



Plate-forme : Gamecube
Editeur : Capcom
Développeur : Capcom
Genre : Survival-horror
Multijoueur : Solo uniquement
Date de sortie : 07 mars 2003
Localisation : Français

Il n'y a pas de doute, avec le REmake du premier épisode, Capcom avait gâté tout le monde. Modernisation graphique réussie, nouvelles énigmes et nouveaux décors, changement d'une partie du manoir objets de défense, ajout d'un subplot...

Il y avait de quoi là plaire aux fans, et aux nouveaux venus peu désireux de passer par la PS1 pour découvrir les origines de la série.

Capcom décida que concernant ces dernières, il pourrait bien produire un épisode inédit, en profitant du succès et des acquis du remake... Une prequel, donc !

Avec tous les risques que cela comporte. Mais après tout, le scénario de la série étant ce qu'il est, pourquoi ne pas tenter l'aventure ? Entrons, une fois de plus, à l'époque où Resident Evil était un survival-horror...

Révélation putréfiées



Le Big Bad du jeu, les amis. Et il a un de ces Limit Breaker !

Le jeu commence donc quelque peu avant le premier RE. Vous vous rappelez d'Enrico et de Rebecca ? Mais si, allons, respectivement, l'homme se faisant tuer par balle sans que Chris/Jill arrive à deviner qui pourrait bien être le traître à l'origine de cet affreux meurtre, et la jeune fille

ayant un rôle bien plus mineur que celui de Barry. Ce qui revient à réellement pas grand-chose. Au moins, Barry avait sa barbe resplendissante pour lui.

Seule survivante de l'équipe Bravo des S.T.A.R.S., elle était toute désignée pour être une des protagonistes. Car avant l'équipe Alpha, celle Bravo enquêtait également sur ces meurtres bizarres, les victimes dévorées, cela fait un peu désordre dans une ville américaine digne de ce nom.

Pas de bol, leur hélicoptère a un pépin, et ils sont obligés de poser en urgence dans la forêt. Bien vite, Becky trouve les cadavres de policier, et il apparaît clair selon un document que Billy Cohen, condamné à mort, a pris la tangente dans les parages.

Après un crash, dans une zone propice aux embuscades et avec une personne hostile confirmée, ils font la chose la plus logique : aller chacun dans leur coin. Un coup de fil pour informer quelqu'un de leur situation ?

Allons, ce n'est pas comme s'ils avaient des cadavres juste à côté d'eux !

Rebecca, maîtresse chimiste, du haut de ses 18 années et avec son pistolet à patates, plus bleue que bleue, est tout à fait désignée pour partir sur la piste d'un meurtrier patenté par elle-même. Elle le prouve en entrant dans un train à l'arrêt non loin, sans prévenir qui que ce soit. Train, qui, comme le montrait une cinématique peu avant, a été envahi par une horde des sangsues violettes format XXL, ayant tué tout le monde à bord. Lesdites bestioles semblent invoquées par un chanteur d'opéra, avec ce qui pourrait être un rebut de cosplay Final Fantasy.

Bien vite, Miss Chambers se rend rapidement compte que le moyen de locomotion est envahi par les zombies, et même des zombies-sangsues (les sales bêtes étant apparemment protéiformes). Et bien sûr, aucun moyen de revenir en arrière, ce qui serait la chose la plus sensée. En face à un péril aussi perturbant, la newbie des S.T.A.R.S. n'a pas l'idée de briser une fenêtre pour sauter en-dehors du train. Et évidemment, dans ce même train, elle finit par rencontrer Billy, et faire équipe avec lui bon gré mal gré : cause commune contre les décérébrés !

Dans l'ombre, Umbrella est sur le coup, comme on le voit avec l'implication de Wesker. Mais bon, efficacité Umbrella oblige, toute la team envoyée sur le train est décimée, ce qui n'empêche pas ce dernier d'être redémarré. Le duo de losers stoppe les machines in extremis, et après avoir survécu de façon invraisemblable à l'impact, se trouvent dans un manoir...

Dont, forcément, ils veulent s'enfuir au plus vite. Etant donné que c'est un manoir made in Umbrella, la chose sera excessivement compliquée.

Alors oui, vous apprendrez un peu sur les origines du virus-T et les débuts de Wesker/Birkin, mais ne vous attendez pas à une genèse bien présentée ou cohérente.

Je veux dire, les gars de chez Capcom savent chercher loin : ce serait Marcus qui aurait causé l'incident à l'autre manoir. Notez au passage le truc idiot d'avoir ce premier manoir abandonné depuis 20 ans, à quelques miles seulement du manoir Spencer.

Je n'aimerais pas être le comptable en chef chez Umbrella. Et Marcus, le fan de sangsues ? Il était mort il y a vingt ans, mais ses chères créations l'ont gardé en stase, et l'ont ressuscité lentement, le rendant protéiforme- et avide de vengeance, car c'est Wesker et Birkin qui l'ont tué. Quand même un des personnages (Birkin, en l'occurrence) déclare que ça n'a aucun sens, vous savez que vous avez droit à du lourd.

Je ne m'attendais pas à quelque chose de génial, mais au lieu d'expliquer des choses, RE0 ne fait qu'ajouter des invraisemblances. Je serai désireux qu'on m'explique le jogging d'Enrico, apparaissant déjà près de l'autre manoir en venant de nulle part, et qui se rend à l'autre sans toujours avoir prévenu qui que ce soit.

Et, obligatoirement, Rebecca se rend elle aussi comme une fleur au manoir Spencer, et gardera bouche cousue sur l'implication évidente d'Umbrella dans les désastres environnants. Ah ben, comme ils n'ont pas prévus le REmake en ce sens, ils n'allaient pas relier les fils épars...

Du plomb, des créatures mutantes et des puzzles improbables



Toujours mieux que le duo Chris/Sheva.

Tels sont les éléments principaux dans un Resident Evil, n'est-ce pas ? Vous ne serez pas hautement déçu de la balade à ce niveau-là. L'armement et l'inventaire sont des plus classiques, le bestiaire, lui, compte entre autres, les suspects habituels zombifiés, les Hunters, les chiens hargneux...

Et plusieurs nouveaux venus, comme des zombies plus rapides et plus agressifs, ne pouvant être efficacement détruits qu'avec un cocktail molotov, des singes-zombies (la diversité animale avec le virus-T, on y gagne), des sortes d'insectes géants voulant prendre une juste revanche sur les humains ayant l'habitude d'écraser leurs cousins avec un journal...

Peut-être pas le cheptel de créatures le plus détonnant qui soit, mais on devrait y trouver son compte. Les contrôles, eux, sont similaires à celui du REmake, et gardent donc des traces de grâce éléphantesque dans les mouvements. A moins de jouer en facile, et comme cela devrait être dans un survival, pas question d'avoir la main lourde sur les munitions, il faut maximiser le rendement de ses tirs.

Pour que vous ne vous sentiez pas délaissé, des boss vous rendront visite de tant à autre, plus ou moins convaincants. Le premier est un scorpion géant sortant littéralement de nulle part et venant vous tenir compagnie dans le train, étant abattu en shootant à répétition dès qu'il écarte ses pinces.

Le mille-patte géants est aussi un peu ridicule : il tient Rebecca comme un trophée sans rien lui infliger, pendant que Billy peut le mitrailler sans trop de difficultés en lui tournant autour. Le reste est un peu mieux, et vous aurez droit tant à un Tyrant qu'un boss final défiant les principes physiologiques les plus élémentaires.

Venons-en plutôt à l'élément phare du titre : la coopération. Car contrairement aux sidekicks du reste de la série aimant décamper à la première occasion illogique, il vous faudra utiliser les ressources des deux protagonistes pour venir à bout du jeu.

Vous pouvez vous balader ensemble pour avoir plus de puissance de feu (ou avoir votre compagnon proche de vous, histoire de l'avoir à l'oeil, mais en le réglant en 'passif' : il/elle ne tirera pas, ce qui est essentiel pour éviter les coups de gâchette joyeuses souvent), ou bien vous séparer pour couvrir plus de champ, passant facilement d'un personnage à l'autre.

Il vous faudra procéder à des échanges, pour munitions et faire de la place, et d'autre part, car dans RE0, nous avons la spécialisation stéréotypée des sexes. Billy est le grand costaud, plus résistant et donc mieux taillé pour le combat, capable de pousser des caisses.

Miss Chambers, quant à elle, fait usage de son unique trait distinctif : elle sait mélanger des trucs pour obtenir d'autres trucs afin de soigner. Cet aspect-là m'a rebuté : devoir sempiternellement retourner vers Rebecca quand vous récoltez des herbes avec Billy (et vous avez envie de jouer

avec Billy, comme il est plus costaud, les objets de soin sont mieux rentabilisés) alors qu'il n'a jamais rien fallu de spécial, dans les autres opus, pour mélanger les herbes...

Au moins, et même si ce point ne fera pas que des heureux, vous n'aurez pas à user de malles magiquement connectées pour déposer des objets : elles n'existent plus. Vous pouvez donc poser des objets par terre, en prenant bien soin de vous souvenir où ils sont. Avec la pléthore d'objets obligatoires pour résoudre des puzzles, il faudra vous habituer à disséminer de temps à autre vos trouvailles, avant de les récupérer plus tard.

Nombre d'énigmes ou mécanismes sont conçus pour être résolues à deux. C'est parfois assez barré comme méthodes... Exemples dans le train : pour accéder à une certaine zone fermée, nos deux zéros doivent passer par le toit.

A cette fin, ils vont à l'arrière du train, lequel contient, comme chacun sait, un lance-grappin pour ces cas d'urgence. Un des deux personnages doit appuyer sur un bouton pendant que l'autre se place de façon à pouvoir prendre l'engin ainsi libéré, car l'ouverture ne dure qu'un instant...

Resident Evil !

A la fin du train, activer les freins d'urgence implique d'utiliser deux systèmes le plus éloigné possible l'un de l'autre. Et pourtant, ce train n'a même pas été conçu par Umbrella !

Comme un sentiment de déjà-vu



Resident Evil, toi et tes puzzles arbitraires...

Le jeu balancera donc plusieurs de ces situations invraisemblables, où le besoin de coopération est terriblement forcé. Le principe, en soi, n'est pas mauvais, et heureusement que tout le concept ne tourne pas autour de mécanismes aussi absurdes.

Enchaîner les backtracking pour certains puzzles n'est pas réellement une valeur ajoutée au gameplay. Cela ne veut pas dire que vous ne retrouverez pas l'assortiment coutumier : attendez-vous à trouver des objets cachés dans des livres, pour déverrouiller des portes ne pouvant évidemment pas être défoncée d'un solide coup de pied (ou leur serrure détruite par une ou deux balles bien placées).

Mais ça, c'est le grand florilège auquel la série, pré-RE4, nous a habitués. Pas de plainte intense, mais d'un autre côté, pas de joie intense non plus. Après quatre itérations dans la même veine de puzzles abscons, et un REmake apportant son lot de nouvelles énigmes à la logique d'une autre dimension (les quatre masques pour faire tomber le cercueil d'un zombie, lequel a un emblème pour déverrouiller une porte sur lui...), difficile de ne pas voir ci et là des emprunts, de ressentir du déjà-fait, bref, de nager un peu dans du remâché.

Il faut dire aussi que se retrouver encore dans un manoir pour une bonne partie du jeu n'aide pas sur ce point...

Non pas que ce soit un poignard à enfoncer dans le cœur du jeu. Un habitué de la série trouvera

ses marques sans difficulté et aura de bonnes chances de ne pas s'en plaindre, simplement, reste une impression de peu inspiré.

Ce n'est en tout cas pas Billy et Rebecca qui vont relever l'ambiance, la premier ayant une backstory sans chute, la seconde possédant une personnalité aussi plate que sa poitrine. Est-ce vraiment un hasard si même Barry a eu droit à son propre jeu, un cameo dans RE3, et que Miss Chambers est tombée dans l'oubli, sauf pour cette prequel ne pouvant bien sûr avoir aucune conséquence sur le reste de la série ?

Ah, et si c'est bien sympathique d'avoir Birkin et Wesker ricanant de l'autre côté du moniteur, quelqu'un peut expliciter pourquoi ils sont accés à un système vidéo, surveillant un manoir abandonné depuis 20 ans ? Ou pourquoi Birkin a fort commodément la clé pour l'autodestruction de ce vieux manoir ? Je sais, je sais, c'est une entreprise futile que de chercher le sens le plus commun dans Resident Evil...

L'atmosphère en elle-même ne dépare pas à la saga. Son potentiel effrayant, comme à l'accoutumée, dépendra de tout un chacun. Si pour vous (ainsi qu'il en va pour moi) le contexte prime pour induire de l'insécurité et de la frayeur, le ridicule ambiant ne devrait guère vous permettre de suspendre votre incrédulité. Si vous sursautez toujours quand un monstre brise une fenêtre pour vous attaquer, vous devriez être plus sensible à RE0.

Facteur de stress quoi qu'il en soit, le jeu est assez difficile, et la relative abondance de rubans encreurs n'est pas un mal. Dommage que, parfois, vous pourriez être plus mis dans la panade à cause de la rigidité des contrôles, qui ici nuisent un peu au fun.

Et si une partie des joueurs se réjouiront de ne plus faire des allers-retours entre les malles ensorcelées, des allers-retours il faudra quand même effectuer, le jeu vous bombardant d'objets dont vous ne pouvez faire l'économie pour progresser. Et pour la tonne syndicale de documents, ils servent encore une fois à démontrer le côté "cartoon evil" d'Umbrella.

Marcus et ses sangsues...

Ah, et certains pourraient apprécier qu'un des héros ne soit pas un loyal-bon droit dans ses bottes, mais il ne faut pas pousser. Au-delà de son look et la paire de menottes clinquant à son poignet, Mr Cohen n'est pas un bad boy flamboyant.

★ LES NOTES

Graphismes 17/20

Tout comme pour le REmake, les décors précalculés sont tout à fait exquis. Pas de doute, les environnements génèrent une ambiance graphique forte. Les scènes cinématiques sont également très bien réalisées.

Gameplay 15/20

RE0 arrive à être moins manœuvrable que le REmake, pourtant pas touché par la grâce de contrôles d'une énorme souplesse. Le système de coopération, ensemble avec la disparition des malles, change la donne. Pas assez pour excuser des puzzles encore plus stupides que d'habitude, parfois, et certaines sections vraiment laborieuses.

Durée de vie 15/20

En normal et selon votre propre expertise, comptez une bonne dizaine d'heures, à +/- 2 près. Une partie non-négligeable tient dans tout le remue-ménage des objets laissés par terre à récupérer au

sol, et les échanges entre les deux protagonistes.

Bande son 16/20

A son crédit, RE0 sait tout de même avoir l'ambiance sonore qu'il faut, avec de petits bruits anodins pouvant devenir angoissant dans le silence, et les rôles habituels des zombies, qui ne sont jamais satisfaits, de toute manière. Comme attendu, les doublages sont loin d'être au top.

Scénario 5/20

C'est aussi plat et incohérent que d'habitude, mais RE0 réussit à en plus échouer en tant que prequel à ce niveau-là. Vous aurez plus d'informations dans des documents extérieurs au jeu, en fait. Le reste est affaire de sangsues protéiformes/zombifiantes avec capacité de résurrection avancée. Et accessoirement, de survivre.

D'un autre côté, si vous aimez aussi RE pour son absurdité rocambolesque, vous serez servi.

Note Générale

15/20

Manifestement conçu pour tirer parti du succès engendré par le REmake, RE0 ne vaut pas tripette en tant que prequel, ajoutant son lot d'incohérences à un édifice déjà branlant. Si certaines sections, comme évoluer dans le train, peuvent être rafraîchissantes, ce RE n'est pas frappé au coin de l'originalité.

Son principe coopératif reste plus abouti que celui de RE5 (guère difficile), au prix de certains puzzles encore plus artificiels/stupides que d'habitude. Si vous passez outre ceci, des contrôles loin d'être parfaits et appréciez l'adieu aux malles magiques, vous trouverez là une expérience satisfaisante, au même titre que les autres RE "old-school".

Rebecca Chambers... Même Sherry Birkin a eu le droit à un rôle dans RE6...

Ah, et si le titre a eu le droit à un portage sur Wii, apparemment, cela n'a rien apporté.