

## Resident Evil



**Titre Original :** Bio Hazard

**Test de la version :** Playstation

**Autres Supports :** PC, Saturn

**Développeur :** Capcom

**Editeur :** Virgin Games

**Année :** 1996

**Langue :** Anglais Sous Titr? Fran?ais

**Genre :** Survival Horror

**Jeux similaires :** [Alone in the Dark](#) - [Bioforge](#) - [Chaos Break](#) - [Dino Crisis](#) - [Doctor Hauzer](#) - [Galerians](#) - [Kabus 22](#) - [Parasite Eve](#) - [Parasite Eve II](#) - [Resident Evil 2](#) - [Silent Hill](#)

**Classification Personnelle :** A partir de 12 ans



**Si l'horreur a été bien exploité au cinéma dans les années 80, on ne peut pas en dire autant en ce qui concerne le jeu vidéo. Les quelques exceptions faisant sourire aujourd'hui plutôt qu'autre chose. C'est en 1996 que Capcom sorti enfin un vrai jeu qui faisait peur, Resident Evil.**

*Suite à des rapports de la police faisant état de disparitions et des témoignages des habitants de Racoon City colportants des rumeurs sur des créatures étranges et vaguement canines, l'équipe d'intervention Bravo rattachée aux S.T.A.R.S. fut envoyée sur place pour recueillir le maximum d'éléments. Après plusieurs jours de silence radio, une seconde équipe est dépêchée sur place pour leur porter secours, l'équipe Alpha composée de Barry Burton, Joseph Frost, Chris Redfield, Jill Valentine, Brad Vickers et Albert Wesker. Posée en hélicoptère au même endroit que l'équipe Bravo, il fait nuit et des bruits inquiétants se font entendre quand surgit un monstre. Joseph est égorgé par une sorte de doberman mutant, c'est alors que les autres membres de l'équipe prennent refuge dans un vieux manoir.*



T'as du rouge, là...

Resident Evil est un survival horror ou plus exactement, le jeu qui créa le genre même si, historiquement parlant, ce n'est pas le premier mais j'y reviendrais. Ce type de jeu se caractérise par l'immersion du joueur dans une histoire fleurant la plupart du temps avec l'horreur et les manipulations génétiques, mélange d'action/aventure ou les choix narratifs sont aussi important que la résolution de petites énigmes et la maîtrise des armes à feu puisque l'action est bien présente dans la mesure où l'on va devoir dégommer toutes les bestioles qui se présentent à nous. On peut commencer l'aventure avec Chris Redfield ou Jill Valentine, ce qui aura des répercussions dans les rencontres, le déroulement du scénario, la difficulté ainsi que la chute. Une fois l'introduction passée, on se retrouve donc dans ce grand manoir mais pas laissé à soi-même, on est jamais livré en pâture, on a toujours quelque chose à faire, le premier objectif étant de retrouver le quatrième membre de l'équipe, ce qui nous amènera à faire notre première rencontre avec un zombi cassant une croute sur un membre de l'équipe Bravo. Après la rencontre, on devra faire notre rapport à notre supérieur, Wesker, qui a disparut entre temps, nous

obligeant ainsi à prospecter le rez-de-chaussée de la bâtisse pour trouver des indices. Plusieurs portes sont fermées au début, certaines exigent le passe-partout, d'autres, des clefs spéciales que l'on trouvera plus loin.

C'est la première fois, ou une des premières en tout cas, que l'on a de la 3D aussi texturée, à savoir, des motifs aussi bien sur les murs que sur les planchers et des objets qui ressemblent à autre chose que des cercles ou des carrés. Cet effort de modélisation permet de mieux s'immerger dans le jeu et d'apprécier les différents level design proposés aussi bien en intérieur qu'en extérieur puisque le manoir ne représente qu'une partie de l'aventure qui se poursuivra dans la cour, le poste de garde et les sous sols pour finir au laboratoire. En cours de partie, des cinématiques soulignent les moments clefs ainsi que les rencontres, cinématique que l'on ne peut pas zapper malheureusement mais parfois, il sera bon de garder un doigt sur le pad, lorsqu'un choix nous est proposé à la fin d'un dialogue. Le jeu nous est proposé en Anglais sous titré Français, une excellente chose qui nous permet de découvrir RE avec le doublage qui l'a rendu célèbre en dehors du Japon. La prestation des doubleurs est très ancrée dans l'ère du multimedia, ces jeux en FMV avec de vrais acteurs et de vrais dialogues de nanard à l'image de **Night Trap** ou bien encore **Phantasmagoria**, c'est la même chose ici donc avec le temps, c'est devenu très kitsch on va dire. La doubleuse de Jill ne renouvellera pas l'expérience (heureusement pour nous) pour RE3 et Rebirth, JOSEPH !



Euh... Il est mort ?



Les mauvaises rencontres seront nombreuses, si bien qu'il sera nécessaire de bien s'équiper sans pour autant gâcher ces munitions. Un petit tour dans l'inventaire permet de choisir l'arme avec laquelle s'équiper, de la recharger, de se soigner, de combiner des herbes, d'accéder à un plan et de re-consulter les différents documents collectés. Au fil du jeu, on va en apprendre un peu plus sur notre présence ici et sur les expériences menées par un groupe de scientifiques de la multinationale Umbrella. Les herbes donc, de trois couleurs, rouge, verte, bleu, permettent, moyennant une association que vous devrez tester par vous-même, de redonner une santé complète ou d'agir comme anti poison.

Le jeu est long, aussi, il est nécessaire de sauvegarder fréquemment. Ici, pas de sauvegarde manuelle mais des rubans et des machines à écrire. autant dire qu'elles sont comptées et que

Ces lits m'on l'air suspects, il va me falloir quelques heures pour vérifier...

les points de sauvegardes sont assez espacés dans le jeu. Ces machines à écrire se trouvent généralement dans une pièce qui

sert de havre de paix, où aucun ennemi n'est venu se téter et où vous aurez accès à un coffre pour gérer le trop plein de votre inventaire puisque par défaut, vous ne pourrez transporter que huit objets, ce qui est vraiment trop peu et obligera à souvent faire la navette et à bien réfléchir à ce que vous prendrez avec vous. De petites énigmes permettent enfin de dénicher certains items comme des clefs ou des symboles, elles ne sont généralement pas sorciers et peuvent se résoudre sans recourir à une soluce.

A l'origine du concept Survival Horror, on a donc **Sweet Home** de Capcom, sorti dans les années 80 sur Nes où l'on retrouve une construction du manoir similaire tout comme les phases de chargement. On a surtout **Alone in the Dark**, jeu Français réalisé en 1992 dont le moteur, le choix du personnage et le manoir servent d'inspiration à l'équipe de Capcom. On a également **Bioforge** d'Origin sorti en 1995, c'est moins probant mais on retrouve en terme de construction narrative, les expérimentations génétiques, les personnes à secourir au quatre coin du jeu et les contacts radios, pour autant, c'est bien RE qui a populariser le genre, ne l'oublions pas.



Celui-là, il a son compte.

Resident Evil est la simbiose parfaite entre action et aventure grâce à toute une série de concepts et d'innovations. La 3D est détaillée et les angles de caméras sont intelligemment utilisés permettant d'étendre ou de restreindre la vue, selon l'effet souhaité. Accompagné d'une musique se prêtant parfaitement à ce genre d'atmosphère, on crée ainsi de la tension palpable où le joueur évolue lentement dans un couloir mal éclairé avec une musique stressante et peu de munitions, sachant qu'une créature peut se cacher là où l'on n'a pas de visibilité. Les énigmes, bien que trop simples, empêchent de tourner en rond et l'action est soutenue. La construction narrative entrecoupée de cinématiques et de documents internes permet d'apporter de la consistance au scénario, de nous donner les clefs de ce qui s'est passé avant notre arrivé, de ce que l'on risque de rencontrer. Les journaux intimes, racontés avec poigne nous touchent particulièrement, je pense à celui du gardien par exemple qui témoigne de sa transformation jour après jour, sa perception et sa subite fixation pour la nourriture...

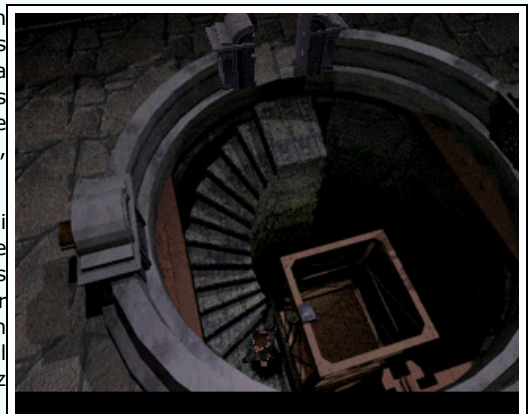


La plante 42, encore une expérience malheureuse...

L'immersion est totale, parfaite et pourtant, c'était loin d'être gagné puisqu'au premier abord, dès l'intro mettant en scènes des acteurs de chair et de sang, on pouvait craindre le pire tel qu'une énième aventure pseudo interactive comme la Mega CD en compte des tonnes, des jeux ou l'interactivité annoncée se limitait le plus souvent à changer de caméra pour voir une autre partie du jeu. Ici on dirige son perso, on abat nous même les zombies et les animations ne volent rien à l'interactivité si ce n'est le choix des dialogues, on peut ainsi vadrouiller ou bon nous semble sans pour autant se retrouver à zoner, on sait toujours ce qu'on est censé faire, réparer un élévateur, résoudre une énigme ou encore décrypter un bout de papier. Un mot sur la durée de vie pour finir, il faudra compter quinze bonnes heures pour terminer le jeu la première fois, la durée indiquée en fin de partie ne prenant pas en compte les faux pas. En fonction de votre performance, des choses seront débloquentes tel que de nouvelles armes ou des fringues.

Un an après, une version Director's Cut vit le jour sur Playstation uniquement pour le marché US et Européen, ré-intégrant des passages coupés de la version originale, soit disant puisqu'à la dernière minute, Capcom fit tout de même retirer quelques scènes. Autrement dit, c'est plus intégral que la version dite "classique" mais toujours plus censuré que la version Japonaise, dans des proportions tout à fait raisonnables cela dit.

Cette version Director's Cut intègre de nouveaux zombies qui courent vers nous, de nouveaux angles de caméra ainsi que deux nouvelles tenues pour Jill et Chris. Des litres d'émoglobines en plus, l'intro intégrale et en couleur où l'on y voit Chris fumer une clope alors que dans la version censuré, il dégomrait un doberman, etc... Une démo jouable, en Anglais, de Resident Evil 2 est également de la partie, d'une durée de vie assez conséquente.



Engouffrez-vous dans la terreur !

En 2005, Resident Evil fut adapté sur Game Cube dans une version relooké pour l'occasion avec de nouvelles options mais surtout, un graphisme totalement mis à jour, le résultat est époustouflant.

## EN CONCLUSION

### Pour :

- + Ambiance
- + Construction Narrative
- + Un jeu qui se joue plus qu'il se regarde contrairement à ces modèles

### Contre :

- Inventaire
- On ne peut pas zapper les cinématiques
- Doublage et dialogues super kitsch même si c'est pas forcément un défaut

### Intérêt Général :

19/ 20



Un serpent géant, appelez José Bové !

On aurait pu attendre la création du Survival Horror via d'autres boîtes, je pense à Namco ou Sega par exemple qui semblaient mieux placés que Capcom pour nous faire peur avec, respectivement, **Splatterhouse** et **House of the Dead**. Capcom a pourtant montré par le passé que lorsqu'ils décident de populariser un genre, ils en deviennent bien vite les rois, je pense au Beat'Em'Up et au VS Fighter par exemple, c'est la même chose avec Resident Evil. Dépoussirant tout ce qu'on avait pu voir dans le genre, Resident Evil s'est rapidement imposé comme LA licence d'horreur pour tout ceux souhaitant être acteur de leur peur.

Le résultat est aussi soigné que ce que l'on pouvait faire en 96, rien n'est passé à la trappe, sur un vulgaire CD on a un jeu qui demandera des heures pour en venir à bout, une action toujours soutenue par une bande son de qualité, des animations pour permettre au joueur de souffler entre deux rafales, mais surtout un challenge pour un éditeur spécialisé dans les jeux sur arcade,

celui d'avoir réussi à faire un jeu qui ne tombe pas dans la monotonie et jouissant d'une difficulté justement dosée pour permettre à tout le monde de finir un jeu Capcom sans tricher. Un classique, la création d'un nouveau genre, le début d'une des meilleures sagas de ces dernières années.

**Blood, le 18 juin 2007**

#### Liens

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