

Je retiens de très bons souvenirs de mon temps consacré à Resident Evil 2 original, à jouer dans ma chambre d'étudiant de l'université du Kansas et de m'émerveiller sur ses cinématiques incroyablement réalistes. (Chose qui remonte à [Jeux Gratuit A Telecharger](#)

1998 et clairement, mon moi de l'époque il y avait encore beaucoup de choses à apprendre). Un autre souvenir qui a marqué ma vie de joueur: quand j'ai joué dans le remake GameCube du premier Resident Evil, sorti en 2002. Un titre aux graphismes magnifiquement transmis les goûts du jour, aux zones inédites à explorer, et de nouveaux ennemis terribles. Nous voici en 2019, et Capcom et il me donne une nouvelle expérience que je ne suis une fois de plus pas oublier. Ce remake de Resident Evil 2 délivre une aventure aussi fun qu'horifique, dont la réussite réside dans des graphismes, des commandes et des améliorations de gameplay inédits et récents. L'intrigue des deux personnages ne sont pas autant que je l'aurais souhaité. J'ai toujours apprécié chaque minute gore passée dans les bottes de Leon Kennedy et Claire Redfield.

Je n'ai pas joué à Resident Evil 2 original depuis sa sortie, il y a 20 ans. Je ne me rappelais pas, de sorte que 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 étaient 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 réutilise le squelette du jeu original pour sensibiliser à une meilleure résolution et une texture recyclés, Capcom ici décidé de recréer intégralement Resident Evil 2 à partir du moteur RE Engine-le même que Resident Evil 7.



Les personnages pixelisés se déplaçant de décor figé cèdent la place maintenant dans le jeu Resident Evil 2 entièrement modélisé en 3D, vous pouvez jouer avec une vue à la troisième personne par dessus l'épaule, et porté par des effets de lumière dans l'air, les animations faciales réussies et, selon moi, les plus « belles » les zombies jamais vus dans un jeu vidéo. Ils sont encore plus visqueux qu'auparavant (je pense d'ailleurs que les développeurs de Capcom se sont inspirés du célèbre Tarman du film le Retour des morts-vivants 2) et j'adore la façon dont ils traquent leur proie et réagissent quand vous leur faites faire sauter une partie de la tête (une réussite que ce remake doit à son démembrement particulièrement satisfaisant et détaillé).

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

ces lieux demeurent plaisants à visiter.

Nos héros, Leon et Claire, débarquant à eux dans la ville au moment le plus inopportun que c'était. Et à peine arrivés sur place ils se retrouvent séparés. Ce duo est assez sympathique, mais leur héroïsme une absence d'un peu trop de profondeur. Jamais ils ne désespèrent pas ou ne doutent pas d'eux-mêmes, ce qui rend leur personnalité un peu mou. Certains personnages secondaires sont aussi plus intéressants et charismatiques. Est considéré comme, en particulier, dans la mystérieuse Ada Wong, qui apparaît au cours de la campagne de Leon. Elle remet très souvent en question ses motivations, se demandant par exemple à qui elle doit prêter allégeance.

La gestion de l'inventaire et des munitions restent à l'exception d'un seul mécanisme de jeu, de base de Resident Evil 2. Nous avons affaire ici à un vrai survival horror, dans lequel vous aurez toujours l'impression de manquer de ressources, celles-ci nécessaires pour fabriquer des balles ou des objets de soins. Vous ne pouvez en effet pas tout emporter avec vous. Que dois-je garder et que dois-je abandonner? Le type de questions auxquelles vous aurez à répondre durant l'aventure.

##video##

Du côté des améliorations de gameplay, vous pouvez trouver la carte, qui vous montre maintenant si vous possédez tous les objets des détails, des points de sauvegarde réguliers et illimités, et la disparition des temps de chargement du jeu original. Tout ceci rend l'exploration de Raccoon City bien plus agréable.

L'excellente bande son également contribue au stress. Déplacement d'un rythme très peu de musique qui laisse le champ libre pour la porte grince, le tonnerre la pluie, aux gémissements des morts-vivants et aux pas lourds d'une entité sinistre qui se balade dans la pièce voisine. L'atmosphère de ce Resident Evil 2 est clairement incomparable.

La chose la plus difficile les deux premiers tiers de la campagne est le super Tyran (aka Mr. X). Il apparaît tôt pour vous. Et ce dernier n'a rien à envier à Jason Voorhees et Michael Myers avec son regard vide et froid, et de sa croissance, majestueux et inébranlable. Sachant que rien ne pouvait le stopper, un sentiment de crainte m'envahissait à chaque fois quand j'ai entendu ses pas résonner plus fort. Sa présence se termine, il est dit par devenir de plus en plus strictes, de peur, surtout durant les moments où vous résolvez une énigme ou avancez dans l'histoire. Et le colosse ne 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. J'ai cela dit apprécié de pouvoir me lancer dans une étape dans la campagne de Claire et de voir l'histoire se dérouler de son propre point de vue. Quel que soit le personnage que vous choisissez pour terminer la campagne de la première fois, l'intrigue ne différera malheureusement pas beaucoup dans la deuxième partie. Il y a bien de nouveaux lieux à explorer. La plupart des objets de quête de la première partie sont également dispersés dans différents endroits pour que vous les trouviez une fois une situation qui vous amènera d'ailleurs à croiser quelques ennemis de nouveaux et encore plus de l'assassin, qu'au début de la campagne. Mais dans l'ensemble, l'intrigue se déroule plus ou moins de la même manière. Leon et Claire empruntent des chemins quasi identiques, et 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 depuis joué dans la deuxième partie Leon, mais je reste déçu du manque de nouvelles choses à voir ou à faire à elle.)

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

Malgré les nombreux ajouts de Capcom, il manque certaines choses de Resident Evil 2. Vous rappelez-vous, les araignées géantes qui m'avaient fait une sorte de trembler? Eh bien, ils sont passés à la porte. J'ai vraiment hâte de découvrir une version plus réaliste de ces monstres à huit pattes (les arachnophobes seront par contre heureux de leur absence). En outre, lorsque vous pressez le bouton Start sur l'écran titre, aucune voix ne vient susurrer un terrible« Resident Evil». Une vraie occasion manquée!

## **Verdict**

Beau boulot de Capcom qui pourrait donner un second souffle aux meilleures facettes de Resident Evil 2, à l'aide de graphismes, d'une bande son et d'un gameplay remis aux goûts du jour. Si pour vous, la série un peu perdu dans ces derniers volets, ce remake sonne clairement comme un retour aux sources. Les affrontements contre les zombies agréable, tandis que l'étude des ruines de Raccoon City réserve de belles sensations fortes. Un vrai point négatif, les campagnes des deux personnages ne sont 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 l'élaboration d'un remake de jeux cultes.