passant par des bracelets en or. Parfois, un stand de tir nous permettra de faire des cartons sur des cibles, elles aussi en carton et ainsi de gagner de l'argent et des bouchons de bouteille. Chaque bouchon de bouteille représente un personnage du jeu avec un court extrait audio, consultable depuis l'inventaire, c'est le

gadget inutile du jeu.

Resident Evil 4 est un jeu fait avec amour et soigné jusqu'à la perfection dans le concept et la prise en main. On ne tourne jamais en rond, on peut finir le jeu sans consulter la moindre soluce, on est pas obligé de cliquer à tout va pour examiner des choses, lorsque l'option est permise, cela est indiqué. Quant à la durée de vie, elle est similaire à ce que Veronica nous avait offert, en plus dense cependant, comptez une bonne quarantaine d'heures de durée de vie **globale** pour finir le jeu la première fois en prenant le temps de profiter de l'aventure.



Une fois le jeu fini, plusieurs options sont ainsi débloquentes. Le mode mercenaires similaire aux précédents opus où l'on doit survivre avec un équipement restreint durant un temps donné pour débloquent un autre personnage par la suite ainsi qu'une arme futuriste lorsqu'on a déjà récupéré les cinq personnages de ce mode. L'Assignment Ada permet de se glisser dans la robe d'Ada, la grande absente de l'aventure principale malgré sa forte présence dans la campagne publicitaire du jeu. Vous devrez récupérer cinq échantillons pour son commanditaire. Separate Ways est une aventure alternative d'une durée de vie globale de six heures où l'on va diriger Ada en parallèle de l'aventure de Léon et ainsi en apprendre d'avantage sur sa mission et sur ces apparitions sporadiques. La possibilité de visionner toutes les vidéos du jeu, merci mais non merci. Le mode Pro permet d'aborder l'aventure avec une plus grande difficulté.



Al Capone et Jeanne d'Arc sont dans une forêt...



Elle est mignonne... quand elle parle pas.

Enfin, en chargeant la sauvegarde effectuée après le générique de fin, on peut recommencer l'aventure tout en conservant son inventaire avec deux nouvelles armes disponibles chez le marchand, un lance roquettes avec munitions illimitées pour un million de pesetas ainsi qu'un Moritta, un flingue qui débite à 70 000 pesetas. Finir le mode Separate Ways permet de débloquent la mitraillette Chicago Typewriter, une arme de la prohibition avec des munitions illimitées pour un million de pesetas. Finir le jeu une seule fois permet enfin de débloquent un uniforme RPD pour Léon et une tenue disco pour Ashley. Finir le mode Separate Ways permet de débloquent la seconde et dernière série de tenues, un vêtement de gangster pour Léon et une armure pour Ashley qui deviendra du coup intouchable, personne ne pourra l'enlever qui plus est car elle sera devenue trop lourde et sous son poids, les ennemis s'écrouleront, quant à Léon, il l'a réceptionnera tout en se tenant le dos à cause du poids, le genre

de petits détails sympathiques. Donc, d'une manière générale, il y a du contenu pour nous encourager à finir le jeu une seconde fois voir plus.

EN CONCLUSION

Pour :

- + Réalisation
- + Prise en main
- + Durée de vie

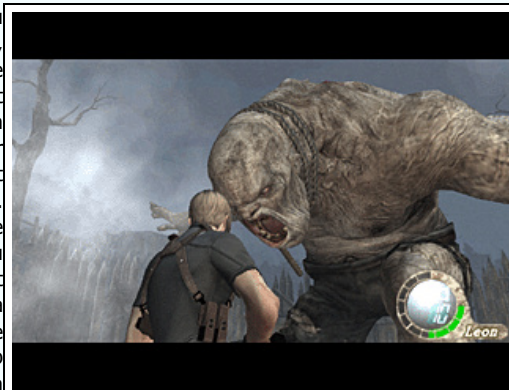
Contre :

- Scénario indigeste
- Vidéos dégueulasses
- Malgré le patche, quelques retour bureau énervants

Intérêt Général :

16/ 20

Resident Evil 4 fut effectivement la révolution, la renaissance du Survival Horror par celui-là même qui avait popularisé le genre, Shinji Mikami. Pour autant, il est vraiment dommage que cette version PC est été autant traitée par-dessus l'épaule ce qui fait indubitablement chuter ma note. Au vu de la configuration demandée, et du fait qu'on a dû attendre deux ans de plus sur PC puis encore deux mois pour le patche, on était en droit d'attendre un résultat au moins aussi bon que sur Game Cube. Les vidéos ont été complètement sabotées, il subsiste aussi ce bug énervant de retour au bureau. Pour autant, l'application du patche n'est pas une démarche facultative, sans lui, ce n'est même pas la peine. Concernant le pad, il est indiqué au dos de la boîte du jeu dans la configuration requise. Pour autant, le résultat graphique n'est pas horrible et RE4 est un titre trop soigné pour condamner cette version PC exclusivement sur son graphisme en dessous de ce que l'on est habitué à voir sur PC, se serait trop réducteur. Concernant le jeu à proprement parler, il n'y a vraiment que le scénario qui pêche.



OK, garde Ashley, désolé pour le dérangement.

Resident Evil 4 est en effet un jeu drôlement bien pensé, agréable et simple à prendre en main qui a corrigé toute une série de détails énervants, le premier étant sans aucun doute l'inventaire à base de coffres qui en a saoulé plus d'un. Pour corriger sa facilité, RE4 nous offre des séquences arcade bien intégrées au déroulement de l'histoire, des moments d'anthologie comme le combat contre le premier El Gigante ou le lac ainsi qu'une durée de vie bien supérieure à ce que l'on a l'habitude voir dans ce type de jeu. Tout cela laisse présager plein de bonnes choses pour le genre dans les années à venir, des jeux à l'image de RE4, plus immersif, plus effrayants, stressants, des jeux qui nous feront vivre des histoires morbides et surréalistes autrement, pour notre plus grand bonheur. Encore une fois, c'est donc avec brio que Capcom a balayé la concurrence du revers de la main pour rappeler qui domine le genre en se renouvelant sans cesse pour faire mieux que les confrères, bravo Capcom.

Blood, le 14 juillet 2008

Liens

[Resident Evil 4 - Site Officiel](#)
[Resident Evil FR](#)
[The Last Escape](#)
[White Umbrella](#)