

Code Veronica. L'entrée de la série dans le monde de la 3D sans décors pré-calculés, et le dernier épisode « principal » (*Rebirth* étant un remake, et *Zero* une histoire en marge) de la saga avant le fameux RE4 qui bouleversera la formule établie.

Titre culte de la Dreamcast pour beaucoup, encensé par la presse à l'époque, l'agrégateur GameRankings le crédite de 94% !

De prime abord, la formule semble pourtant être la même- en plus copieux. Qu'est-ce qui a su créer un tel engouement ?

Découvrons-le ensemble, ami Lecteur... A moins que nous ne nous fassions contaminer par le virus du déjà-vu ! Bob, combinaison stérile, s'il vous plaît.



Alfred Ashford. Censément plus intelligent que la moyenne, et n'arrive pas à éliminer Claire en plus de trois tentatives.

Prison Break sauce zombie et folie

Plusieurs mois se sont écoulés depuis les événements de Raccoon City. Au lieu de chercher à contacter des collègues de Chris ou une organisation liée aux S.T.A.R.S., Claire, définitivement débrouillarde, se rend en Europe puisque c'est sa seule piste.

Ce qui, naturellement, mène cette adolescente de 19 ans à infiltrer seule un laboratoire secret d'Umbrella à Paris, dans l'espoir très flou de retrouver son frère. Et là, bam ! On veut vous montrer la mise en scène percutante liée aux nouvelles capacités graphiques, où Claire échappe aux balles d'un hélicoptère la chassant carrément dans un immeuble, avant qu'elle ne se retrouve encerclée par une douzaine de gardes dans une autre salle.

Elle fait mine de se rendre, et bam, encore plus de badassitude : elle rattrape son pistolet pour faire sauter de commodos canisters explosifs, mettant tout le monde sur le carreau- sauf un garde, qui la capture.

Direction Rockfort Island, une île secrète d'Umbrella où l'entreprise invraisemblable s'occupe de personnes gênantes !

Franchement, je n'aimerai pas faire partie du cabinet comptable dédié aux opérations douteuses de la firme. Entre les laboratoires secrets camouflés en manoirs dispendieux (et autres plus classiques disséminés

dans le monde), un complexe de recherche s'étendant sur des centaines de mètres en-dessous d'une ville qu'Umbrella finance et contrôle plus ou moins, les mercenaires à employer en cas d'accident biologique, les équipes d'intervention spéciale, les pots-de-vin à payer au Sénat et ailleurs, les dizaines de millions engloutis dans des années de recherche aboutissant sur des virus n'ayant, soyons honnête, aucune réelle valeur commerciale, le turnover important à cause des accidents, il y a de quoi devenir fou.

Bref ! Quelque chose que l'on peut reconnaître à la série, c'est qu'elle ne perd pas de temps en fioritures. Après cette introduction explosive, Claire n'est prisonnière que depuis quelques heures quand l'île se fait attaquer par des assaillants inconnus.

Le garde l'ayant capturé la laisse partir, puisque de toute manière, Rockfort est fichue et qu'elle peut tout aussi bien tenter sa chance dans l'enfer qu'est devenu l'endroit...

Car naturellement, l'assaut a provoqué une fuite virale, transformant presque tout le monde en zombie. Quelqu'un pourrait-il dire à Umbrella qu'on conserve des virus dans des endroits ultrasécurisés, et pas dans boîtes de conserves ?

On retrouve donc le même pitch : devoir s'échapper d'un endroit franchement malsain, alors même que le ou les protagonistes auraient très bien pu éviter de s'y rendre en premier lieu.

Code Veronica contribue à en apprendre un peu plus sur les origines d'Umbrella, mais les événements qui se déroulent dans le jeu ne feront pas véritablement date dans l'histoire de la série, en tout cas beaucoup moins que RE1 ou RE2.

On sent bien, pourtant, une tentative de changer de ton. Les antagonistes du moment, les jumeaux Ashford, reçoivent plus de background que leurs homologues précédents et sont porteurs d'une histoire réellement perturbante.

Ou du moins, qui le serait si Capcom avait réalisé les efforts nécessaires pour que ce soit le cas, or, ici, tant la mise en scène que l'histoire sont à nouveau truffées d'incohérences et de moments ridicules.

Mais nous examinerons cela en temps et en heure- pour le moment, voyons donc ce que *Code Veronica* change au niveau du gameplay !



Certains plaisirs simples et viscéraux sont toujours là !

Divertis-moi, Claire, ne me déçois pas en mourant trop tôt !

Code Veronica opère une véritable petite révolution, qui vous sera utile dès les premières minutes du jeu puisque vous commencez sans pistolet : LE COUTEAU SERT A QUELQUE CHOSE !

En calculant bien votre angle d'attaque, vous pourrez aligner plusieurs coups en une seule allonge du bras. Cela demande un peu d'entraînement et de prendre les zombies de manière isolée, en apprenant à se placer à la distance adéquate, mais c'est un véritable plaisir que de charcuter les autochtones monomaniaques, en plus de vous faire économiser des munitions.

Non pas, à vrai dire, que celles-ci seraient trop rares, elles sont même carrément abondantes. Rien qu'en ce qui concerne le pistolet, en explorant bien (et c'est la nature du jeu que de pousser à l'exploration) vous trouverez facilement plus de 350 balles.

C'est beaucoup ? Oui et non. *Code Veronica* a la fâcheuse habitude de replacer des ennemis dans les zones déjà visitées, après certains événements scriptés. Vu que le jeu s'appuie beaucoup (trop ?) sur le backtracking, c'est toutefois un mal nécessaire afin de garder un peu de tension et d'animation.

On pourra simplement pester sur le fait que des zombies apparaissent dans des endroits où, en toute saine logique, il ne pourrait pas y en avoir plus. !

Néanmoins, j'ai, à titre personnel, terminé le jeu avec un stock respectable de munitions, n'ayant même pas ressenti le besoin d'utiliser le Magnum.

Pour finir sur le côté arsenal, pas de nouveautés : pistolet, fusil à pompe (pour Chris), lance-grenades, arbalète (terriblement faible, sauf lorsque vous combinez les carreaux avec de la poudre spéciale pour les rendre explosifs).

La petite innovation concerne les armes doubles (mitraillettes) qui permettent de tirer sur deux ennemis à la fois, et qui ont un pourcentage d'utilisation à la place de munitions.

C'est toutefois suffisant pour décimer le bestiaire courant, lequel n'est pas non plus né sous le signe de l'innovation. Les zombies seront les plus nombreux, avec quelques cerberus parfois, des araignées de façon anecdotique, des hunters, dont une version causant plus de dommages (pour Chris).

La seule créature non-boss véritablement notable est le Bandersnatcher, Umbrella oblige, le design est stupide : une créature jaune humanoïde massive, dotée d'un seul bras. Mais quel bras ! Il s'allonge de façon démesurée, pour vous poursuivre, et surtout pour vous lasser à distance.

Les Bandersnatchers sont certainement les ennemis les plus pénibles, car il est difficile de trouver la bonne distance pour les attaquer, les angles de caméra n'aidant pas les choses à ce niveau-là.

D'ailleurs, évitez de foncer dans le jeu, la caméra est parfois placée de telle manière que vous aurez de fort mauvaises surprises...

Et les boss, que valent-ils donc ? Le constat est mitigé. La première phase contre le Tyrant se résume à le stunlock dans une allée à coup de grenades, en reculant légèrement.

La seconde phase demande de courir un peu en lui balançant grenades et flèches explosives, puis en lui mettant une caisse catapultée en pleine face pour le faire partir. Un peu plus stimulant car là au moins, il peut être mobile.

Deux boss sont carrément... Optionnels. Une araignée géante, qui, de toute manière, ne pose pas grand soucis, et une salamandre géante – ce qui me fait penser que les chercheurs d'Umbrella tirent à la loterie les animaux sur lesquels ils vont faire des expériences – qui de manière bien téléphonée, se trouve dans un bassin où a sombré un emblème dont vous avez besoin.

Vous pouvez perdre du temps à tuer la créature depuis les bords du bassin, ou bien récupérer vite fait l'emblème, risquant tout au plus de vous prendre une décharge électrique.

Même les différentes formes d'Alexia ne sont pas forcément très probantes : un soin complet à chaque fois, sans même bouger énormément, en spammant le fusil à pompe et le lance-grenades, vous apportera la victoire.

C'est bien Nosferatu qui offrira le plus grand challenge, avec une endurance élevée et des attaques de zone à distance redoutables. Pouvant appliquer un poison spécial en plus, forçant à un détour laborieux avec Chris plus tard pour trouver du sérum...

Cela ne vous rappelle pas un certain passage dans RE1 ?

Pour le reste, pas de dépaysement profond : vous retrouverez les herbes à mélanger, les malles magiques, et la griffe des RE old-school- les puzzles abscons.



Les Bandersnatch : vous ne regarderez plus la pâte élastique de la même manière.

Kamoulox version jeu vidéo

Si vous connaissez un peu la série Zelda, vous savez que de nombreux titres comportent une quête secondaire s'étirant longtemps- une longue suite d'échanges d'objets, plutôt improbable, menant à l'obtention d'un équipement puissant.

L'exemple le plus célèbre est dans *Ocarina of Time*, pour obtenir l'épée Biggoron- une lame géante infligeant de gros dégâts. *Code Veronica*, c'est un peu la quête pour l'épée Biggoron, sans épée Biggoron. Soyons d'accord : avant cet épisode, la série était déjà focalisée sur la dimension exploration/ouverture de portes-mécanismes.

C'est bien ce qui fait partie de son charme : tirer sur le bout de la pelote de laine jusqu'à la dévider entièrement, objet par objet, zone par zone, jusqu'à finalement devenir plus ou moins le maître des lieux. Il restera des zones à éviter, cependant, dans *Code Veronica*, on arrive tout à fait à purifier les parties du jeu qui nécessiteront le plus de passage.

A mon sens, il y a alors trois aspects importants à prendre en compte : le rythme, le dosage et la présentation.

- **Le rythme**, afin que le joueur puisse conserver sa motivation à aller de l'avant avec un bon ratio d'efforts/récompense- sentiment de progression. C'est pourquoi la relative brièveté des titres précédents œuvrait finalement en leur faveur.

Ici, le constat est tout autre : *Code Veronica* demande bien le double de temps pour être terminé, avec des rallongements parfois horriblement artificiels, sans parler des sections avec Chris marchant dans les pas de ceux de Claire, on y reviendra.

- **Le dosage**, pour qu'il y ait une certaine fluidité et ne pas trop s'embrouiller. Dans ce domaine, *Code Veronica* est l'épisode avec la gestion de l'inventaire la plus pénible et demandant le plus de backtracking, avec des étapes dont on se passerait parfois bien.

On a une démonstration dès le début du jeu, où une porte nécessitant un emblème sépare le secteur de la prison de celui du complexe militaire.

Soit. Mais comme rien n'est simple dans RE, il faut passer dans un bâtiment où il y a des détecteurs de métaux vous interdisant de passer avec un objet métallique.

Il faut donc tout déposer... Chercher un alliage qui, comme par hasard, trompe les détecteurs...

Puis usiner sur la machine juste à côté de ces derniers, pour créer un duplicata de l'emblème !

Ceci est encore gentillet, une petite mise en jambes. Je vais maintenant vous présenter une séquence qui, pour moi, justifie pleinement le titre de cette partie de ma critique.

A un moment, dans le palais Ashford, vous entrez dans une salle bienheureuse puisqu'elle possède une malle et une machine à écrire. Hélas ! Pour aller plus loin, il faut débloquer la porte, qui comporte des indentations en forme de pistolets.

Les pistolets sont trouvés dans une autre pièce du palais, après avoir résolu une « énigme » stupide (lier deux images ayant un thème commun, wouhou !) qui révèle une partie secrète de l'endroit. Vous prenez les pistolets, des Luger plaqués or, et...

Piège ! La température commence à monter, impossible de ressortir, il faut replacer les armes. Là, le joueur est un peu perdu et ressort de la pièce, puis du corridor, avant d'entendre un cri ! Steve, le sidekick du jeu (qui devait se cacher sous un fauteuil), est tombé dans le même piège.

Vous le libérez, et comme c'est parfaitement logique dans une situation où vous êtes tous les deux isolés sur une île infestée de monstre, il refuse de vous donner les pistolets, voulant les échanger contre une arme automatique.

Plus tard, l'échange se conclut. Vous utilisez les Luger. Vous accédez à la résidence privée des Ashford.

Vous arrêtez la boîte à musique dans la chambre d'Alexia Ashford. Le lit se soulève, révélant une clé d'argent. Vous utilisez la clé d'argent dans une salle du palais, un casino avec un piano dont il manque la partition. Impasse pour le moment.

Vous vous servez de la clé dans une autre salle, où vous attend un emblème. Cet emblème s'utilise naturellement sur la guillotine située dans le secteur de la prison, moyen de passage vers le « dispensaire » médical.

Lequel, bien évidemment, comporte un passage secret. Celui-ci s'active en plaçant un œil de verre dans un modèle anatomique. Coup de chance, le docteur fou ayant l'œil se réveille à ce moment-là et sort de son bodybag !

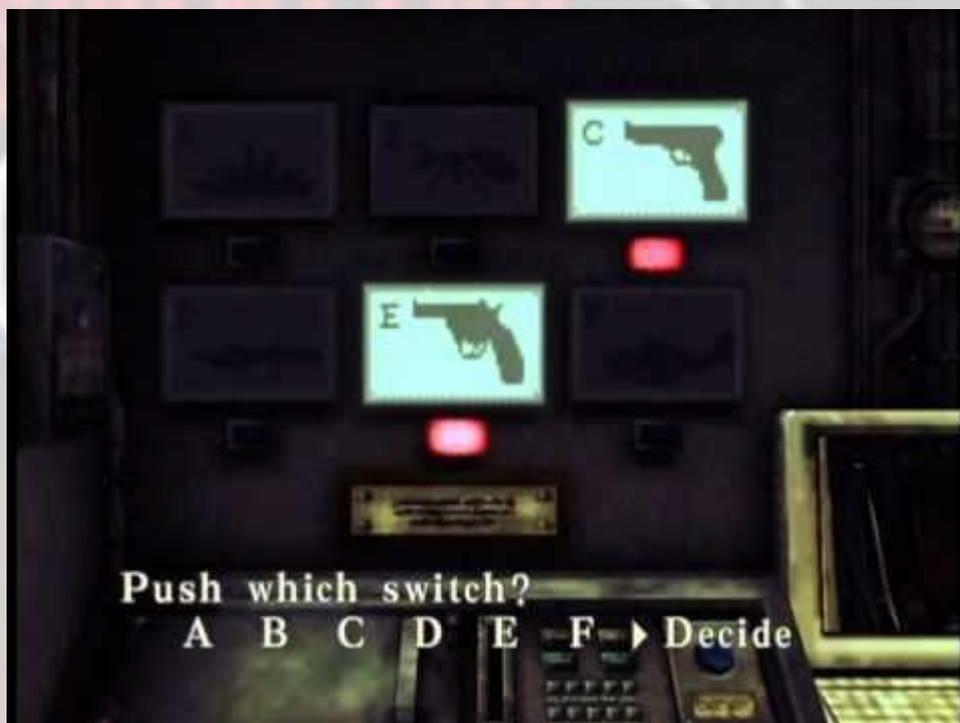
Vous le tuez, utilisez l'œil, descendez dans le sous-sol comportant des incinérateurs et une salle encore plus basse, qui se verrouille quand vous y pénétrez, avec du gaz se répandant en prime. Vite ! Il faut tourner la statue portant un bouclier vers la vierge de fer.

Bingo, la porte est à nouveau ouverte, le gaz est stoppé, un zombie s'échappe de la vierge de fer, vous le tuez puis récupérez la partition de piano. Retour au casino, vous placez la partition, un petit air de musique et hop, une section d'une machine à sous s'ouvre, vous laissant attraper un objet en forme de fourmi... Qui s'insère dans une autre boîte de musique dans la résidence privée...

Où il faut mettre un disque, permettant d'aller dans un grenier où l'on trouve un objet en forme de libellule, à insérer dans un tableau de fourmi. Le carrousel dans la pièce change de position, plaçant

l'échelle de telle manière à accéder à une autre salle, où l'on trouvera un des trois objets nécessaires pour quitter l'île.

Cela vous paraît indigeste ? Cela peut l'être en jeu également !



Exemple type de "puzzle" qui aurait pu tout aussi bien ne pas exister.

Chris, tu es un de mes meilleurs hommes. Je te laisse te charger d'elle !

Et là, vous vous dites peut-être : « Aronaar, tu exagères ! En quoi est-ce pire que ce que l'on pouvait dénicher avant ? N'était-ce pas similaire dans RE2 ? »

Et vous avez partiellement raison, ami Lecteur. Dans le commissariat de RE2, il faut aussi récolter trois objets-clés, via des puzzles parfois absurdes. Mais c'est là que le *dosage* se fait sentir : il y a moins d'étapes, et le tout se réalise dans une unité de lieu. Vous aurez passé autant de temps pour un set complet dans RE2 que pour un tiers du set dans *Code Veronica* ! Et sans autant de backtracking, de pauses pour consulter encore la carte, de détours par la malle pour être certain d'avoir assez de place...

C'est un peu comme si, dans un *Legend of Zelda*, il y avait tout le temps des petites clés à aller chercher à l'extérieur du donjon en cours : cela devient pénible.

Du coup, vous me voyez venir avec la **présentation** de la chose. C'était déjà invraisemblable auparavant, maintenant, le tout a été porté au cube avec des mécanismes qui laissent apparaître clairement leur côté « bon, là, on va placer un puzzle » pour le plaisir d'en placer.

Le fait qu'il y ait des documents traînant opportunément pour donner des indices (« quel hasard, ce composé chimique change de couleur à la température correspondant à la date où le complexe militaire a été inauguré ! ») sur des éléments censément ultrasecrets n'aide pas.

Umbrella a beau être peuplé de détraqués, lorsqu'on en vient à devoir, en plus de séquences particulièrement chargées, chercher une poignée de porte dissimulées dans des endroits improbables,

usiner une valve pour qu'elle puisse aller dans des trous bien sûr pas standardisés, récolter des ailes de libellules disséminées de façon totalement chaotique (entre autres), on sent que la formule commençait à s'épuiser.

Le choix des « scénarii » n'est à porter au crédit du titre. Dans RE1, il y avait une différence de gameplay, un changement de sidekick et quelques menus différences. Dans RE2, un peu plus de différences et deux scénarii qui doivent s'enchaîner pour obtenir la véritable fin.

Ici, les histoires se suivent véritablement : Chris arrive à Rockfort Island après le départ de Claire, puis la suivra dans l'installation d'Umbrella située en plein Antarctique. Oubliez que les installations de Rockfort auraient dû être réduites à néant après le déclenchement du système d'autodestruction : la destruction, commandée par le Saint Script, s'opérera uniquement pour que le membre des S.T.A.R.S. ait une traversée suffisamment différente.

La seule chose empêchant le survivant du Manoir Spencer de foncer en Antarctique (en plus d'un éboulement lui interdisant de retourner en arrière...) est la porte menant au hangar, ayant besoin d'une hallebarde miniature pour être ouverte.

Hallebarde incrustée dans un emblème, qui chute évidemment au sous-sol, et qu'on ne peut pas retirer avec le couteau de combat, non monsieur, il faut trouver deux produits chimiques afin de dissoudre l'alliage de l'emblème !

On aura peut-être plaisir à retrouver les Hunters pour un peu de sport, autrement, il y a de quoi ressentir une certaine lassitude à arpenter les mêmes espaces pour une raison trop clairement artificielle.

Surtout qu'au niveau de l'intrigue, ça ne progresse pas d'un pouce- alors qu'on a déjà subi une fausse échappatoire de l'île (l'avion se dirige automatiquement vers l'Antarctique) puis une fausse fuite du laboratoire austral avec des tentacules dont l'origine, même pour un RE, est assez mystérieuse.

Heureusement, ça redécouvre une fois revenu dans le grand froid, mais toujours avec cette volonté d'en rajouter trop, avec même du recyclage : le manoir là-bas (encore un) contient des pièces identiques à celui de Spencer, tête de tigre avec bijoux incluse, et les chambres des jumeaux Ashford en version bis avec les mêmes boîtes à musique.

Un peu de renouveau avec les phases des personnages secondaires ? Raté ! La séquence de Steve se plie en 5 minutes, consistant à éliminer les zombies dans un couloir en plusieurs parties.

La séquence où on contrôle de nouveau Claire seule ? Shooter un tentacule, et procéder à un des puzzles les plus inutiles de la série. Vous devez accéder à la cellule où est retenu Steve. D'accord. Où se trouve la carte de sécurité ? Dans un canon, en toute logique. Précision : dans une boule de verre à l'intérieur d'un canon !

Boule que vous ne pouvez casser vous-même, évidemment. Il faut la mettre sous le piège du plafond qui agit juste à côté pour la briser, récupérer la carte et se rendre dans la cellule, et si vous n'avez pas deux objets de soin complet, bonjour chez vous. Une fois que vous avez échappé à ce qu'il y a dans la pièce, c'est fini pour le gameplay de Claire.

Une scène cinématique aurait rempli la même fonction...



Les boss sont très inégaux.

Nous devons détruire Umbrella. Finissons-en une fois pour toute !

Il y a deux écoles dans les *Resident Evil*. Ceux qui se prennent au sérieux (comme le 5 ou le 7) et ceux qui, clairement, savent ce qu'ils sont (comme le premier, ou RE4), c'est-à-dire, pas crédibles pour un sou.

Code Veronica fait malheureusement partie de ceux voulant être sérieux dans leur propos.

Et, dans un autre contexte, cela aurait pu réussir. Rockfort Island est tout à fait déprimante...

Mais devient cliché par moment, comme avec la scène avec la maison sinistre alors que l'orage gronde, accompagnée d'un rire maléfique.

Le secret de la naissance des jumeaux, ainsi que leur relation, est tout à fait sordide... Sauf que leur mise en scène est bancale. Alfred aime utiliser un fusil sniper en intérieur, et se montre infichu d'aligner une seule balle sur Claire.

A un moment où il pourrait la tuer, et se contente de la piéger avec des monstres alors qu'elle a déjà un arsenal conséquent. Et je ne parle de ses choix délirants en matière de sécurité...

Alexia ? Elle se réveille d'une stase commodément à temps, et ponctue toutes ses interventions d'un rire qui irait bien d'un méchant de cartoon.

Ah, et son plan est de régner sur le monde comme reine, avec toutes les autres formes de vie contaminées par le virus T-Veronica, lui étant inféodées.

Quant à Steve, oui, on peut comprendre son trauma psychologique (mère assassinée par Umbrella, puis capturé avec son père) mais ses réactions sont juste invraisemblables, en plus de sa volonté d'adolescent de plaire à Claire... Menant à une pseudo-romance bien baveuse. Il y a certes des scènes où il brille, comme

lorsqu'il sauve Claire d'un Bandersnatcher- uniquement parce que ce sont des scènes cinématiques où la sœur de Chris devient subitement incompétente.

Quant aux interventions de Wesker, c'est du guignolesque également, l'ancien employé d'Umbrella ne tuant pas Claire car elle « pourrait encore lui servir », et n'assassinant pas Chris parce que l'image d'Alexia apparaît de nulle part sur un moniteur, avec un de ses rires diaboliques. Yup.

Rajoutez des doublages tout aussi ratés que dans le premier RE !

Qu'on ne s'y trompe pas, c'est le niveau de bêtise habituel pour la série, mais lorsqu'on a pu lire que le jeu est plus mature, il y a de quoi être perplexe. Plus sombre, certes, plus glauque aussi, toutes choses se noyant dans le fait qu'il faudrait être plus que généreux pour suspendre son incrédulité devant ce qu'on nous présente.

Et là, vous vous dites peut-être : « C'est bon, Aronaar, nous avons compris. Ce jeu n'a pas l'air de mériter tes éloges ! »

Et en effet, ami Lecteur, j'en ai peint un tableau plutôt sombre. Pour autant, ce n'est pas à dire que Code Veronica soit foncièrement déplaisant. Tous les ingrédients des précédents RE sont là, y compris les sempiternelles séquences d'autodestruction. Et il y a toujours cette satisfaction à rassembler les derniers objets pour mettre un terme à une sous-section du jeu, comme en complétant une sorte de Rubik's Cube clairement pas aussi compliqué mais beaucoup plus laborieux dans sa résolution.

Laborieux. Voilà donc le sentiment qui peut étreindre le joueur. On sent que Capcom voulait mettre le paquet sur cet épisode de transition, et peut-être le studio en a-t-il trop fait ? Il aurait peut-être été intéressant que Chris manque Claire de peu, réduire son temps sur Rockfort Island, faire en sorte que frère et sœur s'épaulent dans l'Antarctique, plutôt que d'avoir Claire à nouveau capturée et la réduisant à l'état de femme en détresse, alors même qu'elle est une survivante AAA !

Cela aurait, je pense, dynamisé l'ensemble tout en réduisant des morceaux de jeu ne valant pas franchement la peine d'être vécu ; en l'état, vous mettrez probablement entre 8 et 12 heures pour finir *Code Veronica*. Peut-être resterez-vous un peu plus pour les mini-jeux de survie.

Quant au X, si vous vous posiez la question, cette version est à peine « augmentée » de quelques scènes supplémentaires, dont une confrontation savoureuse entre Wesker et Chris.

Pas savoureuse forcément pour les bonnes raisons, par contre...



CAPCOM

R.P.D.
STAR

« Code laborieux : A »

ASPECTS NÉGATIFS

- Des puzzles à rallonge qui n'en finissent pas de vous faire tourner arbitrairement sur l'île
- Bestiaire peu renouvelé
- Potentiel de l'intrigue gâché par les défauts habituels
- Antagoniste pathétique
- Phase avec Chris bien artificielle
- Steve, le sidekick tragique mais au final campé de manière ridicule
- Caméra parfois traîtresse

ASPECTS POSITIFS

- La réhabilitation inespérée du couteau
- Action maîtrisée
- Bonne gestion de la 3D
- La mort de Steve
- Efforts louables, bien que mal orientés, pour insuffler une plus haute durée de vie
- Exploration juteuse

Code Veronica est une amplification de la licence : plus d'ennemis, d'objets, de « puzzles », d'endroits à explorer, une mise en scène profitant du nouveau support.

Malheureusement, tout cela a un pendant plus ou moins négatif : plus de sous-étapes pas forcément intéressantes, plus d'aller-retours longuets, plus de retours en terrain connu, plus d'ambiance de film d'horreur de série Z...

Tout cela enrobé dans une formule connaissant trop peu de mutations et se délayant dans un mauvais dosage ! Les fans y trouveront probablement leur compte, mais en rajoutant une difficulté accrue, le potentiel pour une bonne lassitude, émincée de frustration, est bien là.

Un adieu à l'old-school qui aurait pu avoir bien plus d'éclat !

