

Vous vous souvenez de *Resident Evil Survivor*, concentré en pot-pourri de ce qu'un jeu typique de la saga avait à offrir, mais avec un gameplay bien particulier et en mauvais ? Non ?

Aucune importance ! Sachez seulement que nous sommes dans la droite lignée de *Survivor* avec *Dead Aim*, qui se dit prudemment « être inspiré de *Resident Evil* », bien qu'en portant tout de même le nom. Le passage à la PS2 n'est pas une bénédiction. C'est forcément plus attirant à l'œil que *Survivor*, mais la souffrance demeure...

Venez donc voire pourquoi, et attention aux satellites chinois avec rayon de la mort intégré.



*Le jeu a l'art de rendre même le Hunter peu menaçant.*

## **Dans l'angle mort de la créativité**

Après avoir rappelé pour une énième fois le désastre de Raccoon City (désastre relatif : vu l'intelligence moyenne de la population, ça fait remonter le niveau général) nous apprenons avec une feinte stupéfaction qu'un bateau a été contaminé par le même virus.

Pourquoi Umbrella (qui est censé créer et vendre des produits pharmaceutiques, rappelons-le) possède des bateaux de croisière, mystère, mais ce n'est pas la première incohérence et le comptable a dû se pendre depuis belle lurette.

Le jeu démarre sur ledit bateau, avec Bruce, possiblement le héros le plus minable de la série, menacé par un certain Morpheus- et non, ce n'est pas une invention de ma part.

*Dead Aim* nous gâte déjà avec des répliques d'une puissance magistrale : « Je pense que cette eau de Cologne bon marché te monte à la tête ! »

Notre héros, les amis. (Mal)heureusement, Bruce est sauvé par une grenade tenant plus du pain de C4, fracturant une partie du pont et envoyant momentanément Morpheus dans les failles scénaristiques de la série. Bruce se retrouve livré à lui-même, à l'intérieur du navire...

Sans se demander comment tout le monde est mort (*Resident Evil* inside), il finira par s'en échapper, après avoir découvert un terrible danger : Morpheus menace de lancer des missiles sur des villes majeures s'il ne reçoit pas 5 milliards de dollars !

On peut chercher à savoir comment le virus-T, n'étant pas répandu par les airs, marcherait via des missiles, mais mieux vaut ne pas se fouler les synapses. Même Umbrella veut l'éliminer, mais lorsqu'on attend qu'un ancien employé ayant volé des virus mortels les fassent passer sur le marché avant de considérer prendre une initiative contre lui, c'est un peu tard.

La mission est claire : il faut contrecarrer les plans de cet horrible individu, qui a dû prendre son ticket pour rejoindre les rangs des scientifiques dingos d'Umbrella cherchant à mettre en danger le monde à coup de virus magiques.

CAPCOM

Heureusement, il sera aidé/entravé par un ersatz d'Ada Wong, une espionne chinoise sans charisme, ce qui va très bien avec le manque de personnalité de Bruce (supposé être un agent spécial du gouvernement américain, au passage). Un niveau de générique admirable, qui fait regretter les personnages de *Revelations*, c'est dire.

Il est bien évident qu'on n'espère pas grand-chose d'une intrigue d'un jeu de ce calibre, encore moins lorsqu'il se prend au sérieux. Cependant, *Dead Aim* parvient, tout en étant un pot-pourri senteur *Resident Evil*, à être encore plus insipide et mauvais que la moyenne.

Morpheus est à la fois le moins intéressant et le plus bizarre des Big Bad de la série, avec sa prétention de créer un monde où ne reste plus que la beauté, tandis que sa forme finale est encore plus laide que celle de Birkin.

Il n'y a que trois personnages (probablement trop cher de programmer d'autres survivants qui auraient eu besoin d'être doublés), les dialogues sont d'un misérabilisme patenté (« Hm. Tu aurais dû rester en Amérique pour t'occuper des chatons perdus dans les arbres ! ») et le tout n'a, comme d'habitude, peu ou pas la moindre once de sens.

Et le satellite chinois tueur n'est pas une blague, Bruce doit à un moment retirer une puce du corps de l'asiatique pour qu'elle ne se soit pas désintégrée par le Golden Eye...

Les documents, autre invariant des RE, nagent aussi dans l'habituel mélange entre l'incohérent, l'inintéressant et le purement comique (non intentionnel).

Et ce n'est pas comme si les mécaniques de jeu allaient rattraper le tout !



*Vous n'aviez probablement jamais rêvé d'affronter un Tyrant transsexuel, mais Dead Aim l'a fait quand même !*

## Quand le virus-T attaque aussi le gameplay

Et pour se débarrasser immédiatement du sujet, précisons que le jeu a été pensé pour fonctionner avec le Guncon 2 : un pistolet factice, supposé vous donner un amusement supplémentaire en vous faisant mitrailler votre écran. Très peu de jeux de la console ont été conçus pour être vécus avec cette merveille de technologie, et d'après ce que j'ai lu là-dessus, ce n'est pas plus mal.

Au diable donc ce bout de plastique que presque personne n'a acheté.

Notez déjà que par rapport à *Survivor*, dont il reste le plus proche dans la série, le jeu se passe à la troisième personne, avec des contrôles peu fluides et une lente caméra. Cela pose problème lors des combats qui repassent en première personne à la *Survivor*, sauf que le mouvement annule la première personne et que la visée ne se recentre pas sur l'ennemi du moment.

# PlayStation 2



Sachant que les zombies ne sont réellement ralentis qu'en leur tirant dans la tête, shooter dans leurs pieds (même si cela pourrait être techniquement une bonne idée) risque de vous réserver de mauvaises surprises. Mais en fait, ce n'est pas tellement un problème car vous pouvez purement et simplement passer à côté d'un nombre appréciable d'ennemis, en plus d'utiliser un pistolet silencieux pour éliminer discrètement ceux gênant véritablement. Oui, *Dead Aim* a un système faisant que les créatures ne sont pas toujours automatiquement au fait de votre présence et avec la présence de coups critiques, un bon headshot peut ponctuellement faire le ménage...

Les combats sont-ils donc aussi pathétiques que dans *Survivor* ? Difficile à dire. Plus de munitions illimitées pour le gun de base, un arsenal pauvre (et les objets de soins classiques : de la bonne drogue magique) mais au final, vu la maniabilité douteuse et le manque de dynamisme général du soft, on ne boudera pas le plaisir d'essuyer au maximum les ennemis.

D'autant que ceux-ci ne valent que peu notre attention... Il suffit de voir les pauvres Hunters qui ont été transformés en sorte de grenouilles géantes sautant de façon erratique, et bien moins puissants qu'auparavant. Ou les créatures aquatiques qui spawnent à l'infini et au design ridicule... De façon générale, le bestiaire n'a rien de très enthousiasmant.

Cela dit, les boss sont encore pires. Un Tyrant qui aurait fait une cure d'amaigrissement et attaque avec des tentacules, un fatman ridicule- notez juste qu'enlever les yeux est supposé lui donner une meilleure audition, alors qu'il n'a visiblement aucune oreille, Morpheus lui-même avec ses attaques à la M. Bison, un insecte géant totalement arbitraire dont l'IA buggé fait qu'il n'attaque pas, et un blob géant ne faisant pratiquement qu'avancer tout droit.

Une belle pantalonnade qui continue de propulser *Dead Aim* parmi les rangs des jeux les plus stupides jamais produits. Car il ne faut pas croire, déjà que ces points de gameplay suffisent à l'enterrer, que le reste présente quelque intérêt.

On reprend le pire de *Resident Evil* : du backtracking à outrance pour des obstacles téléphonés (replacer une valve située à l'endroit diamétralement opposé où elle devrait être, moult clés et cartes d'accès cachées dans des endroits abscons...) à travers des environnements d'une grande fadeur.

Dès le bateau vous aurez droit à des tas de couloir affligeants, mais lorsqu'il sera détruit (et que fort commodément vous atterrirez dans la bonne station d'Umbrella !) vous aurez à vous coltiner des égouts d'une longueur effroyable. Apparemment le plan d'Umbrella pour se débarrasser des armes biologiques défectueuses consiste à les fourrer dans un environnement souterrain en priant pour que rien de mauvais ne se passe.

Rien d'étonnant à ce que soit Morpheus qui ait été en charge du site ; un document affirme qu'il serait aussi responsable de l'accident de Raccoon City, même si cela n'a aucun sens. Même si naturellement le fait que Spencer ressuscité soit le vrai coupable demeure hautement ridicule.

Vous savez la meilleure ? Morpheus a réussi à faire construire une base sous-marine avec lanceur de missiles intégrés (...) après avoir été viré par Umbrella et sans que la corporation ne repère ces centaines de millions de dollars partis en fumée !

Même en étant dans le top 10 du Nasdaq, je reste éberlué de voir que cette entreprise pharmaceutique semble avoir plus d'argent à perdre que Bill Gates.





« Vite ! Rends-nous mort-mort pour nous libérer de ce jeu ! »

## Sorry, my card dance is full

Enfin, il ne faut pas trop en demander non plus de la part de la compagnie, qui, sur le même complexe censément secret, fait apposer en grand son logo sur un bâtiment bien visible.

Ce qu'il faut retenir, c'est qu'il n'y a rien de « cool » dans *Dead Aim*.

On nous jette dans l'environnement sans rien de trop logique et machinalement on fait son chemin à travers les entraves coutumières, annihilant de la créature quand le besoin s'en faisant sentir, utilisant une machine à écrire lorsqu'il faut, ramassant un plot device par là (tiens, un laser pénétrant les boucliers électromagnétiques, et justement, Morpheus a absorbé un mélange de virus T + B qui lui confère un tel bouclier !) en cherchant plus à en finir au plus vite qu'autre chose.

Car le soft, s'il ne tombe pas dans des abysses aussi profonds que *Survivor*, ne manque pas moins profondément d'originalité, ne peut compter ni sur son gameplay asséché et tournant beaucoup trop autour de va-et-vient assommant, ni sur une mise en scène parvenant à capter l'attention du joueur.

On a pu écrire que le jeu se savourait mieux avec le pistolet précédemment cité, une grosse blague vu le peu de titres compatible avec. Je veux bien croire que l'émulation ait rendu les choses moins confortables, mais cela n'enlève rien au manque de praticité qu'il y a à changer de vue entre l'esquive et la visée, ou le comportement de plusieurs ennemis tellement non performants qu'on préférera passer à côté et les épargner.

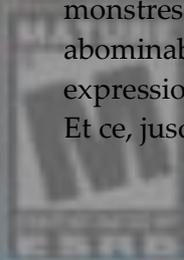
Que l'on se comprenne : le combat doit bien être un impératif plusieurs fois et vous shooterez facilement plus d'une cinquantaine d'ennemis, ce qui, vu la brièveté du titre (plus ou moins trois heures) n'est pas si mal. Sans grande satisfaction, cependant.

Vous vous demanderez peut-être : pourquoi être si vindicatif par rapport à *Dead Aim*, alors qu'il reprend la même sauce ? Oui, sauf que le manoir Spencer, par exemple, faisait plus « touffu ».

On pouvait bien avoir envie de revenir sur nos pas pour divers goodies et dans la progression normale. Là, il suffit de passer un quart d'heure lancinant dans les égouts copié/collé, avec la musique allant rapidement en boucle, les bruits dans l'eau et les mugissements incessants des monstres, pour se rendre compte du mauvais design dont a hérité le soft.

Presque tout crie « cheap » dans *Dead Aim*, la réalisation n'y échappant pas (sérieusement, le design des monstres est le pire de la série, je pense). Les cinématiques sont justes correctes, les doublages sont abominables, les animations sont à géométrie variable, trois skins de zombies se battent en truel, et les expressions faciales sont juste une pure comédie, bien souvent.

Et ce, jusqu'à la dernière minute avec le combat final en temps limité et le dédale surprise à traverser...



CAPCOM

La formule d'un RE old-school n'est pas très compliquée, mais *Dead Aim* ne parvient qu'à en donner une version encore plus dénuée de sens que d'habitude, avec des éléments dilués, fadasses, et fort peu d'éléments incitant à vouloir découvrir la suite.

Le tout est si mauvais et stupide (non, j'insiste : un virus qui transforme un humain en transsexuel électrogène avec talons intégrés et mouvements de kung-fu ?) qu'on rie à gorge déployée, toutefois, l'expérience demeure assez laborieuse dans l'ensemble.

Pour terminer, une plaisanterie made in JVC :

**« On retrouve l'ambiance caractéristique d'un Resident Evil, avec un scénario forcément beaucoup plus simpliste mais une histoire qui s'imbrique de façon cohérente parmi les autres opus. Les personnages sont inédits. »**

Pourquoi forcément plus simpliste ? RE2 peut se boucler fort rapidement également et plus simple que ça, on aboutit à pas grand-chose... Quant à avoir des personnages inédits de la trempe des trois clowns de *Dead Aim*, c'est plus un malus qu'autre chose, sans parler que le simple fait d'être inédit n'est pas un gage de qualité ou de valeur ajoutée.

Et l'imbrication cohérente... Ahem.

## « Dead fun »

### ASPECTS NÉGATIFS

- Les personnages, aussi attachants qu'une moule trop cuite
- Présentation très cheap
- Galerie de boss ridicule ou sans saveur
- Une reprise des éléments constitutifs d'un RE, sans talent
- Phases de gameplay laborieuses

### ASPECTS POSITIFS

- Ne dure que trois heures
- Rires garantis



Si ce jeu est plus ou moins aussi obscur que *Survivor*, c'est pour une bonne raison. A moins d'être franchement tolérant et de vraiment aimer la franchise, il sera difficile d'y trouver beaucoup de plaisir. Même si une manette fait mieux passer la pilule, et qu'il reste mieux que ses prédécesseurs, c'est comme dire qu'avoir le doigt cassé fait moins mal que d'avoir toute la main aux os brisés.

Heureusement, il n'a rien de canonique et reste un titre périphérique, à littéralement mettre sur le côté.

Fun fact : le titre original est *Gun Survivor 4 : Heroes Never Die*. Quand on vous dit que c'est cheesy ! Et malheureusement vrai, comme Bruce et la chinoise survivent à une explosion aquatique grâce à un...

Sous-marin de survie ?

J'abandonne. Prenez soin de vous en ne jouant pas à ce titre, ami Lecteur.