

Vous le savez déjà, quelque chose cloche. Aronaar testant un jeu sur Playstation ? Diantre, palsambleu, cornegidouille ! Et pourtant, il le faut bien. Au moins jusqu'à *Resident Evil 4* qui a divisé les fans, la série a voulu se forger une très bonne réputation.

Mais à l'instar de la plupart des familles, il y a une branche dont ne parle pas, une parentèle que l'on renie. Et *Resident Evil* a plusieurs mauvais fruits à son actif, ne lui en déplaise. Voyons un de ces fruits, le point zéro du survival horror, à tel point que même les partisans des RE « classiques » s'accordent à reconnaître son caractère...

Spécial. Médiocre pour les plus généreux.

Et vous le savez si vous avez parcouru plusieurs de mes tests, en la matière, je ne suis pas généreux.

Umbrellaaaaa !



Bouh ! Nulle inquiétude, il y a une bonne chance que le Licker se plante misérablement...

Where's my Jill Sandwich ?

J'aimerais vous dire que le jeu a au moins une belle intro, mais je ne pourrai convaincre personne d'une telle infamie. Cela pétarade, un hélicoptère est en perdition, deux personnes tombent. L'une meurt, l'autre survit. Il aurait été intéressant d'incarner un mort-vivant, mais, baste, comme on s'y attend, on incarne celui qui survit.

Et *Survivor* nous offre le parfait exemple d'un trope mal exploité : la chute a rendu notre (z)héros amnésique ! Alors, du peu de psychologie cognitive que j'ai fait, ça ne marche pas tout à fait aussi facilement. On pourrait l'admettre pour mettre en place quelque chose d'ingénieux, à la *Seconde Sight*, ou à la *AI : the somnium files*, enfin, je ne trompe personne : nous sommes dans *Resident Evil*.

Le meilleur scénario que la série nous ait offert est peut-être celui du premier, et il incluait d'attirer les forces spéciales dans le labo secret d'Umbrella, en espérant qu'elles meurent pour obtenir les mythiques « données de combat ».

Bref, il trouve une gourmette sur le cadavre de l'autre personne, avec le nom *Ark Thompson* marqué dessus, et pense tout naturellement qu'il s'agit de celui de la victime. Mais... L'est-ce vraiment ? Tension, suspens insoutenable, pour un personnage dont on ne sait rien, dans une situation dont on ne sait rien, sur « Sheena Island » (j'aurai préféré la shinobi de *Tales of Symphonia*).

Vous ramassez un pistolet à côté, et commencez votre (heureusement) court périple pour la survie. Hmm, c'est qu'ils sont bien malins avec le titre du jeu. De fait, l'île est infestée par des (surprise surprise) zombies et autres entités biologiques infectées par le virus-T.

Car ce n'était bien sûr pas suffisant d'avoir un seul labo secret, travaillant sur un virus aussi dangereux. Enfin, dangereux, surtout pour les employés d'Umbrella.

Le jeu essaie quand même quelques grosses ficelles. Les documents que vous trouvez semblent indiquer que Vincent est en effet un gros psychopathe, même selon les standards d'Umbrella.

Il faut dire que faire kidnapper des enfants dans le monde entier, les séquestrer, puis leur ôter sans anesthésie une partie du cerveau, tout cela pour en extraire une molécule bidon (sûrement un additif pour milk-shake), cela ne fait pas trop humanitaire sur votre carte de visite.

Histoire d'entretenir cette impression que vous êtes Vincent, le jeu versera parfois dans la quatrième dimension.

Notamment par cet appel mystique à une cabine de téléphone, où une personne vous traite de meurtrier en vous appelant 'Vincent' et restant sourde aux questions du personnage. C'est tellement absurde que les mots me manquent. Autre illustration : ce faux souvenir où 'Vincent' croit entendre la voix de sa mère l'implorer d'être plus clément...

Le moment le plus délicieux est sûrement quand un gamin s'enfuit en l'appelant Vincent, avant de lui dire plus tard qu'il savait très bien qu'il n'était pas Vincent. Juste pathétique.

Et car (surprise surprise bis) Vincent n'est pas Vincent, désolé de vous spolier aussi méchamment. Non, Vincent est en fait Ark Thompson (tadaaa !), un journaliste s'étant fait passer pour Vincent afin de mieux mener son enquête. Mais cela a tourné court quand le vrai Vincent a découvert le pot aux roses, d'où bataille avec l'hélicoptère et mort de Vincent.

Un des plus grands mystères du survival-horror s'efface devant nos yeux défraîchis. Oh, j'oubliais de mentionner qu'il y avait aussi un autre personnage (et la soeur du gamin susmentionné), mais il est tellement là juste pour donner un faux-semblant de mystère que c'en est douloureux.

Tout comme la mise en scène du jeu en entier. Un *Resident Evil* s'apprécie aussi pour son scénario en carton-pâte, sauf qu'en l'espèce, c'est tellement minimaliste et prétexte moisi, que l'histoire de *Resident Evil Gaiden* est digne d'un des romans du *Trône de Fer* en comparaison.

Le meilleur, dans tout cela, est l'absence abyssale d'impact sur le reste de la série. Le jeu n'apporte strictement rien à la saga, et la « tragédie » de Sheena Island ne sera que vaguement mentionnée dans *Resident Evil 0*...

Lequel est déjà une des prequel les plus inutiles en existence.

RESIDENT EVIL SURVIVIVOR



1115-1107

CAPCOM



Un des nombreux jumeaux de Mr X. Aussi pitoyable que sa propension à être multiplié.

Losing my religion

Un peu de tolérance pourra balayer tout cela si le gameplay est de bonne facture. Sauf que pour l'occasion, ce *Resident Evil* se la joue un peu *House of the Dead*. Exit les décors précalculés et les plans fixes, bienvenue dans une sorte de rail shooter.

En soi, ce n'est pas une raison pour enterrer le jeu, n'est-ce pas. Les contrôles n'ont rien de bien compliqué, ça, non... Et pour cause.

Si vous avez l'impression d'avoir l'agilité propre à un troll paralytique, la visée reste correcte. Plus problématique quand il s'agit de shooter les chiens, lesquels bondissent comme si c'était l'heure du *Manège Enchanté*.

Ce sera d'ailleurs l'occasion d'avoir des retrouvailles bien mornes avec le bestiaire classique de *Resident Evil*- les lickers seront donc également de la partie.

Vous vous rappelez à quel point ils peuvent être mortels dans les jeux et les films ? Oubliez tout cela. Ils tournent dans des farandoles aberrantes, et s'ils vous font du mal, c'est que vous serez malchanceux.

Leur dangerosité est inversement proportionnelle à leur look ridicule. Je me demande encore comment, sans pavillon externe et conduit auditif visible, leur sens auditif est tellement acéré...

Il suffit de passer à côté sans tirer, et vous serez sauf. Les Hunters valent mieux, mais pas tellement. Leur IA est erratique au mieux. Parfois ils iront bien au contact, mais perdront le plus souvent leur temps en acrobaties fantaisistes.

Ils pourraient être une menace un peu plus sérieuse à plusieurs... Sauf que parfois, vous pouvez tirer sur un Hunter sans que son camarade ait l'air d'en soucier. Les Ivy sont ridiculement faciles à tuer, et les zombies ne devraient jamais vous poser problème, ce qui est quand même un comble pour un jeu de la série pré-RE4.

Le jeu comporte un ennemi unique, tellement unique qu'il ne réapparaîtra plus jamais : les Nettoyeurs. Étonnamment, il ne s'agit pas d'une expérience ratée supplémentaire d'Umbrella, mais d'humains en combinaison intégrale avec de vraies armes !

Je sais, je suis choqué également. Cela dit, ils ont dû échouer à l'école préparatoire pour l'académie des Stormtroopers et il faudra à nouveau maudire la malchance s'ils arrivent à vous toucher plus de deux ou trois fois.

Leur IA est aussi misérable que le reste des ennemis. Au moins, leur nom n'est pas en vain : ils se désagrègent en mourant, un peu comme les Ganados. On ne louera jamais assez les ennemis biodégradables. Mais être moins efficaces que les mercenaires habituels d'Umbrella, ce n'est pas une petite

performance.

Au menu, il y aura aussi des Tyrants. Etonnant le nombre de ces 'A.B.O.' ultimes produites par Umbrella, lorsqu'un document accompagnant le REmake spécifie que seul un humain sur dix millions peut être transformé en Tyrant.

Vous rencontrez même Mr X plusieurs fois, ce qui, vu sa santé et sa volonté de vous tuer à grands coups de tatane, est plus qu'irritant. Aussi à cause du fait que si votre pistolet a des munitions illimitées, ce n'est pas le cas d'armes plus efficaces comme le shotgun.

Enfin, vous pouvez parfois facilement fuir, et si la pièce est assez large, il suffit de le shooter, aller de l'autre côté une fois qu'il est trop près, puis recommencer. Il y a une fois où le jeu ose vous mettre face à deux Mr X en même temps.

Franche rigolade de ma part quand je les ai vu marcher l'un contre l'autre une bonne minute, pendant que j'étais planqué à côté !

Déconvenue pour certains, le jeu ne comporte aucun puzzle dont les *Resident Evil* sont si friands. Pour l'essentiel, de bêtes portes à ouvrir, avec, tenez-vous bien, des clés. Un tel bon sens a de quoi désorienter profondément le joueur habitué à la série. Pour ma part, je ne m'en suis pas plaint : le jeu est assez atroce pour ça.

Pas besoin de rajouter une fetchquest pour chercher l'emblème qui va débloquent l'accès à la manivelle, laquelle va permettre de drainer un bassin que l'on aurait pu traverser à la nage sans risques. Tout au plus y aura-t-il *un* backtracking dans le jeu.

Heureusement finalement, car les ennemis peuvent « ressusciter » si vous visitez à nouveau une zone...

En résumé, même si vous prendrez probablement quelques coups, les ennemis se montrent globalement inefficaces.



Un Nettoyeur. L'ennemi le plus inutile de tous les Resident Evil. Ou en rude concurrence avec la salamandre de Code Veronica, incapable de vous faire du mal en-dehors de son minuscule bassin.

Le fond du panier

Et on peut dire que ce panier spécial est un pot-pourri de *Resident Evil*, une vignette de ses invariants. Tout y est, ou presque : un endroit isolé (une île sans aucune importance), la présence de laboratoires secrets d'Umbrella, des expérimentations tellement sordides qu'elles en deviennent risibles, un accident biologique pour une raison bidon (dixit Vincent : il va leur apprendre à tous, eux, à désobéir, et en déclenchant cette catastrophe pour noyer le poisson, il pourra revenir à la Compagnie les mains propres ! Evidemment, chez Umbrella, c'est apparemment un standard que d'avoir ses laboratoires détruits, et le personnel massacré par les sujets de test), les créatures habituelles, l'arsenal classique, les dialogues moisis, les Tyrant, une poignée de survivants, séquence d'autodestruction...

Mais la sauce ne prend pas. Déjà, concernant l'ambiance. J'avoue que personnellement, à l'âge où j'ai commencé les *Resident Evil*, cela ne me faisait pas trop peur. *Survivor* n'a aucune inventivité en la matière :

les monstres sont connus, et vu leur comportement, on est plus hilare qu'effrayé. J'ai peut-être marqué une demi-seconde de surprise quand un Hunter a défoncé une porte pour me sauter dessus. Lorsque ce sont des Lickers qui sont descendus du plafond, j'ai juste haussé les épaules. Les documents font, comme souvent, plus réfléchir sur la stupidité d'Umbrella que donner des frissons.

« Il faut absolument reconsidérer la sécurité des lieux où nous entreposons les virus. »

Bravo, Nikolai, tu es un génie de première ! La musique devient vite répétitive plus qu'oppressante. Quant aux bruitages, on sent le recyclage. Le cri de mort des Nettoyeurs vaut le coup d'oreille tellement il est ridicule.

Les Mr X ne sont pas le dixième aussi intimidant que dans *Resident Evil 2*. Encore moins quand vous découvrez la salle où ils sont fabriqués en série... Et que vous voyez que même en cuve, ils portent déjà l'imperméable vert inimitable. Je me demande s'ils les font pousser en même temps que les cellules mutantes ? Messieurs les industriels, renseignez-vous, on gagnerait bien des sous en greffant les cellules textiles directement sur les futurs travailleurs.

Le Tyrant « officiel » du jeu remporte quand même le pompon. La première fois que vous le croisez, il semble bien mal réveillé : il court vers vous au ralenti et il suffit de faire un pas en arrière pour éviter ses attaques. Le pistolet C suffit à lui faire rendre l'âme une première fois.

Car, comme à l'accoutumée, avec les Tyrants, plus vous les tuez, plus ils deviennent puissants. Miracle de la biologie dont on ne se lasse jamais !

La seconde forme, avec une main-griffe plus grosse, est un peu plus dangereuse, mais pas beaucoup. Les développeurs se sont rendu compte de ça, et le Tyrant, après avoir avalé assez de plomb, adopte directement sa troisième forme- avec le coeur en-dehors du corps réglementaire. Là, il peut faire du dégât, encore que ses pirouettes se soldent une fois sur deux par des échecs critiques. Le magnum aide à le descendre relativement facilement. Même en ayant complètement loupé le lance-grenades, j'ai réussi à m'en sortir sans trop de peine.

Le tableau ne serait pas complet sans mentionner les graphismes. Je ne suis pas un habitué des jeux Playstation, mais là, il est facile de voir que la console est sous-exploitée. Espaces noirs de néant, pixels baveux, textures en basse résolution, textes sur les murs illisibles, manque de soin général... Et ce n'est pas mieux pour les personnages. Les poings carrés et visages collés de *Perfect Dark* peuvent paraître moyens, dans *Survivor*, c'est immonde. Il suffit de voir les mains d'Ark Thompson...

Le fait que vous ayez une certaine liberté de mouvement transforme le jeu en une sorte de FPS plus qu'un rail shooter, malgré le pistolet aux munitions illimitées. Le mix n'est pas flamboyant : moins bon qu'un vrai rail shooter ou qu'un vrai *Resident Evil*...

La fin est elle aussi exceptionnelle de nullité, même pour un *Resident Evil*. Le Tyrant, toujours pas mort, fait un bon d'un kilomètre pour rejoindre l'hélicoptère d'Ark, juste pour être pulvérisé par les missiles du véhicule aérien. Et lorsque l'un des deux enfants secourus demande à Ark ce qu'ils vont faire...

« Je... Je ne sais pas. Mais vous pouvez être sûr d'une chose : tant que nous aurons du carburant, nous pourrons voler. »

Il ne fallait pas moins qu'appeler l'esprit de la Palisse pour conclure un tel jeu.



CAPCOM

« Le *Resident Evil* que nul n'attendait »

ASPECTS NÉGATIFS

- Réalisation absolument exécration
- Doublages affreux
- Pseudo-mystère ridicule
- Ennemis risibles
- Mr X, ramené au rang de récurrence nuisible
- Condensé d'histoire RE sans arriver à en atteindre le « standard » pourtant pas haut
- Mode de déplacement fastidieux

ASPECTS POSITIFS

- Pas de puzzles idiots
- Les Nettoyeurs, tout simplement hilarants
- Court à terminer
- Donne envie de se remettre aux autres jeux de la saga à la place

Survivor n'a pas réellement sa place dans la saga des *Resident Evil*, et n'a d'ailleurs aucune attache solide avec le reste de la série. Le changement de gameplay n'est pas le bienvenu de la manière dont il est exécuté, et tous les aspects sont au rabais.

Comme si on avait dépouillé un *Resident Evil* de ses atouts pour en laisser un noyau bien morne... A ne considérer que si vous êtes vraiment en manque en la matière.

Une « suite » (comprenez par-là la reconduite partielle du principe) verra le jour sur PS2, et sera également très nulle. Mais c'est une histoire pour un autre jour...

Pour terminer, saviez-vous qu'il y avait un embranchement menant à une expérience légèrement différente ? Vous pouvez l'oublier aussi sec : le jeu reste naturellement autant sans saveur !



11.15.1107

CAPCOM