

Resident Evil Code Veronica



Test de la version : Dreamcast

Autres Supports : Game Cube, Playstation 2

Développeur : [NexTech Corporation](#)

Editeur : [Eidos](#)

Année : 2000

Langue : Anglais Sous Titr? Fran?ais

Genre : Survival Horror

Jeux similaires : [Alone in the Dark](#) - [The New Nightmare](#) - [Obscure](#) - [Parasite Eve II](#) - [Resident Evil 2](#) - [Silent Hill 2](#)

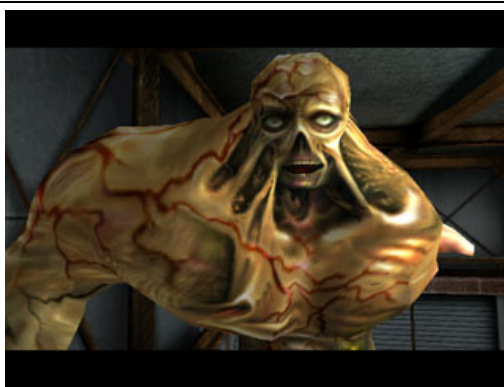
Classification Personnelle : A partir de 12 ans



Reprenant les évènements juste après Resident Evil 2, Claire Redfield recherche toujours son frère. C'est après avoir foutu un bordel monstre dans les locaux français d'Umbrella qu'elle aura l'occasion de retrouver ces potes zombis sur une petite île presque abandonnée. Une sorte de déclaration d'amour pour la Dreamcast que cet épisode qui s'inscrit totalement dans la continuité de la série. Console pas encore au point au jour d'aujourd'hui en terme d'émulation, j'ai quand même réussi à réunir la famille Redfield et voilà ce que ça donne.

Depuis les incidents survenus à Raccoon City, Chris Redfield est parti en Europe pour remonter son enquête sur Umbrella. Cela fait plusieurs mois qu'il ne donne plus signe de vie et sa soeur, Claire, est bien décidée à le retrouver. C'est avec l'aide de Léon qu'elle identifie plus au moins la région où son frère serait censé se trouver et après une entrée tout en finesse, elle est faite prisonnière et jetée dans un cachot par des hommes d'Umbrella.

En 2000, soit un an après Resident Evil 3, sorti cet épisode alternatif exclusivement sur Dreamcast, Code Veronica. Peut être une façon pour Capcom de s'excuser d'avoir lâché Sega en 1998 en refusant de développer RE2 sur Saturn, ce qui sera l'occasion pour ces derniers de lancer dare dare une riposte sous le nom de **Deep Fear**. Veronica sera développé par **NexTech**, ceux là même qui avaient porté le premier Resident Evil sur Saturn justement, la boucle est ainsi bouclée. En cette année 2000 donc, la dernière console de Sega se voit donc offrir un épisode rien que pour elle qui reprend là où c'était arrêté Resident Evil 2 car, rappelons-le, Claire Redfield était venue à Raccoon pour retrouver son frère. Si le concept ne change pas, c'est au niveau du background que cet épisode se focalise, abordant le cas Umbrella en profondeur, les origines, les instigateurs, la famille qui se cache derrière la firme, une série d'informations et de détails qui seront à même d'étancher notre soif de révélations.



Pour son incursion sur la petite 128 bits de Sega, la licence en profite pour passer, avec cet épisode tout du moins, en haute résolution. Un graphisme plus fin et d'avantage soigné, 3D temps réel et des effets convaincants tel la mise en scène dans sa globalité qui se voit nettement améliorée. Fini les changements de plans brutaux, bonjour au one-shot. La plupart du temps, un angle de caméra servira à couvrir l'endroit où l'on se trouve et des effets de zoom permettront de passer d'une partie de la zone couverte à une autre pour nous offrir ainsi, une transition souple et agréable car il est vrai qu'on était parfois surpris par les changements brutaux d'angles dans les épisodes précédents.

Toujours au niveau de la mise en scène, la trame va s'attarder, en plus de la révélation de la famille à l'origine d'Umbrella sur une relation entre les deux principaux protagonistes, Claire et Steve Burnside, un ados mal dans sa peau. Il n'y a pas de chemin parallèle conduisant à différentes chutes dans Code Veronica, l'histoire est très scriptée mais plutôt que de nous offrir une aventure alternative en jouant avec un nouveau personnage à l'image de RE2, l'idée fut de nous offrir une durée de vie plus conséquente que d'habitude.

En effet, à la fin du premier GD, on a résolu pas mal d'énigmes, trouvé le moyen d'ouvrir la plupart des portes et d'actionner un paquet de mécanismes tout en achevant le boss, on se dit alors que le jeu touche à sa fin, et bien non. La première partie du jeu se termine par une notification pour insérer le second GD plaçant l'aventure dans un nouveau lieu, quelques heures plus tard, c'est dans les rangs de Chris que l'aventure pourra continuer. C'est réellement la grande surprise de cet opus, sa durée de vie. Je croyais que l'aventure se terminerait en eau de boudin comme pour RE2 mais là, il y a une vraie continuité dans le scénario et vers la fin, on aura à loisir d'intervenir la partie entre Chris et Claire, chacun poursuivant ses propres objectifs. A noter la fin très **Final Fantasy**esque, une réponse à **Parasite Eve** ?

Au-delà des graphismes qui on subit un lifting nécessaire et aux angles de caméras qui sont mieux pensés et mieux mis en valeur, le reste du jeu est similaire à ce que l'on connaît en terme d'ambiance sonore, de prise en main et d'interface. On pourra cependant apprécier le retour de ces bons vieux Hunter ainsi que leur déclinaison. Veronica n'avait pas la prétention de révolutionner la licence et marchait en terrain connu, c'était un peu l'apogée de la première génération de Resident Evil avant les épisodes Game Cube. Il est incontestable que les différentes révélations survenant à propos d'Umbrella comme le destin de la famille Redfield aura une connotation bien plus importante si vous savez de quoi on parle, autrement dit, si vous avez déjà fini les trois premiers volets.



Terminer le jeu, justement, n'offre rien de plus pour une nouvelle partie, ni fringues ni armes, par contre, le Battle Mode est débloqué. A la première ou troisième personne cette fois-ci, vous pourrez choisir d'incarner Claire, Steve, Chris ou Wesker dans une course contre la montre où il faudra dégommer du zombi au kilo avec un équipement assez light. En 2001, Code Veronica a été porté sur PS2 et Game Cube, affublé d'un X à la fin du titre signalant par la même, quelques nouveautés mineures du genre, fins alternatives et nouvelle coupe de cheveux pour Steve.

EN CONCLUSION

Pour :

- + Un graphisme plus abouti
- + Une mise en scène efficace
- + Une durée de vie importante

Contre :

- Une seule tenue pour Claire
- Un peu trop linéaire
- Pas de fin alternative sur cette version

Intérêt Général :

17/ 20



Huit ans que je trépignais d'impatience à l'idée de jouer à ce volet de ma saga fétiche. Veronica est une pierre angulaire dans la licence Resident Evil et je dois dire, autant les retrouvailles des Redfield que l'histoire d'Umbrella, cela a été passionnant à jouer, surtout que le tout jouit d'une durée de vie bien plus conséquente que d'habitude. Son graphisme nettement amélioré permet aussi un meilleur confort visuel pour une expérience qui ne manque ni d'action, ni de rebondissements même si le tout est peut être un peu trop linéaire. Enfin, c'est du pur Resident Evil et même s'il ne révolutionne pas la licence, il se laisse suivre sans sourciller, de plus, Veronica, à tous les niveaux, constitue le dernier segment de la première trilogie avant son passage sur la génération suivante de console. Umbrella démasqué et les Redfield réunis, la fin d'une époque.

Blood, le 12 avril 2008

Liens

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