

J'ai entendu de très bons souvenirs de mon temps consacré à Resident Evil 2 original jouer dans ma chambre d'étudiant de l'université du Kansas et de m'émerveiller devant ses rollers incroyablement réalistes. (Chose qui remonte à 1998 et clairement, mon moi à l'époque avait encore pas mal de choses à apprendre). Un autre souvenir qui a marqué ma vie de joueur: lorsque j'ai joué au remake GameCube du premier Resident Evil, sorti en 2002. Nom magnifiquement remis aux goûts de la journée, dans des zones inédites à explorer, et aux nouveaux ennemis terrifiants. Nous voilà en 2019, et Capcom m'offre une nouvelle expérience que je ne suis une fois de plus pas près d'oublier. C'est plein remake complet de Resident Evil 2 délivre une aventure aussi fun qu'horifique, dont la réussite est des graphismes, des commandes et des améliorations de gameplay inédits et récents. L'intrigue des deux personnages ne sont pas si fort que je l'aurais souhaité. J'ai malgré tout apprécié chaque minute gore passée dans les bottes de Leon Kennedy et Claire Redfield.

Je n'ai pas rejoué au Resident Evil 2 original depuis sa sortie, il y a 20 ans. Je ne me rappelais donc que de très peu de choses: je savais que le jeu se déroule principalement dans la police, qu'il introduisait les Lickers, et comme des araignées géantes cachés dans les égouts il a été un véritable cauchemar. Si vous êtes dans la même situation que moi, les innombrables améliorations apportées à ce remake de rapport au titre original ne décollera pas nécessairement aux yeux, à moins de mettre les deux jeux à proximité. Plutôt que le traditionnel remaster qui utilise le squelette d'un jeu original pour sensibiliser à une meilleure résolution et une texture recyclés, Capcom ici décidé de recréer entièrement Resident Evil 2 à partir du moteur de RE Engine- même que Resident Evil 7.



Les personnages ivre se déplaçant le paysage endormi décor figé cèdent la place à présent à un Resident Evil 2 entièrement modélisé en 3D, jouable en vue à la troisième personne sur l'épaule, et porté par des effets de lumière dans l'air, les animations faciales réussies et, selon moi, les plus « belles » les zombies n'ont jamais vus dans un jeu vidéo. Ils sont encore plus visqueux qu'avant (je pense d'ailleurs que les développeurs de Capcom a inspiré le célèbre Tarman du film Le Retour des morts vivants 2) et j'aime la façon dont ils poursuivent leur proie et réagissent quand vous leur faites exploser un morceau de la tête (une réussite que ce remake doit son système de démembrement particulièrement satisfaisant et détaillé).

Capcom à nouveau cependant trop souvent les mêmes modèles de zombies. à la fin du jeu, vous apprendrez, en particulier certains morts-vivants dézingués au début de l'aventure, dans le commissariat. Certains événements ont été reconstruits ou développés plus longuement, et il y a quelques surprenants, rebondissements, mais dans l'ensemble, c'est un remake est fidèle à l'intrigue sombre et dérangée de Resident Evil 2. Pour mémoire, le jeu se déroule deux mois après l'épidémie zombie de Resident Evil, confinée principalement dans un sinistre manoir. L'horreur est maintenant étendu à tout Raccoon City, une ville qui est divisé en trois grandes zones chacune constituant un acte de l'intrigue. Explorer les salles sont plongés dans l'obscurité, résoudre des énigmes et prier au ciel que les zombies ne se cache pas dans un coin sombre. La recette reste fun, même aujourd'hui. Analyser chaque lieu, se familiariser avec le terrain et de contourner les obstacles qui se trouvent sur le chemin sont des actions qui n'ont pas pris une ride. Il y a aussi d'innombrables statues avec compartiments secrets, les reptiles mutants dans les égouts, et dans un immense laboratoire souterrain. Et même sans tous les mémorables, ces lieux demeurent plaisants à visiter.

Nos héros, Leon et Claire, débarquant quant à l'égard d'eux dans la ville au moment qu'il soit. Et à peine arrivés sur place ils se retrouvent séparés. Ce duo est assez sympathique, mais leur héroïsme inébranlable manque trop de profondeur. Jamais ils ne sont désespérés [Telecharger Jeux PC](#) ou ne doutent pas d'eux-même, ce qui rend leur personnalité est un peu mou. Certains personnages secondaires se révèlent d'ailleurs bien plus intéressants et charismatiques. On pense notamment à la mystérieuse Ada Wong, qui apparaît durant la campagne de Leon. Celle-ci remet très souvent la question de ses motivations, en demandant par exemple à qui elle doit prêter allégeance.

La gestion des stocks et des munitions restent sinon l'une des mécaniques de gameplay principales de Resident Evil 2. Nous avons affaire ici à un véritable survival horror, dans lequel vous aurez toujours l'impression de manquer de ressources, celles-ci nécessaires pour fabriquer des balles ou des objets de soin. Vous ne pouvez en effet pas le prendre. Que dois-je garder et que dois-je abandonner? Telle sont les questions auxquelles vous devrez souvent répondre durant l'aventure.

##video##

Dans le sens d'une amélioration de gameplay, on retrouve la carte, qui vous montre maintenant si vous possédez tous les objets des détails, des points de sauvegarde réguliers et illimité, et la disparition des temps de chargement du jeu original. Tout ceci rend l'exploration de la recherche dans Raccoon City plus agréable.

excellente bande son également contribuer au stress. Déplacement d'un rythme très peu de musique qui laissent le champ libre aux portes grinçantes, au tonnerre, à la pluie, sur les gémissements de morts-vivants et pas lourds d'une entité sinistre que de monter dans la pièce d'à côté. L'atmosphère de ce Resident Evil 2 est clairement incomparable.

le plus difficile les deux premiers tiers de la campagne est le super Tyran (aka Mr. X). Il apparaît tôt pour vous à la trace. Et ce dernier n'a rien à envier à Jason Voorhees et Michael Myers avec son regard vide et froid, et sa stature imposante et inébranlable. Sachant que rien ne pouvait le sentiment de crainte m'envahissait à chaque fois que j'entendais ses pas résonner plus fort. Sa présence se termine, il est dit par exemple devenir plus en plus strictes, de peur, surtout durant les moments où vous résolvez une énigme ou avancez dans l'histoire. Et le colosse ne le fait pas, évidemment jamais de pause.

J'ai terminé le jeu une première fois, dans la peau de Leon, à huit heures, ce qui m'a paru assez court. Je l'ai dit apprécié pouvoir me lancer dans une étape dans la campagne de Claire et voir l'histoire se dérouler de son propre point de vue. Quel que soit le personnage que vous choisirez pour terminer la campagne de la première fois, l'intrigue ne différera malheureusement pas beaucoup dans la deuxième partie. Il y a de nouveaux endroits à explorer. La plupart des objets de la quête de la première partie sont également dispersés à des endroits différents pour que vous les traquiez une fois de plus-une situation qui vous amènera d'ailleurs à croiser quelques ennemis inédits et encore plus meurtriers plus tôt dans la campagne. Mais dans l'ensemble, l'intrigue se déroule dans le plus ou moins de la même manière. Leon et Claire empruntent des chemins quasi identiques, et croisent la plupart des personnages, résolvent la plupart des casses-têtes et affrontent la plupart des boss de la première partie du jeu.



(Dans la première version de ce test, j'ai par erreur joué aux premières versions des intrigues de Leon et Claire, très semblable, après. J'ai déjà joué la seconde partie de Leon, mais je suis toujours déçu du manque de nouvelles choses à voir ou à faire dans cette dernière.)

Au moins, les deux personnages ne jouent pas le cas: si vous commencez le jeu avec Leon, vous apprendrez vite à vous débarrasser de vos ennemis zombies à coups de feu, un fusil à pompe et le lance-flammes. Avec Claire, vous devrez vous habituer à un style de jeu, la survie de l'héroïne basée sur un pistolet-mitrailleur et un lance-grenade. Chaque protagoniste rencontre par ailleurs durant son aventure un personnage important qui l'éloigne brièvement de l'intrigue principale. Qui ajoute enfin le boss final est différent. J'ai vraiment aimé Resident Evil 2, même si le recyclage de contenu a rendu ma deuxième partie bien que moins divertissante. Les petites différences suscitées ne justifient en effet pas à mon sens de rejouer une campagne finalement très semblable à la première.

Malgré les nombreux ajouts de Capcom, il manque certaines choses à ce Resident Evil 2. Vous vous rappelez des araignées géantes qui m'ont fait une sorte de trembler? Eh bien, ils sont passés à la trappe. J'étais vraiment impatient de découvrir une version plus réaliste de ces monstres à huit pattes (en arachnophobes seront par contre heureux de leur absence). Par ailleurs, quand vous pressez le bouton Start sur l'écran titre, aucune voix ne vient susurrer un angoissant « Resident Evil ». Une véritable occasion manquée!

## Le Verdict

Beau boulot de Capcom qui est parvenu à donner un second souffle aux meilleures facettes de Resident Evil 2, par le biais de graphismes, d'une bande son et d'un gameplay remis au goût du jour. Si pour vous, dans cette série s'est un peu perdu dans ces derniers volets, ce remake sonne clairement comme un retour aux sources. Les affrontements contre les zombies agréables, tandis que l'étude des ruines de Raccoon City réserve de belles sensations. Seul vrai point négatif, les campagnes des deux personnages n'est pas assez pour offrir une deuxième partie aussi agréable que la première. Cela dit, quel que soit le protagoniste que vous choisissiez de jouer, ce nouveau Resident Evil 2 établit de nouveaux standards dans la façon de développer un remake de jeux cultes.