

Collector Resident Evil

# Joypad

Dreamcast N64 PlayStation GB

## Tous les Resident Evil

Supplément gratuit à Joypad 88. Ne peut être vendu séparément.

# RESIDENT EVIL

**L'Emotion Engine avant l'heure. Resident Evil aura été une saga phare des jeux vidéo. Un monument qui aura révolutionné notre façon de jouer et qui aura permis à Capcom de devenir l'un des éditeurs les plus populaires du moment.**

Pourquoi consacrer quelque 64 pages à la saga des Resident Evil ? La réponse se trouve dans l'avenir du jeu. Paradoxalement peut-être. Resident Evil premier du nom apportait en 1996 (en Europe) plus qu'un nouveau concept, une nouvelle façon d'appréhender le jeu. Avec lui, les joueurs pouvaient, pour la première fois, véritablement ressentir de vraies émotions. Une en l'occurrence : la peur. Pas de quoi mourir d'une crise cardiaque ni attraper des cheveux blancs. Mais le résultat était là : on se surprenait à sursauter devant sa console. Peut-être que Doom avait initié le genre ? En tout cas, Resident Evil et son cortège de frayeurs ouvraient la voie à un genre nouveau : le jeu d'ambiance grâce auquel le joueur vit une expérience unique. L'Emotion Engine, processeur magique annoncé par Sony pour sa PlayStation 2, ne prétend pas apporter autre chose, ou, pour être exact, l'Emotion Engine compte, grâce au soutien des développeurs, accentuer cette tendance. Resident Evil était le premier, il ne sera pas le dernier, qu'on se le dise !

## Du rire aux larmes

Si Resident Evil faisait peur, les titres de l'an 2000 comptent bien nous faire rire, pleurer, hurler, enfin, vivre devant notre écran. La véritable interactivité, c'est l'immersion psychologique (par opposition à l'immersion sensitive). Faute de réalité virtuelle - l'expression semble sale, tant les termes ont été galvaudés - la plongée au cœur du jeu se fera face à l'écran, comme devant un bon film. Car les Resident Evil eux-mêmes ne jouent pas sur un autre domaine. L'impression de participer à un véritable film d'horreur suffit à nous enfoncer la tête la première dans nos pires cauchemars. D'autres éditeurs suivent la tendance, et Silent Hill, auquel vous pourrez vous essayer dans ce numéro 88 de Joypad, devrait vous permettre de vous en apercevoir. Et puis, ce booklet devrait aussi vous amener à comprendre comment le succès mondial de cette saga, vendue à plusieurs millions d'exemplaires, a été exploité par Capcom. On n'apprend pas à l'éditeur de la prolifique saga des Street Fighter à faire des profits avec l'un de ses titres ! C'est tout un savoir-faire. La preuve en images.

# une saga superstar



## Sommaire

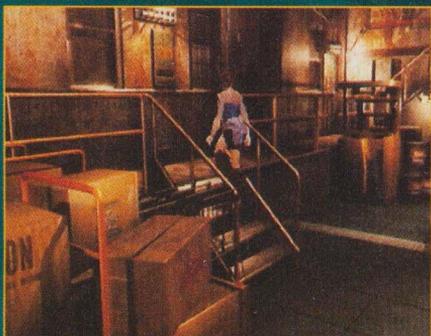
Mikami le créateur	4	Resident Evil (DC)	32
Story-board	8	Resident Evil (GB)	36
Resident Evil 1	14	Dino Crisis	38
RE 1 Director's cut	17	Resident Evil 1.5	44
Resident Evil 2	18	Les Resident-like	46
RE 2 Dual Shock	21	Les astuces	48
Resident Evil 3	22	Sur le Net	54
Resident Evil 2 (N64)	28	Les dérivés	58





**Derrière Resident Evil se trouve une équipe qui, au Japon, accède petit à petit au statut de superstar. A la tête de ces génies du jeu, Shinji Mikami, producteur de talent.**

La petite trentaine et le succès modeste, Shinji Mikami, au look d'éternel étudiant, est une star montante du jeu vidéo. C'est lorsque Bio Hazard 2 (Resident Evil 2) dépasse le million de ventes que sa carrière va connaître un tournant, et qu'il va accéder à la notoriété. Son nom va être mis sur le devant de la scène des grands créateurs de jeux vidéo. Pourtant, sa modestie transparait dans ses propos, lui qui n'est jamais le dernier pour bien insister sur le fait que « (...) le succès de Bio Hazard 2 n'est en aucun cas le résultat du talent d'un seul homme, mais le travail de recherches et le regroupement de plusieurs idées (...) ». Alors,





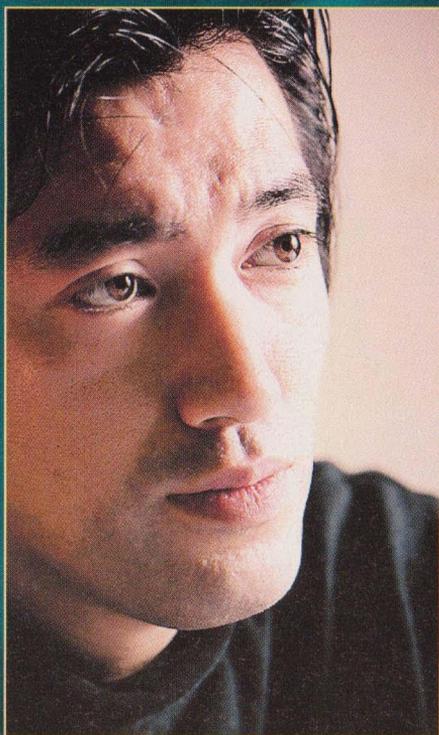
Mikami, nouvelle star des jeux vidéo ? Très certainement, lorsqu'on voit le nombre d'interviews et d'articles citant l'auguste personnage à propos du prochain titre sur lequel il travaille : Dino Crisis. Mais comment fonctionne-t-il exactement ? Selon ses déclarations à NikkeiNet, un serveur web d'infos sur l'économie japonaise, la manière de travailler de Capcom permet de regrouper les talents sans jamais les brider. Ainsi, l'équipe qu'il a mise en place se compose comme suit : 45 personnes regroupées en 12 équipes, supervisées par 12 petits « patrons », tandis que lui, en tant que producteur, gère tous les aspects du jeu, aussi bien financiers que marketing, mais également le jeu lui-même, comme les animations du personnage, la difficulté ainsi que le scénario. C'est un peu le seul maître à bord. Amateur de cinéma et en particulier de films d'épouvante, il a décidé d'abandonner un temps les zombies pour se consacrer aux dinosaures. « Les zombies sont terrifiants par eux-mêmes car ils sont grotesques, mais ils sont lents. Ce que je voulais créer, c'est un titre dans lequel le joueur ne pourrait rien prévoir et aurait une peur liée à la surprise, comme dans les montagnes russes. »



Le tout sous l'œil bienveillant de son ami et complice Okamoto, superviseur-producteur de Capcom et co-fondateur de Flagship, le studio qui est à l'origine des Resident Evil ainsi que du scénario et du concept d'Onimusha. Bons vivants lorsqu'ils sont ensemble, ils n'hésitent pas, lors des interviews accordées au mensuel japonais DengekiOh, à se remémorer des cuites qui, dixit Okamoto, leur permettent de trouver des foules d'idées pour leurs jeux. En tout cas, quelque chose nous dit que Shinji Mikami est parti pour avoir une longue et brillante carrière... Lui-même confiait vouloir exploiter la saga des Resident Evil tout comme Capcom l'a déjà fait avec celle des Street Fighter.

# Mikami San : M. Resident Evil

Quoi de mieux que de demander directement à l'intéressé son opinion ? Mikami San répond aux questions de Joypad. L'occasion d'en savoir un peu plus sur ce que pourrait bien nous apporter l'Emotion Engine de la PlayStation 2.



*Joypad : Capcom et vous, une histoire d'amour ?*

*Mikami San : J'ai rejoint les équipes de Capcom en 1990. J'avais 24 ans, à l'époque. Après avoir travaillé comme chef de projet pendant 6 ans, je suis devenu producteur. J'ai collaboré à des titres comme Aladdin (Super Nintendo) et, bien entendu, à la série des Resident Evil sur PlayStation, Nintendo 64 et Saturn.*

*L'annonce de la PlayStation 2 vous a-t-elle surpris ?*

*L'annonce a été faite beaucoup plus tôt que ce que je prévoyais. Apparemment, la PlayStation 2 compte s'imposer comme la concurrente directe d'autres médias comme la musique ou bien le cinéma.*

*Ne faudra-t-il pas des moyens énormes pour réaliser un jeu PlayStation 2 ?*

*Pour Resident Evil, nous avons fait appel à 40 personnes. Il est clair que si nous réalisions un autre Resident Evil sur PlayStation 2, il faudrait bien plus de personnes.*

*L'ultra-réalisme de ces jeux PlayStation 2 ne va-t-il pas poser problème ?*

Du point de vue de la violence, c'est certain. C'est un point sur lequel nous serons très attentifs et très prudents. De ce fait, Resident Evil pourrait être très différent de ce qu'il est aujourd'hui.

*Il y a des limites à ne pas dépasser dans le domaine ?*

Je crois que la limite se situe là où une majorité de personnes se sentent choquées. Il ne faut pas aller au-delà.

*Comment faire naître la peur dans un jeu vidéo ?*

Tout vient du rythme, de la vitesse à laquelle se déroule le jeu, se dévoile l'histoire. Il faut avoir le bon « timing » dans la narration. Susciter la peur, la joie ou la tristesse est un exercice extrêmement délicat.

D'autant plus que, maintenant, les joueurs sont habitués à ce genre de jeux, et qu'il devient difficile de les surprendre !

*Comment est né Resident Evil ?*

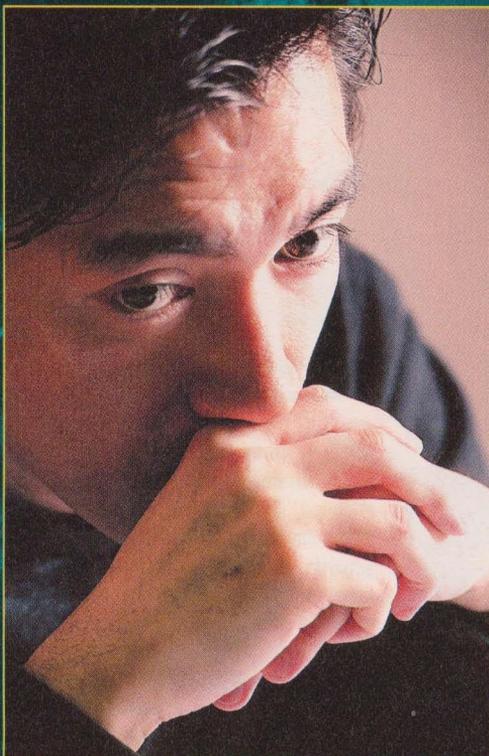
C'est un jeu sur Nintendo 8 bits qui nous en a donné l'idée. Il se nommait Sweet Home. Après, des films comme Zombie (de George Romero), Alien ou les Dents de la Mer nous ont fourni de nombreuses sources d'inspiration.

*Où Jurassic Park pour Dino Crisis ?*

Oui, mais après l'idée, il reste du travail. Cela fait 2 ans et 6 mois que nous travaillons sur Dino Crisis. C'est une équipe composée de 35 personnes qui réalise le jeu. Je crois d'ailleurs qu'avec ce titre, nous avons quasiment exploité la totalité des capacités de la machine. Pour ce genre de performances, tout dépend de la qualité du code, c'est-à-dire du programme.

*En parlant cinéma où en est le film Resident Evil ?*

Il reste, à l'heure actuelle, de nombreux problèmes à régler. Je ne peux rien vous dire de plus.



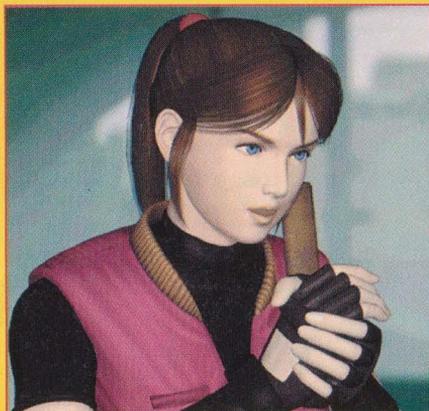
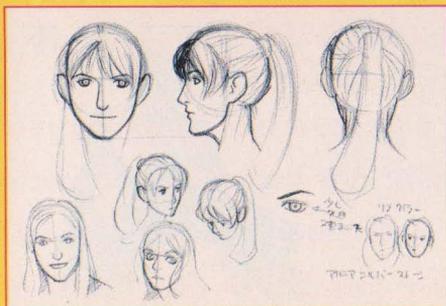
# Les personnages

La création des personnages « non zombifiés » a nécessité de nombreux travaux préparatoires. De la conception à la finalisation, petit tour d'horizon des différentes étapes.

Que ce soit pour les héros, comme pour les intervenants secondaires, les artistes de Capcom ont conçu chaque personnage de la saga Resident avec un soin et un souci du détail permanents.

Pour cela, le travail de conception se déroule en plusieurs étapes. Tout d'abord, il faut définir, pour chaque perso, son « look » général, une sorte de squelette schématique donnant une idée de son physique et de sa morphologie. Ensuite, il incombe à l'artiste de l'habiller. Fringues, mise en couleurs, vêtements... Une fois recouvert de son « costume de scène », le personnage est travaillé dans le détail. On définit des expressions crédibles du visage, des mimiques, puis on lui adjoint un certain nombre d'accessoires, tels les armes ou les équipements divers dont il sera pourvu. Une fois toutes ces mises au point effectuées, il reste à modéliser le personnage en 3D, à l'intégrer dans les scènes du jeu ou dans les scènes cinématiques. Et hop, le tour est joué !

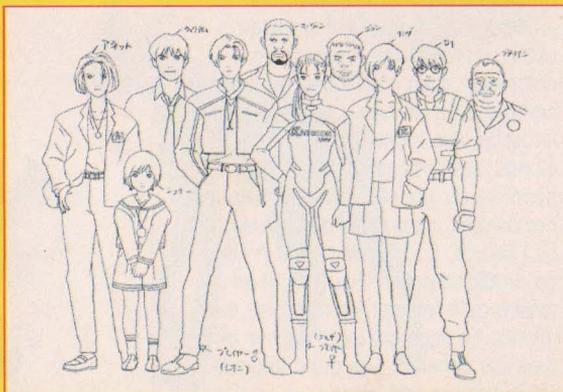
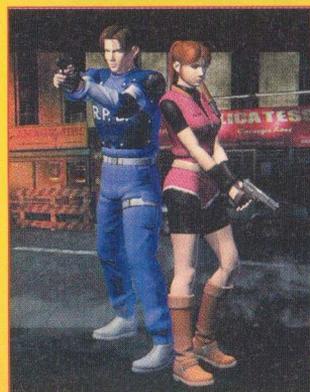




Tous les personnages secondaires ont également demandé une longue période de conception. Que ce soit Ada Wong, Brian Irons ou Sherry Birkin, dans tous les cas, leurs concepteurs n'ont pas été avares de croquis et autres rougls !



En tant que héros de Resident Evil 2, Léon Kennedy et Claire Redfield ont été conçus avec un soin et une attention tout particuliers. De leur style vestimentaire à leurs expressions du visage, le travail est titanesque... Mais le résultat est fabuleux !



# Le bestiaire

**Aussi importants sinon plus que les héros du jeu, les monstres de Resident Evil ont incontestablement une griffe particulière. Chaque nouvel épisode regorge de nouveaux zombis et de créatures toujours plus effrayantes.**

Si les héros du jeu nécessitent une attention toute particulière, il en va de même pour le bestiaire. Mais la difficulté n'est pas la même. Les héros doivent être charismatiques, souvent originaux et attachants, de manière à ce que le joueur puisse s'identifier facilement. Pour ce qui est des ennemis, le problème est un peu différent : il faut qu'ils soient variés, d'autant plus lorsqu'il s'agit d'une suite. Les concepteurs et illustrateurs doivent redoubler de créativité pour les boss et les monstres spéciaux, autant que pour les différents zombis, histoire qu'ils ne soient pas tous identiques. A cela s'ajoute aussi et surtout la constante de la saga Resident : ils doivent faire peur, provoquer des moues de dégoût ou d'effroi chez le joueur ! Les ébauches et le travail avant la modélisation sont donc colossaux. Rien n'est laissé au hasard, comme dans un film. La conception et le design des monstres se font par étapes. Les dessins constituent la première d'entre elles. Ensuite, une fois ces derniers approuvés par l'ensemble de l'équipe, il s'agit de passer à l'étape de modélisation en 3D. Puis, il ne restera qu'à intégrer les créatures aux décors. En espérant que l'univers ainsi créé soit cohérent : ce qui a toujours été le cas sur cette saga.

*Cette créature un peu particulière de Resident Evil 2 est un bon exemple du travail effectué. Chaque étape a son importance, même si nous n'en montrons ici que quelques-unes.*



*Après quelques travaux préparatoires, des idées particulières, etc., le look général de la créature est achevé.*



*On peut ensuite entrer dans les détails tout en précisant, pour la réalisation future en 3D, les matières et textures de chaque partie ainsi que les articulations.*



*Toujours à l'usage d'autres travaux, la mécanique de la créature, en l'occurrence celle de son mode d'attaque, est illustrée elle aussi.*



Enfin, comme pour les héros, on arrive à la réalisation léchée, finale, de la bête, travaillée dans ses moindres détails.

Si, en général, l'équipe travaille d'un commun accord sur les designs et part de bases communes, il arrive néanmoins que les changements entre le premier rough préparatoire et la version finale soient très conséquents. C'est, par exemple, le cas pour cette créature (photos A et B) dont le seul lien entre le point de départ et la finalisation est... le bâton !



# Les décors

**La qualité des décors participe énormément à l'atmosphère si particulière de la saga Resident. Eux aussi sont le fruit d'un travail colossal dont nous vous livrons ici un petit aperçu.**

Tous les écrans de jeu des Resident ont été conçus sur papier, avant d'être réalisés en images de synthèse. Pour chaque lieu, les concepteurs ont bossé à fond l'architecture et les couleurs, afin d'immerger le joueur dans un univers cohérent. Parallèlement à ce travail sur les éléments fixes des décors, il a également fallu créer tous les mécanismes auxquels le joueur est confronté au cours de son aventure. Une fois ces deux tâches menées à bien, il était encore nécessaire d'intégrer les personnages et zombis dans leurs univers et de régler le gameplay.



*Le déclenchement d'un mécanisme est conçu en plusieurs étapes, expliquées au moyen de croquis.*



*Le style architectural des décors est défini en amont, grâce à des dessins assez précis et mis en couleurs.*



*Le style graphique de certains dessins est réellement excellent. Ces planches ne dépareilleraient pas dans une véritable B.D. !*

# Resident Evil 3, les esquisses

Le casting de Resident 3 rassemble des personnages vus dans le précédent épisode et de toute nouvelles figures !

*Le style graphique des croquis de Resident 3 a légèrement évolué. Il confère aux créatures un aspect encore plus malsain !*



Même si l'on devait retrouver, dans Resident 3, des personnages et des monstres déjà présents dans le deuxième épisode, les nouvelles têtes seraient légion. Souhaitant proposer au joueur une véritable suite, les créateurs du jeu ont, en effet, bossé sur des créatures inédites. Et les croquis présentés sur cette page prouvent une chose : l'aspect décharné de certains monstres est toujours de la partie et leur look n'a finalement pas énormément évolué. M'enfin, du moment qu'ils nous collent une bonne frousse...



*On retrouve dans Resident 3 certains personnages croisés dans Resident 2.*

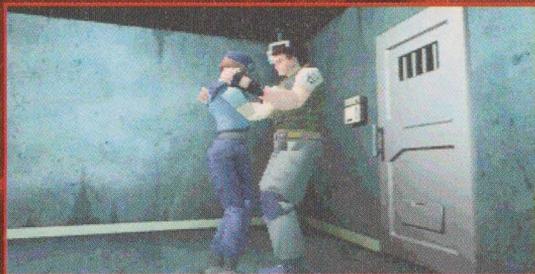


*Jill Valentine, dans un accoutrement assez mal adapté à la chasse aux zombies !*



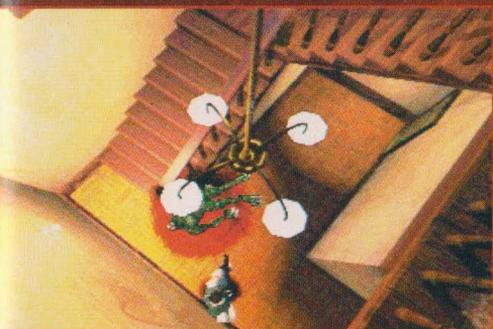
## L'ancêtre ou presque. En 1996, Capcom révolutionne le jeu vidéo en créant le premier soft qui exploitait, avant l'heure, le principe de l'Emotion Engine.

En juillet 1996, l'horreur débarquait pour la première fois sur PlayStation. La saga Resident Evil connaissait ses premiers balbutiements dans un cadre des plus lugubres. Sur les hauteurs de la paisible localité américaine de Raccoon City, un manoir se dressait fièrement. Pourtant, depuis plusieurs jours déjà, certains accidents tragiques s'étaient noués aux alentours de la sombre bâtisse. Une jeune femme dépecée et la vision d'un étrange animal avaient précipité les choses. C'est ainsi qu'une équipe avait été dépêchée sur place... Depuis, tout contact s'était évanoui. Alarmé par la tournure des événements, un commando d'intervention des S.T.A.R.S fut appelé à la rescousse.



## Les débuts des Redfield

Pour Chris Redfield, Jill Valentine, Rebeca Chambers et Barry Burton, le cauchemar et les massacres de zombies ne faisaient que débiter. Avec cette production, Capcom innovait à plus d'un titre et le genre survival/horror n'allait pas mettre longtemps à acquérir ses lettres de noblesse. Faire paniquer le joueur, l'emmener dans des situations toujours plus oppressantes, voici résumée la volonté de l'équipe de Shinji Mikami. Pour y parvenir, le joueur devait immédiatement baigner dans une atmosphère pesante. C'est pour cela qu'il fut décidé d'utiliser une technique graphique totalement inédite sur console. Il s'agissait, en fait, de réaliser des décors ultra détaillés approchant le photoréalisme, puis d'y intégrer des personnages en 3D. Cette technique, privilégiant un souci esthétique très prononcé, permettait en outre aux développeurs de choisir eux-mêmes les angles de caméra qu'ils souhaitaient afin d'accentuer telle ou telle impression du joueur... en l'occurrence, la peur perpétuelle !





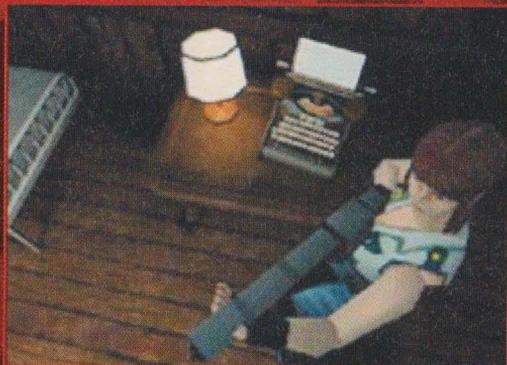
## Un succès incroyable

Magnifiquement mis en scène et servi par un scénario à rebondissements multiples, Resident Evil fit instantanément figure de chef-d'œuvre auprès d'un public de jeunes adultes qui recherchaient depuis longtemps ce genre de sensations. Action trépidante, musique flippante, passages bien gores et sentiment d'oppression unique... tous les ingrédients du film d'horreur se trouvaient enfin réunis dans un jeu. En misant sur les zombies, Capcom réussissait là l'un de ses plus beaux paris. Une longue saga venait de naître, pour le plaisir des joueurs avant tout.



# Resident Evil Director's Cut et Resident Evil Director's Cut Dual Shock

Capcom sait exploiter ses sagas à succès. Le premier Resident fut ainsi décliné deux fois. La version Dual Shock restera inédite en Europe.

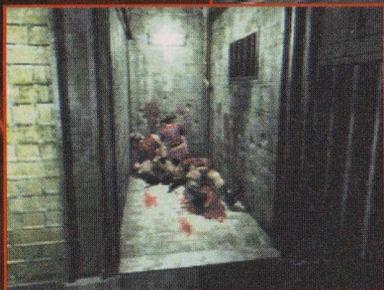


Au cinéma, on connaissait les rééditions, les « Special Edition », les versions longues... Eh bien, Capcom, grand spécialiste du « je fais du neuf avec du vieux », semble avoir apprécié la formule. Le résultat est simple, vous prenez le Resident Evil normal, puis, dans un premier temps, vous retouchez la séquence d'intro, histoire d'enlever toutes les formes de censure qui avaient pu la toucher lors de sa sortie initiale. Ensuite, vous changez la garde-robe des héros pour les rendre un chouia moins ringards, vous retravaillez quelque peu les angles de caméra ainsi que certains passages (de nouveaux moments d'effroi en perspective) et, pour finir, vous corsez un peu la difficulté. Bon, mais avouons tout de même qu'à l'époque, l'un des principaux arguments de ce Director's Cut était la présence d'une démo jouable de Resident Evil 2 ! Et là, croyez-moi, pour résister à la tentation... Pour l'anecdote, la version Dual Shock qui, outre la compatibilité avec la manette vibrante, n'apportait rien de spécial, n'est jamais sortie en France.



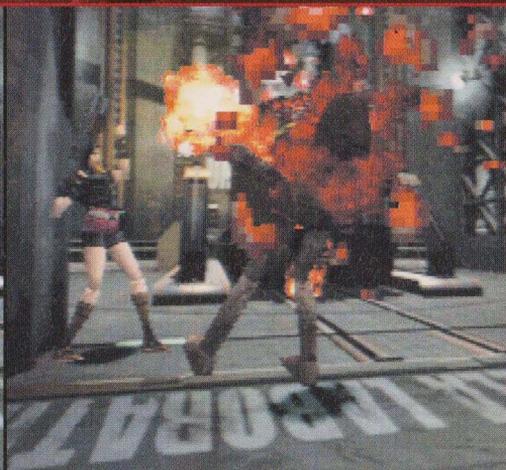
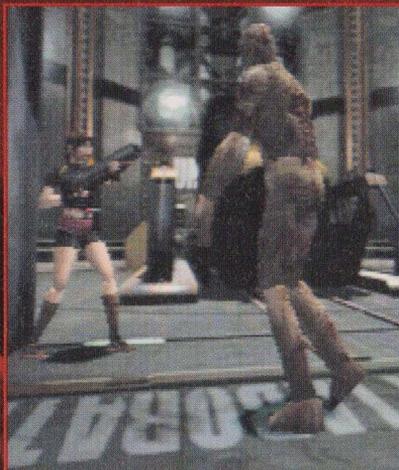
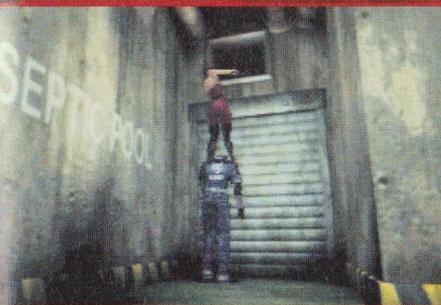
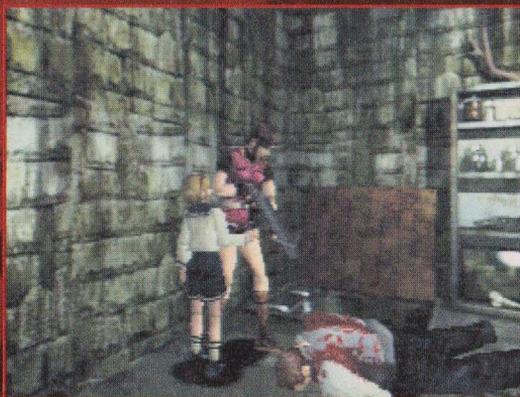
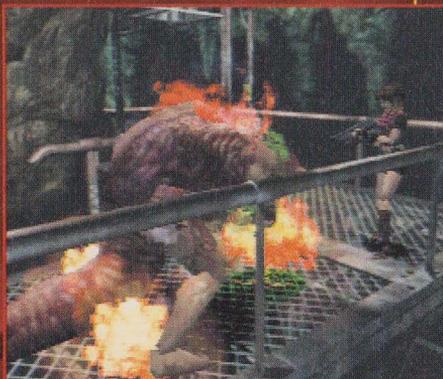
# RESIDENT EVIL 2

Après le succès mitigé du premier Resident, Capcom décidait de rendre son produit plus accessible. Resident 2 voyait le jour.



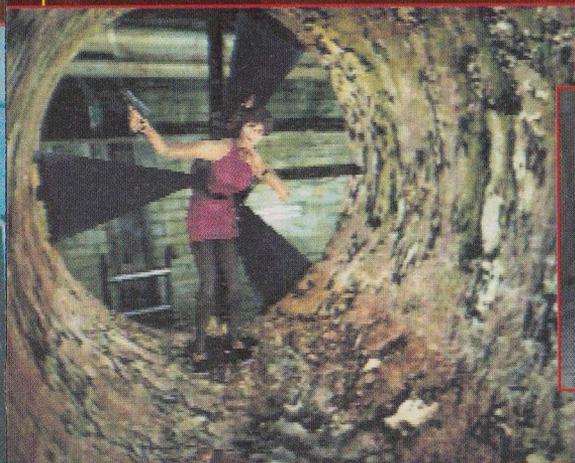
Autant ne pas vous le cacher, au Japon les ventes de Resident Evil ont été jugées assez décevantes ou plutôt bien inférieures aux prévisions. Que voulez-vous, en dessous du million d'exemplaires vendus, on fait grise mine sur l'archipel. Pourtant, fort de son succès en Europe et surtout aux Etats-Unis, Capcom n'a pas baissé les bras et a tout de même décidé de mettre en chantier un second volet. Un développement agité par de nombreuses secousses, puisqu'à quelques mois de sa sortie, l'équipe de programmation est remplacée et le jeu revu à la base ! A ce moment, les fans craignent le pire. Finalement, le titre sort au début de l'année 98, et les

possesseurs de PlayStation découvrent le vrai visage de l'horreur. Cependant, une constatation s'impose : même si les concessions sont rares, que l'aspect gore reste ultra présent, Resident Evil 2 a pris une orientation plus grand public. Comprenez par là que l'accessibilité est mise en avant et que le niveau de difficulté en pâtit sérieusement. L'action est privilégiée, tandis que les phases de recherche, ainsi que les énigmes, deviennent beaucoup plus simples. Alors déception ? Sûrement pas, puisque l'aventure gagne en richesse scénaristique. Cette fois-ci, la ville de Raccoon City et ses habitants se trouvent ravagés par un redoutable virus. Bien évidemment, la société Umbrella est à nouveau dans le coup. Vous dirigez alors au choix le





jeune policier Léon Kennedy ou bien Claire, la charmante sœur de Chris Redfield. Les deux aventures se recoupent et influent l'une sur l'autre, ce qui permet d'obtenir au final pas moins de 4 scénarios différents, sans compter ceux cachés ! En outre, même si la représentation graphique n'a pas évolué, la finesse des décors a été fortement revue à la hausse et, dans l'ensemble, le jeu s'avère bien plus abouti et surtout beaucoup plus effrayant. Des milliers de personnes découvrent alors ce qu'est réellement Resident Evil, le succès est phénoménal et, au Japon, seul Final Fantasy VIII parviendra à détrôner le roi de l'horreur du sommet des charts.



# Resident Evil 2 Dual Shock

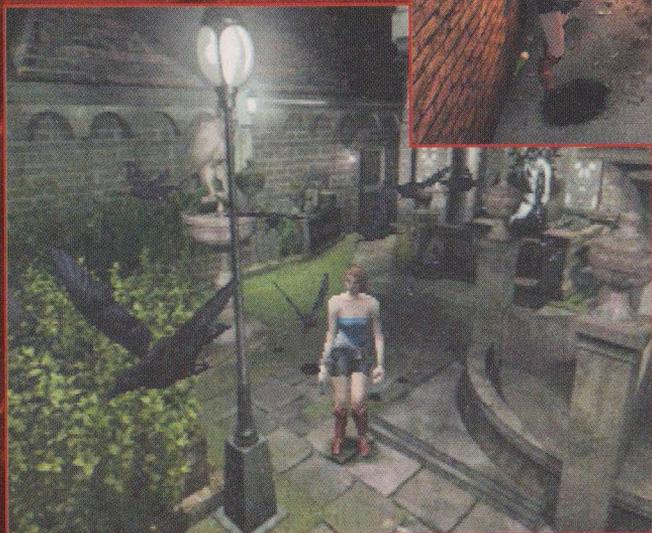
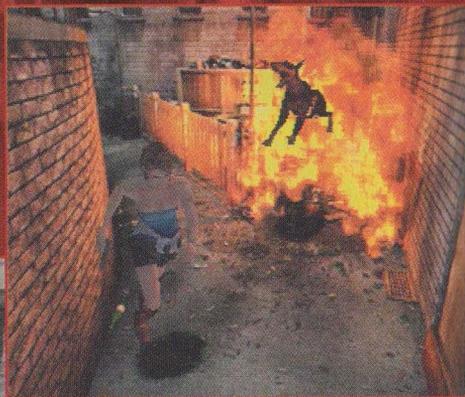
Une version Director's Cut du second Resident ?  
Un collector inédit en Europe, pour les  
amateurs de la saga.

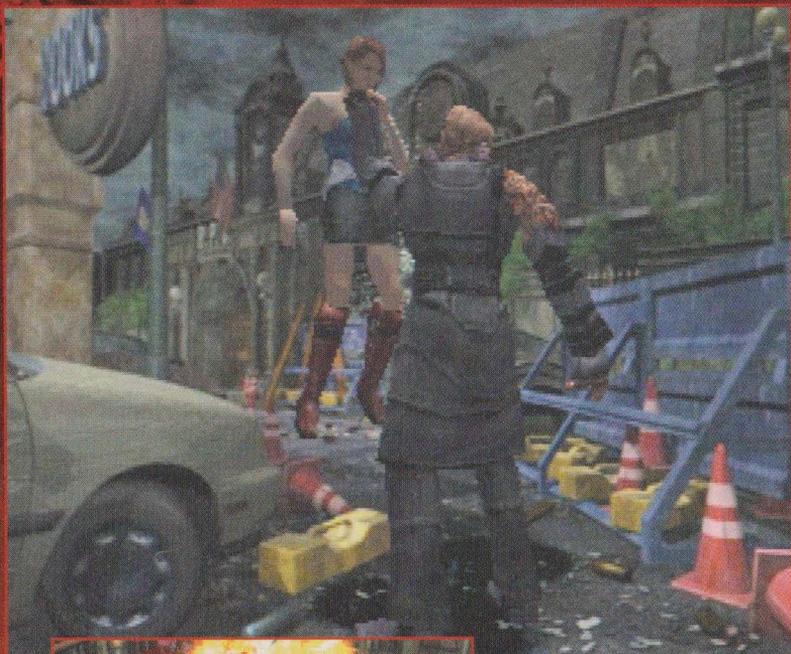


A l'image des deux versions Director's Cut du premier Resident Evil, cette réédition de RE2 n'apporte que de rares changements. Ici, pas de nouveaux angles de caméra et encore moins de passages inédits. Alors arnaque monumentale ? Eh bien, pas tout à fait, puisqu'en finissant plusieurs fois le jeu, vous pourrez obtenir de nouveaux personnages intégralement jouables comme la mystérieuse Ada Wong et surtout Chris Redfield, le héros de Resident Evil ! L'autre nouveauté est l'apparition du mode extreme battle. Dans ce dernier, l'enfer absolu vous attend. Tous les objets sont replacés aléatoirement et vous devrez subir encore plus la compagnie des zombies. Votre mission est, en fait, de retrouver quatre vaccins anti-virus dissimulés dans le commissariat, le tout avec des munitions et un temps limités ! Pas évident du tout. Quant à la compatibilité avec le Dual Shock, elle permet d'éviter plus facilement certaines attaques inédites des boss. Une fois de plus, cette version n'est jamais sortie en France.

**La PlayStation première du nom n'a pas dit son dernier mot et Resident Evil 3 devrait en faire la brillante démonstration, en janvier prochain en France.**

Présenté pour la première fois lors du récent salon de l'E3, le dernier volet de la saga Resident Evil sur PlayStation nous a littéralement bluffés. Alors, même s'il est tout de même assez amusant de constater que dans un salon où plus de 1 900 nouveautés étaient montrées, notre attention fut particulièrement attirée par une « simple » suite, comment réagir autrement lorsque Shinji Mikami, le créateur et producteur de la série, nous a annoncé que Resident Evil 3 Nemesis serait dédié aux inconditionnels, avec de très

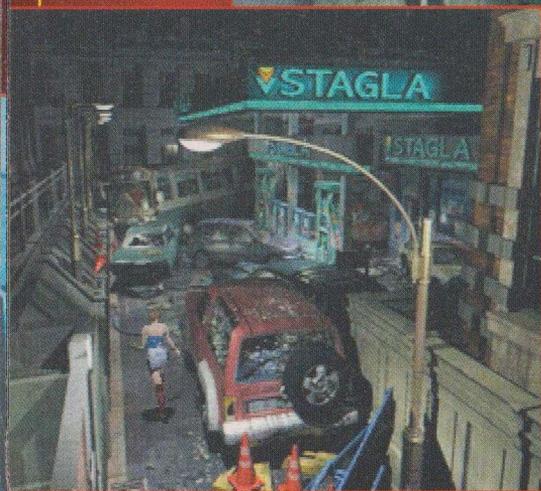


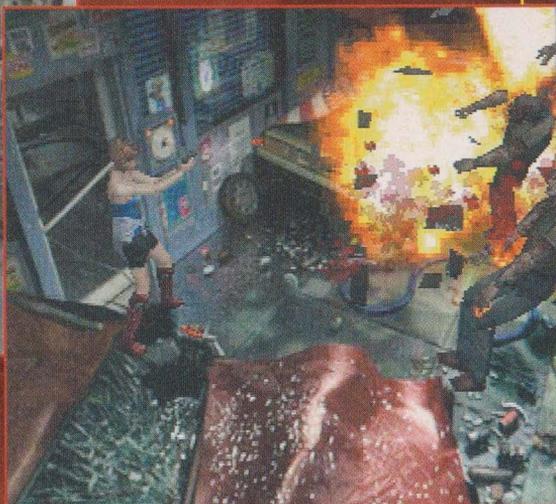
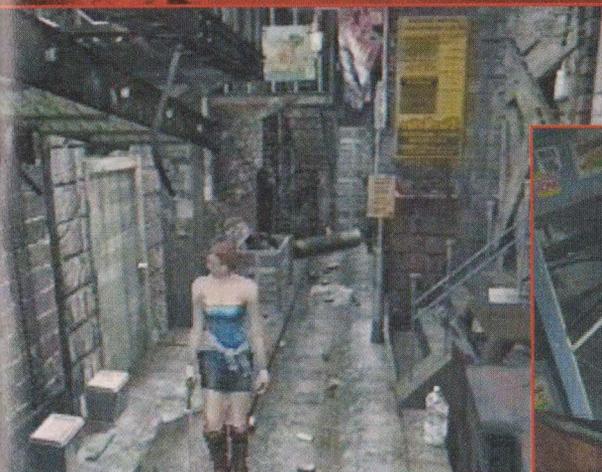


nombreuses références aux épisodes précédents et tout et tout ? Là, immédiatement, impossible de lutter, vous faites le vide autour de vous et vous pénétrez à nouveau dans un univers lugubre et cauchemardesque. Comme d'habitude, les ténèbres ont enveloppé les alentours de Raccoon City et le rôle des hordes de zombis est plus que jamais perceptible. La tension monte dès vos premiers pas. Mais avant de poursuivre notre exploration, résumons brièvement les subtilités du scénario, pour les absents du mois dernier. Après avoir échappé à l'enfer du sombre manoir dans le premier épisode, la jeune Jill Valentine avait décidé de partir pour l'Europe afin d'y rejoindre Chris. Son voyage allait vite tourner au cauchemar. Ainsi, avant même de quitter Raccoon City, Jill est agressée par des hordes de zombis. Nous nous situons 24 heures avant Resident Evil 2.

## Des airs de Resident 2

La première partie du jeu se déroule donc dans les rues dévastées de la ville. Des passages en extérieur où les visions d'horreur se multiplient jusqu'à ce que vous soyez grièvement blessé. Jill s'évanouit sans savoir qu'elle vient de contracter un terrible virus. Lorsqu'elle reprend péniblement ses esprits, 48 heures se sont écoulées et nous nous situons désormais 24 heures après Resident Evil 2 ! Pour Jill, la situation semble désespérée et son seul espoir est de rejoindre le commissariat de Raccoon City. Une demeure bien connue des aficionados de la série. Toutefois, bien que la seconde partie du jeu se déroule souvent dans la large bâtisse, les décors ont été quelques peu revus, mais surtout les situations ont bien évolué.



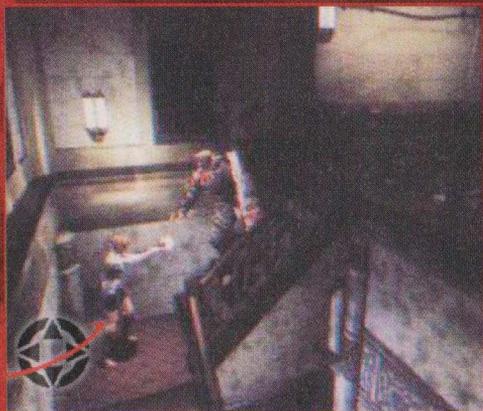


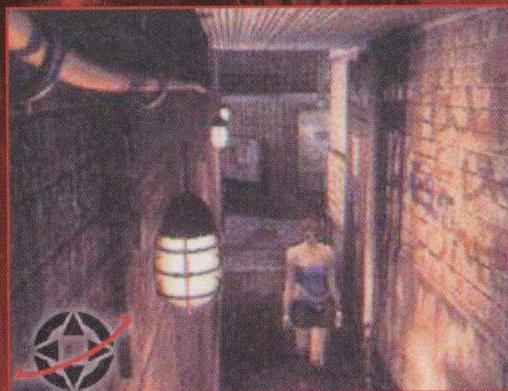
Des frayeurs inédites en perspective, c'est une certitude. Bien évidemment, ce petit périple s'avèrera une fois de plus truffé d'embûches, la plus effroyable et redoutable d'entre elles étant symbolisée par l'apparition du Nemesis. Ce colosse implacable, qui n'est pas sans rappeler par son allure le géant patibulaire de RE2, est d'une puissance et d'une vélocité incroyables. Ainsi, du haut de ses 2,40 m et grâce à son bazooka, le Nemesis vous pourchassera sans cesse, défonçant les cloisons, mais surtout ouvrant les portes... En un mot, un simple changement de pièce ne fera plus disparaître votre ennemi comme par enchantement. Comme si la dizaine de nouveaux types de zombies ne suffisait plus ! En tout cas, les développeurs ont été clairs : le niveau de difficulté de Resident Evil 3 s'annonce particulièrement élevé.



## Capcom recrute

Heureusement, au cours de votre aventure, plusieurs intervenants viendront vous épauler. Certains sont déjà connus, comme Brad Zwisker, le pilote d'hélicoptère de RE1 que l'on retrouvait zombifié dans RE2 (vous allez enfin comprendre pourquoi), d'autres inédits comme le jeune et bouillonnant Carlos Oliveira qui tentera de trouver un vaccin pour vous venir en aide. Ainsi, en mêlant habilement de nombreux éléments des deux premiers épisodes, les développeurs ont pu nouer une trame scénaristique incroyablement riche et tourmentée. Resident Evil 3 Nemesis apportera beaucoup de révélations sur les mystères tournant autour de l'Umbrella Corporation. En ce qui concerne la



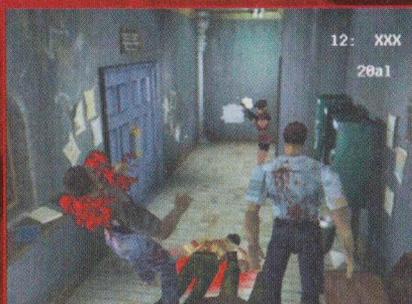
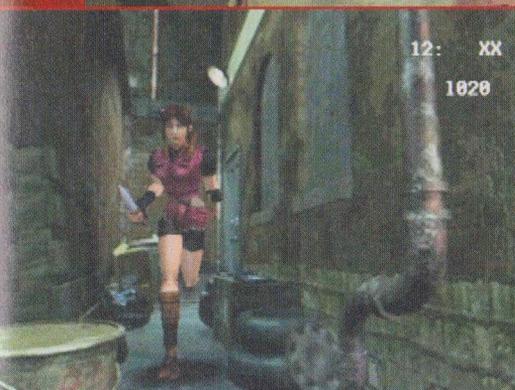


réalisation technique, la formule reste identique avec une représentation en pré-calculé pour les décors et en 3D pour les personnages. Pourtant, le souci du détail et l'optimisation du moteur graphique permettent d'afficher des images d'un réalisme toujours plus saisissant. Les arrière-plans très fins et les personnages lissés sans disgracieux raccord de texture stupéfient pour de la PlayStation. Sans parler des nouveaux effets spéciaux, comme une gestion aléatoire des conditions climatiques, qui ajoutent un cachet unique à l'ambiance glauque du titre. En bref, Resident Evil 3 Nemesis devrait combler les fans grâce à son scénario complexe, ses fréquentes énigmes bien pensées et ses passages d'horreur inédits. Probablement le chef-d'œuvre de la série.

La Nintendo 64, aura aussi son voyage dans l'horreur ! Incroyable, quand on se souvient du discours du constructeur aux débuts de la machine !

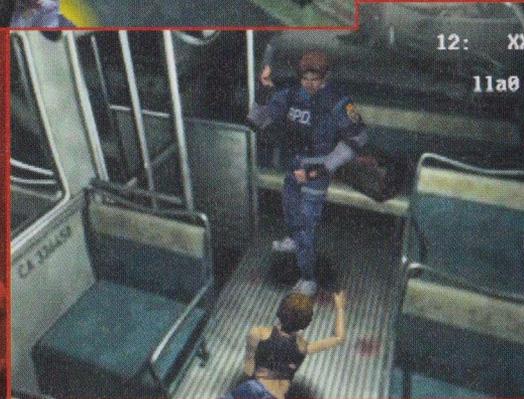
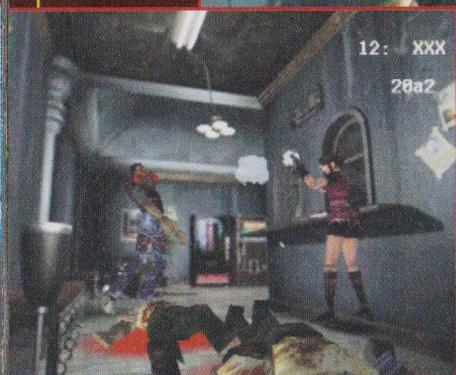
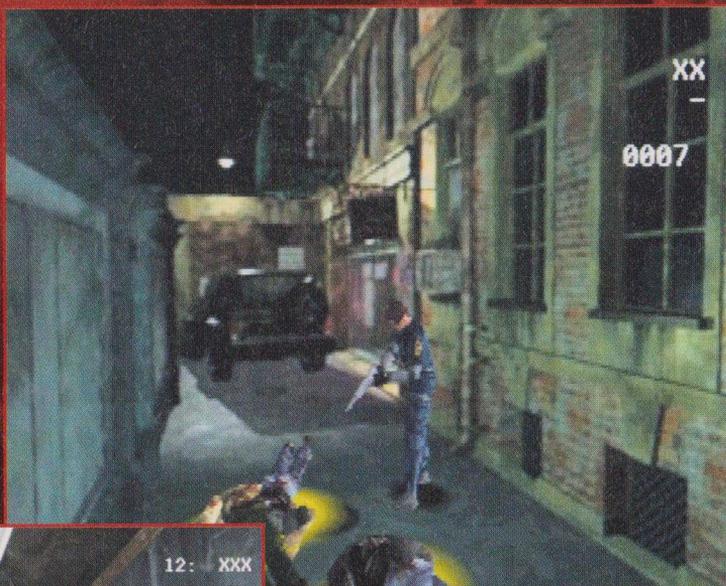


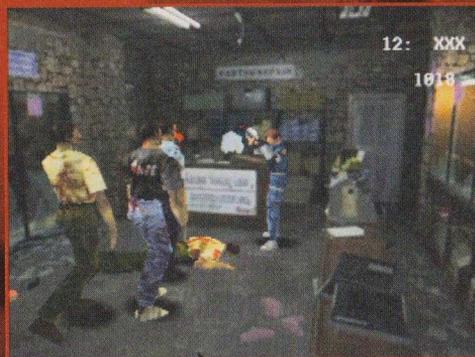
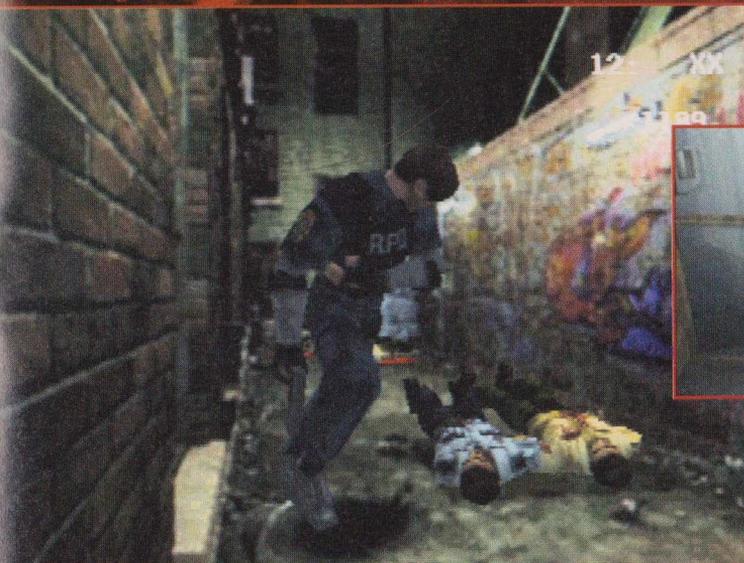
L'adaptation de Resident Evil 2 sur Nintendo 64, personne n'y croyait et pourtant, en octobre prochain, ce rêve deviendra réalité. Copie conforme de son homologue PlayStation alors ? Eh bien, heureusement non. Ainsi, lorsque Angel Studio a été contacté par Capcom pour effectuer l'adaptation, le géant nippon fut clair : Resident Evil 64 devait tirer parti de la puissance de la Nintendo 64 mais aussi inclure quelques éléments inédits censés attirer le joueur. Un défi assez complexe à relever et dont la première difficulté était de faire tenir sur une « simple » cartouche la totalité des données comprises sur les 2 CD de la version PlayStation. Pour



franchir ce premier obstacle, Capcom a vu les choses en grand et a négocié avec Nintendo afin d'obtenir la possibilité de produire des cartouches de 512 Mbit (soit une capacité deux fois supérieure à celle des cartouches employées pour Zelda !). Résultat, en tassant tout ce beau monde et en faisant fonctionner deux, trois utilitaires de compression, aucune donnée ne fut perdue. Un sacré tour de force puisque, pour la première fois sur N64, vous pourrez même admirer l'intégralité des cinématiques de Resident Evil... Oui, vous ne rêvez pas, j'ai bien dit : des cinématiques ! Pourtant, les développeurs ne se sont pas arrêtés en si bon chemin et les heureux possesseurs de Ram Pak risquent à nouveau de faire des jaloux. En effet, grâce à cet accessoire de plus en plus indispensable, les décors pourront être présentés en haute résolution. Immédiatement, le grain de l'image gagne en finesse et les environnements deviennent plus réalistes car plus colorés et plus détaillés. En ce qui concerne le contenu du jeu à proprement parler, on notera que Nintendo a laissé carte blanche à Capcom. L'aventure n'a donc absolument pas été édulcorée et les mœurs des zombies n'ont fait l'objet d'aucune censure. Cependant, pour

ceux que les trop fréquentes effusions de sang gêneraient, une option permettant de paramétrer le degré de violence et la couleur du sang a été prévue. Nintendo pense à tout, que voulez-vous. Quant à votre périple, il n'a pas du tout évolué. Le scénario reste identique à celui de la version PlayStation et on retrouve donc les quatre histoires parallèles. Néanmoins, afin de relancer un peu l'intérêt du jeu une fois ce dernier fini pour la première fois, vous





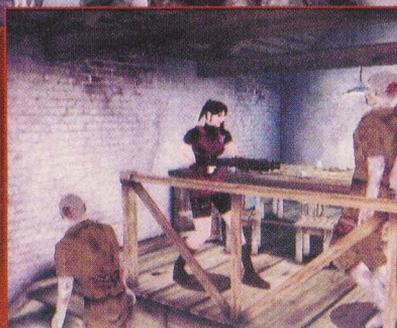
découvrez une option déplaçant aléatoirement les divers objets. Une bonne mémoire ne vous sera donc d'aucun secours. En outre, il est assez amusant de remarquer que les temps de chargement, même s'ils sont plus courts, n'ont pas totalement disparu. Vous aurez donc toujours droit à la petite animation de l'ouverture de la porte.

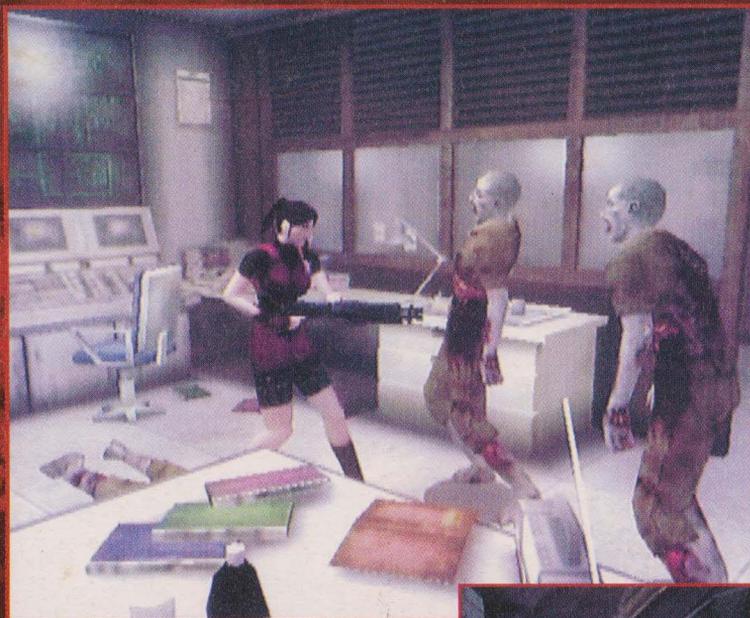
L'enregistrement des sons en Dolby Surround constitue aussi une autre petite amélioration par rapport à la version PlayStation où les bruitages n'étaient proposés qu'en mono. Enfin, les vrais fans accueilleront avec joie l'adjonction d'une minencyclopédie retraçant, grâce à des textes et quelques illustrations, certains passages-clés de la saga Resident Evil. Finalement, avec sa meilleure représentation graphique, sa bande son plus riche... cette adaptation Nintendo 64 surprend. Un exemple à suivre.

**Le jeu le plus attendu de la Dreamcast porte le doux nom de Veronica. Prévu pour la fin 99 au Japon, ce Resident-là devrait être mémorable.**

Bien avant le lancement de la Dreamcast en novembre dernier au Japon, Capcom avait dévoilé les premiers éléments de Resident Evil Code Veronica.

Immédiatement, les fans se mirent à ramper à terre en scandant : « Dreamcast, Dreamcast... ». Ne riez pas, car lorsqu'à la fin de l'année le jeu paraîtra enfin, vous risquez d'être stupéfait. Pourtant, jusqu'à présent, que ce soit au Tokyo Game Show ou à l'E3, aucune version jouable n'a encore été présentée. Deux camps s'affrontent alors : les éternels pessimistes qui voient en cela un très mauvais signe, et les autres dans le genre inconditionnel qui, bon gré mal gré, sauront se satisfaire de cette vidéo, et quelle vidéo ! Et puisque Capcom et Sega nous ont assurés que le jeu restait prévu pour l'hiver 99, pour l'instant rien ne sert de paniquer. Penchons-nous donc quelques instants sur l'histoire cauchemardesque, pour ne pas trop changer.

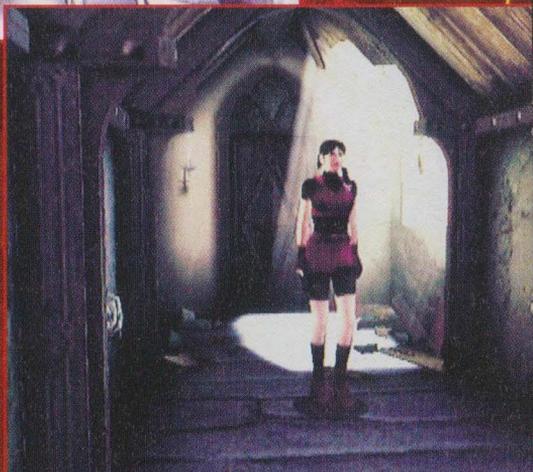




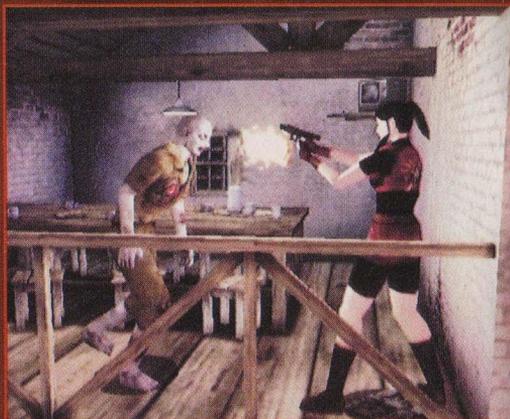
## Claire et Chris sont dans un bateau

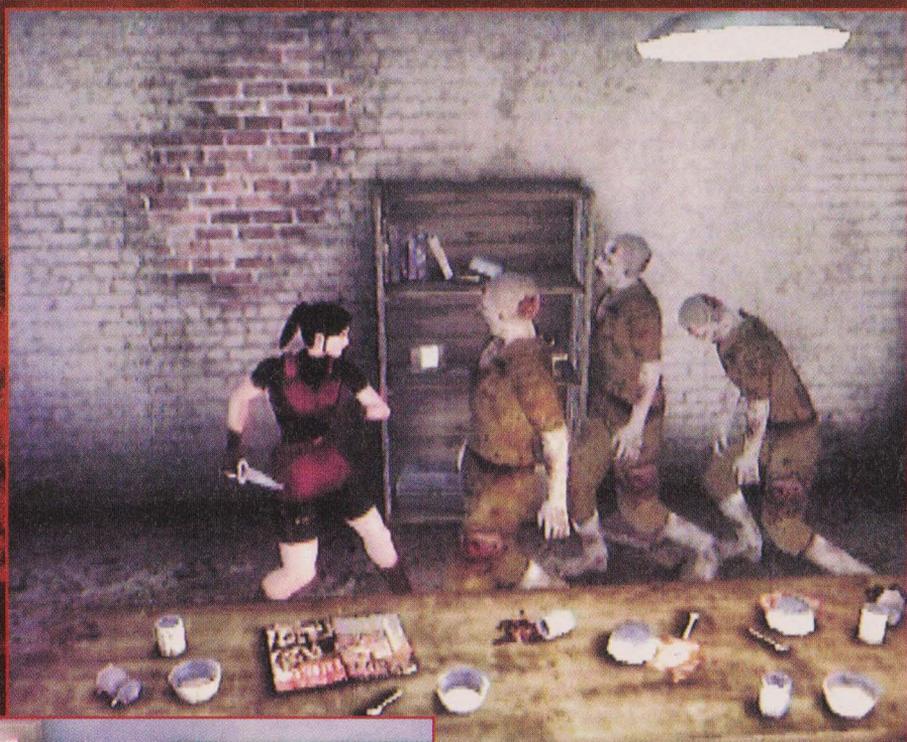
Dans ce nouvel épisode, Claire Redfield semble plus que jamais décidée à retrouver son frère, Chris. Ainsi, à peine remis de ses émotions dans Resident Evil 2, la belle part pour l'Europe où son frerot a donné signe de vie pour la dernière fois. Bien évidemment, les redoutables sbires de l'Umbrella Corporation veillent. Avant même d'avoir

pu débiter son enquête, Claire est kidnappée et séquestrée dans ce qu'elle suppose être le quartier général de la sombre organisation. Les jours s'écoulent sans que Claire ne parvienne à déjouer la vigilance de ses tortionnaires; pourtant, sa volonté ne s'amenuise pas. Un matin, après un sommeil agité, Claire découvre avec stupeur l'absence de garde. L'occasion est trop belle. Elle s'approche de la grille, tente de faire jouer le verrou... ce dernier pivote délicatement sans la moindre opposition ! Bien qu'étonnée, Claire reprend vite ses esprits; un Beretta repose sur une des tables. Elle s'en saisit et sort de sa geôle... Devant elle, se dressent deux êtres putréfiés, le regard fixe, le visage ravagé. L'aventure peut débiter. Pour cet épisode Dreamcast,



il semble important de souligner que ce n'est pas l'équipe de Capcom Japon qui s'est attelée à la tâche. Le travail sera en effet effectué par la société américaine Angel Studio (qui réalise aussi la conversion de RE2 sur N64). Cependant, même si cette situation a le chic de stresser bons nombres de fans (pourvu qu'ils ne saccagent pas une telle « licence »), nos premières impressions sont assez enthousiastes. Techniquement, une étape a été franchie et les décors en pré-calculé laissent définitivement leur place à des environnements en 3D temps réel intégrale. Souci du détail, finesse inégalée des textures, éclairage en temps réel tout bonnement divin, changements des conditions climatiques... nous pourrions continuer pendant des heures tant, visuellement parlant, Resident Evil Code Veronica en met plein la vue !

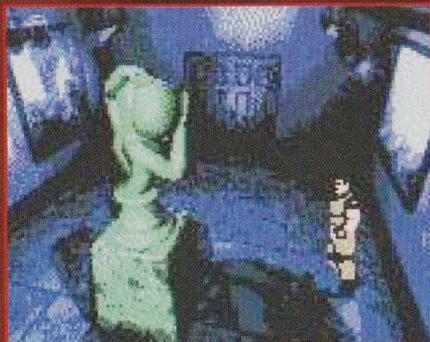




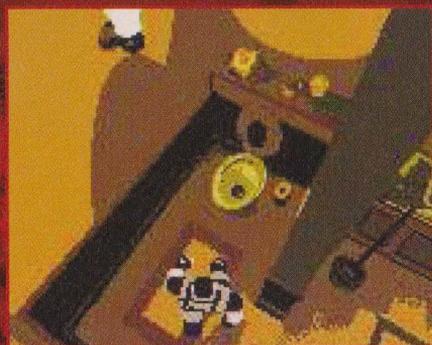
## Du nouveau dans Resident

L'ambiance glauque et gore semble parfaitement respectée et un sérieux travail de mise en scène a été accompli. En ce qui concerne les innovations, on remarquera que les angles de caméra suivent désormais l'action, qu'une vue subjective a fait son apparition et qu'un mode de jeu en coopération avec un autre partenaire apportera plus de rebondissements scénaristiques. Pour le reste, mis à part la réalisation technique très impressionnante, le nombre accru de zombies (attention aux zombies gluants !) et les nouvelles armes, rien de foncièrement original. Mais bon, Resident Evil a-t-il besoin de centaines d'innovations pour satisfaire les fans ?

**Même la Game Boy aura son Resident Evil !  
Le jeu reste fidèle à l'original,  
tout en s'adaptant aux capacités  
de la portable.**



Tenir l'horreur au creux de ses mains, faire que l'effroi vous accompagne dans vos moindres déplacements, voilà un pari audacieux que Shinji Mikami semble avoir hâte de relever avec la sortie de Resident Evil sur Game Boy Color ! Et là, prudence car le génial créateur de la série ne s'arrête pas là : il vient de créer la surprise en annonçant récemment que la console portable de Nintendo était la machine qui l'attirait le plus en ce moment. Imaginez un peu la stupeur de Sony et Sega... surtout lorsqu'ils ont aperçu l'extraordinaire qualité de cette adaptation GBC. Techniquement, mise à part la logique disparition de la modélisation en 3D des héros, l'univers graphique du premier Resident Evil a été reproduit trait pour trait et avec une finesse rare. La plupart des détails ont été conservés et le sentiment d'oppression reste véritablement présent même via un écran de quelques centimètres carrés. Musiques stressantes à souhait, éclairages diffus et angles de caméra incroyablement flippants, nous avons eu beau chercher, cette version Game Boy Color respecte à la lettre les principes de base de son modèle. Seule petite ombre au tableau pour l'instant : la jouabilité pas toujours très instinctive gêne parfois lors de situations chaudes. Mais gageons que d'ici la sortie officielle, Capcom sera parvenu à éradiquer ce défaut. Alors, bien évidemment, les fans de la première heure ne risquent pas d'être trop déçus par les lugubres couloirs du manoir proposés en 56 couleurs. Mais les infimes changements scénaristiques susciteront toujours quelques frayeurs dont il serait dommage de se passer. Et puis de toute manière, rien que d'imaginer que nous allons enfin pouvoir massacrer du zombi dans le métro ou dans un ascenseur, personnellement, ça me donne une de ces pêches !

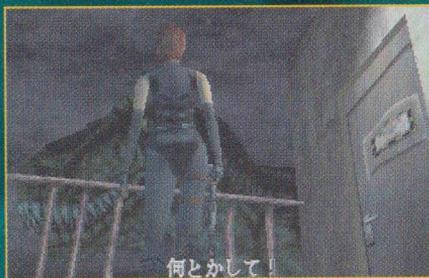




**C'est un Resident Evil un peu particulier que celui-ci. Les zombies cèdent la place aux dinosaures dans cette nouvelle super-production de Capcom. Cela ressemble à un Resident, cela procure les sensations d'un Resident, mais c'est Dino Crisis.**



Les dinosaures et l'époque lointaine où ces derniers étaient les créatures les plus puissantes à la surface de la Terre s'apprentent à revenir en force, grâce aux scénaristes de Capcom qui en ont fait les acteurs principaux de leur prochaine super-production : Dino Crisis. Et, cette fois, il faudra plus qu'un simple météorite pour réussir à s'en débarrasser. Il y a quelques années, un grand savant est mort mystérieusement alors qu'il menait des expériences sur une base militaire ultra-

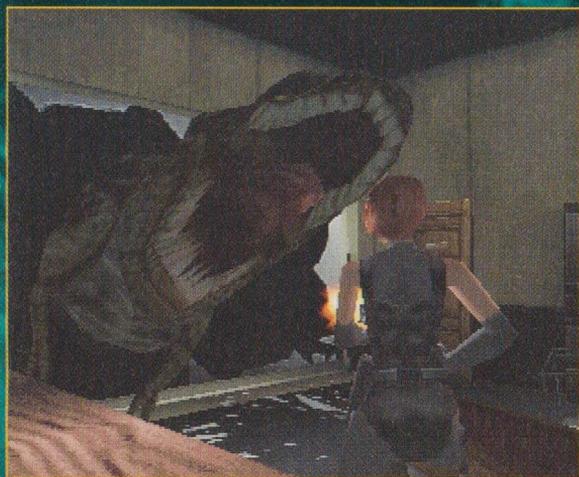
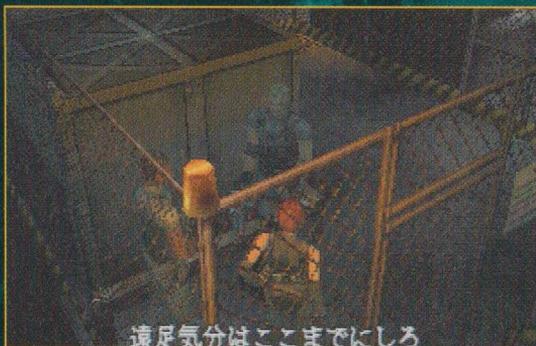


*Le tyrannosaure vous refait la scène du balcon. Mais sans les fleurs.*

*Le jeu demandera aussi de l'exploration et de la recherche d'objets, afin d'ouvrir des portes récalcitrantes.*

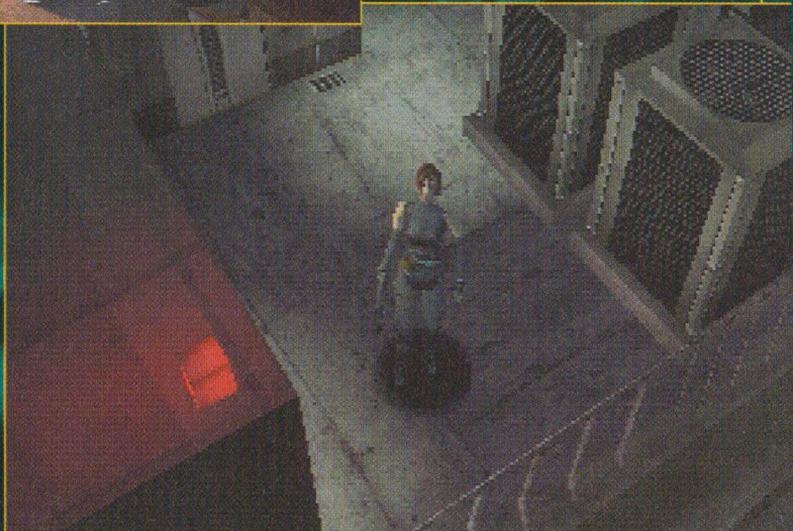


secrète isolée dans un archipel tropical. Il y a quelques temps, des espions sont parvenus à s'infiltrer dans cette base et ont eu vent de ces étranges expériences, sans savoir précisément de quoi il retournait. Bien entendu, cela ne fit qu'exciter la curiosité des puissances étrangères, qui



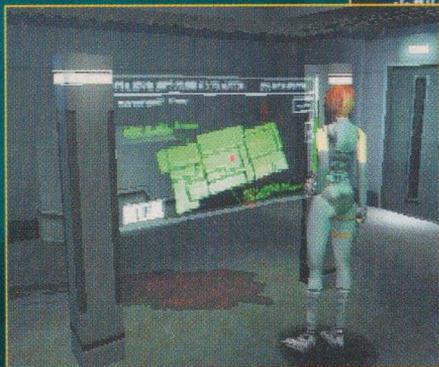
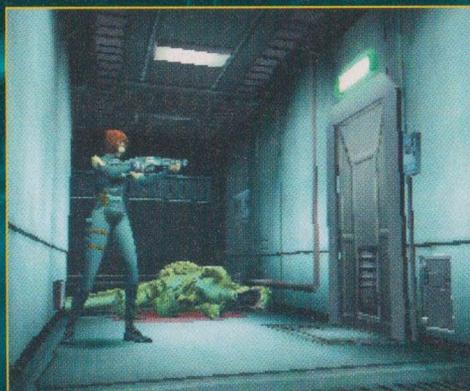
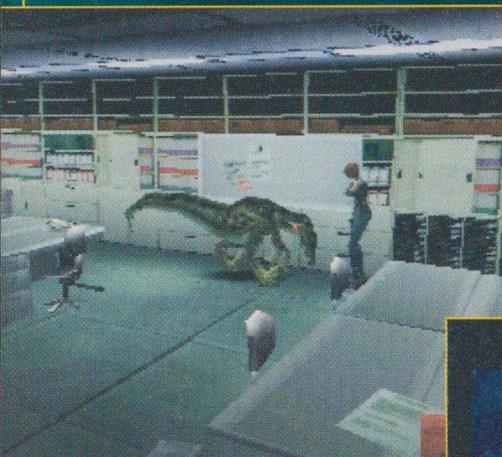
mandatèrent une équipe de commando-espions sur place afin de déterminer la nature exacte des dites recherches. Parmi ces espions, Regina, une jeune fille surentraînée dont le joueur va partager la vie mouvementée jusqu'à la fin du jeu.

*Les vitres sans teint réservent parfois de mauvaises surprises lorsque l'on s'en approche pour distinguer ce qui se trouve derrière.*



## Regina, sauce tomate...

Très vite, la mission d'espionnage, qui s'annonçait routinière, va se transformer en véritable carnage, après la découverte d'une multitude de cadavres. Peu rassurée, Regina va entendre au loin des coups de feu, suivis des cris d'agonie de ses collègues, avant de découvrir elle-même la terrible vérité. Plus redoutables que n'importe quels maîtres-chiens, ce sont des raptors, dinosaures vicieux et combattifs, qui gardent le centre de recherches ! La course contre la mort commence donc pour Regina, qui va devoir traverser tout le centre de



*Le fusil à pompe, un grand classique qui calmera les ardeurs des raptors grâce à son champ d'action bien large.*

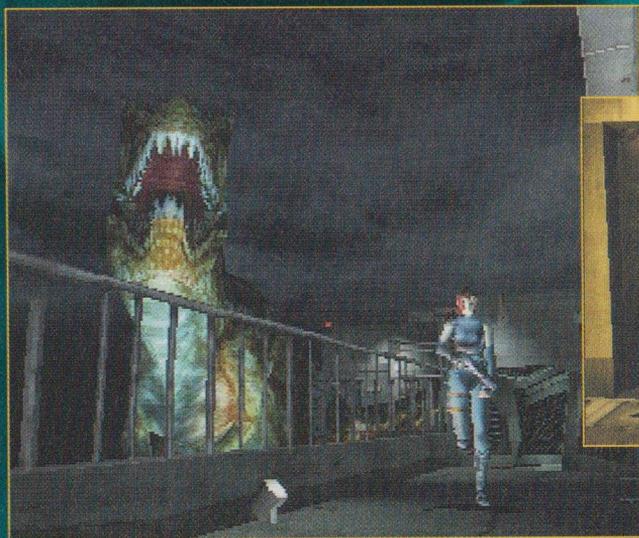


*Un survivant raconte son calvaire sur l'île.*



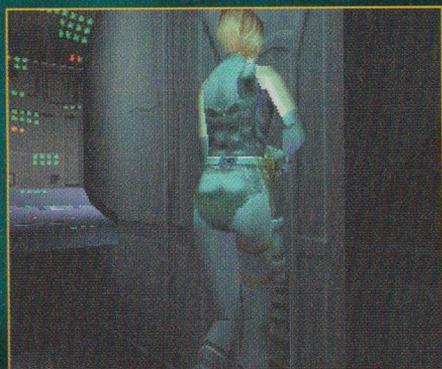
recherches sans se faire dévorer et trouver un moyen de quitter l'île. Pas d'hélico, pas d'embarcation, aucun moyen de contacter l'extérieur, Regina, et donc le joueur, sont confrontés à une peur constante. Car, comme l'explique si bien le producteur du jeu, Mikami, le but recherché dans Dino Crisis est de ne jamais permettre au joueur de reprendre son souffle, d'où le choix de mettre en scène des dinosaures. Contrairement aux zombies,

terrifiants en groupe mais peu intelligents et mous, les raptors, eux, surgissent de partout, rapides comme l'éclair. Ils défoncent les portes, sautent les grillages, traversent les conduits d'aération, bref, ils vous traquent partout ! De plus, il ne faudra jamais s'attarder pour en tuer un, car il est très possible qu'il appelle ses congénères. Ils ne se comporteront pas dans ce cas comme des zombies qui attaquent chacun leur tour, mais entoureront leur proie (vous !) et survivre sera alors impossible.

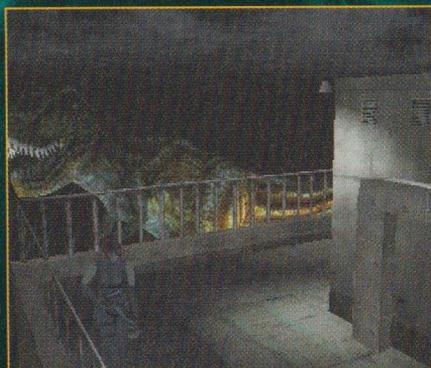


## Une réalisation surprenante

Contrairement à Resident Evil ou Onimusha, conçus sur un moteur 3D qui gère des éléments posés sur un décor fixe, Dino Crisis propose des décors entièrement en 3D animée en temps réel, à la manière de Metal Gear ou de Tomb Raider. Cela permet d'effectuer des changements de vue rapides, indispensables pour survivre face aux trop rapides raptors. Techniquement incroyable, Dino Crisis surprend aussi bien par la qualité de ses graphismes, proches d'un film comme Jurassic Park, que par la qualité d'animation, extrêmement fluide et dynamique malgré le nombre d'objets à calculer

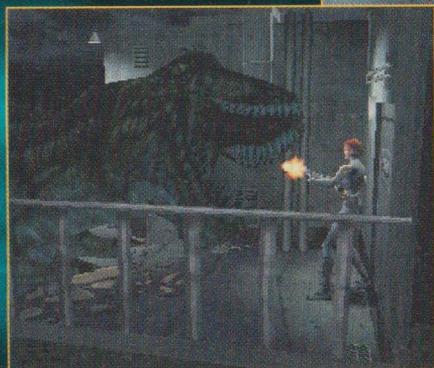
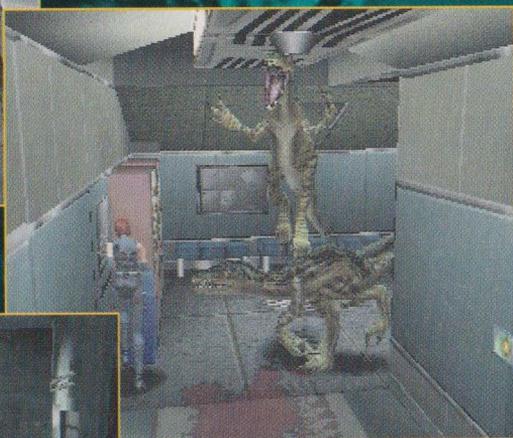


*Les effets d'éclairage jouent beaucoup sur la tension du joueur.*

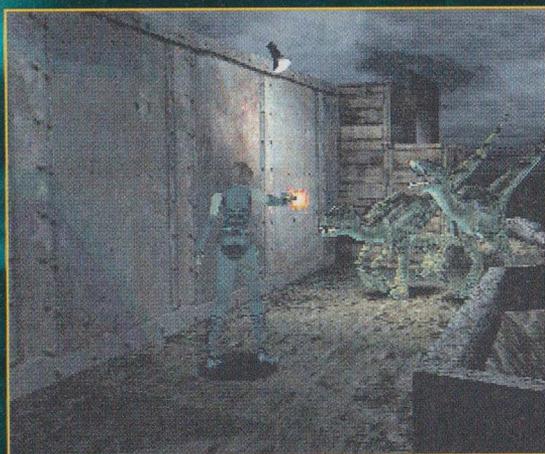




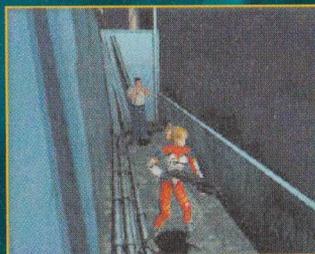
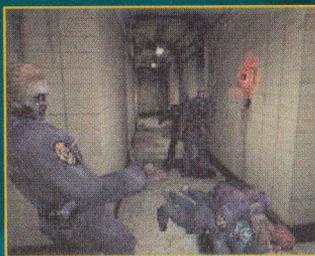
*Regina n'a aucune chance, face à ces deux raptors qui l'ont coincée dans un angle mort.*



simultanément à l'écran. Décidément, les dernières productions sur PlayStation exploitent cette console jusqu'à ses dernières limites. Bien entendu, tels les zombies de base, les raptors sont les monstres les plus courants de Dino Crisis, mais ils sont loin d'être les seuls présents. Comme on peut s'en douter, seront aussi là des monstres aussi populaires que le tyrannosaure, le tricératops ou le ptérodactyle ainsi que d'autres dont Capcom n'a pas encore souhaité dévoiler les noms. Patience donc, pour ce titre qui déferlera sur le Japon le 1<sup>er</sup> juillet prochain et pas longtemps après en France, grâce à Virgin/Interplay.

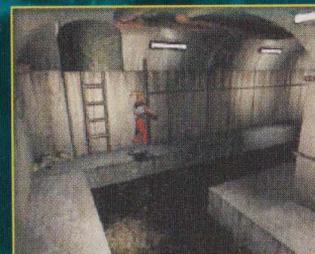
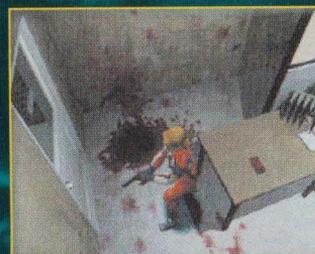
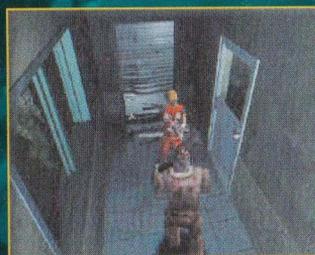
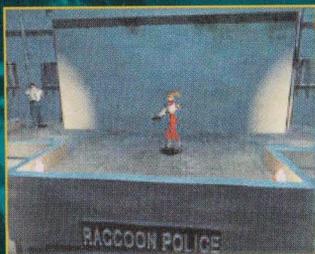


**Un Resident Evil qui n'aura jamais vu le jour.  
Un Resident Evil secret, jamais terminé,  
ébauche de travail, démonstration du  
talent de Capcom.**



Dans Resident Evil, vous n'avez pas le temps de reprendre votre souffle que déjà la menace et l'effroi planent au-dessus de votre tête. Une sensation délicieusement stressante... que l'on ne retrouvait pas du tout dans Resident Evil 1.5 ! Eh oui, pas la peine d'ouvrir des yeux grands comme des pastèques de Tchernobyl, vous avez bien lu. Resident Evil 1.5 est, en effet, un jeu à part entière, développé en 1997 par Capcom, mais qui n'est jamais sorti des studios de l'éditeur. Pour quelles raisons ? De quoi s'agissait-il ? Peut-on attraper des papillons avec une raquette de tennis ? Pas de panique, nous allons tenter d'éclaircir quelque peu les mystères entourant cet épisode secret et condamné à le rester. Avant d'être classé 1.5, ce Resident Evil devait, à l'origine, devenir Resident Evil 2 !

Explications. En septembre 97, une version de RE2 finalisée à plus de 60 % est présentée aux dirigeants de Capcom. Un mois plus tard, le couperet tombe. Capcom, déçu par le résultat, annonce, en effet, qu'une nouvelle équipe va reprendre de A à Z le développement de RE2 ! Les raisons d'un tel revirement sont alors les suivantes : la première mouture de RE2 serait trop proche de RE1, le scénario s'illustrerait par sa médiocrité et son manque de rythme et, graphiquement, le titre serait décevant. Autre « petit » détail : dans la même période, la plupart des développeurs travaillant sur le projet venaient d'être débauchés par Squaresoft ! Quelle coïncidence. Quoi qu'il en soit, cette version est donc purement et simplement abandonnée. Le scénario est réécrit (seul Léon Kennedy sera rescapé) et l'ensemble du jeu reprogrammé (en cherchant bien, on ne retrouve que 7 % d'éléments en commun) pour donner finalement le RE2 que nous connaissons tous. Et vu ce que nous avons pu apercevoir de RE 1.5, Capcom a eu plus que raison de retravailler son bébé... Croyez-nous, vous n'avez vraiment aucun regret à avoir. D'un probable bide, Resident Evil 2 est devenu un chef-d'œuvre. C'était moins une.



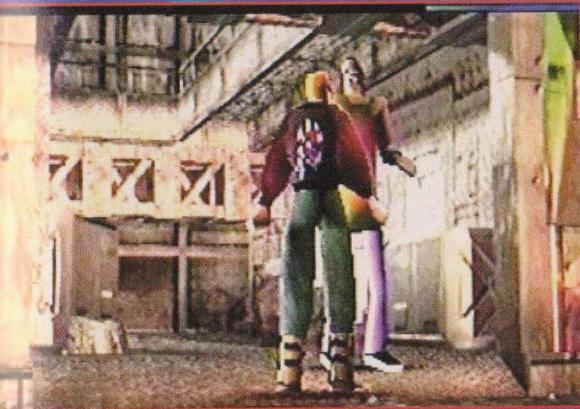


## Resident Evil a été un grand succès. Il n'est donc pas étonnant de découvrir d'autres jeux qui s'en inspirent. Petit passage en revue des Resident-like existants sur PlayStation.

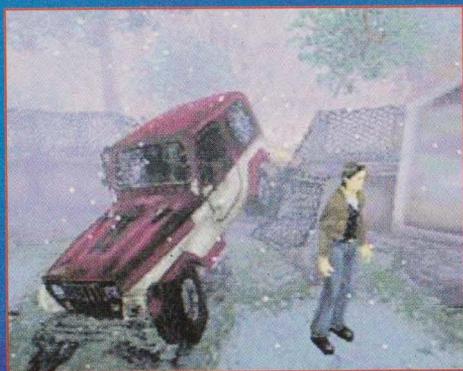
Avant tout, mettons les choses au point : un Resident-like est un jeu qui propose une ambiance et une réalisation d'ensemble à peu près identiques au titre phare de Capcom. Cela dit, commençons donc par l'ancêtre : **Alone in the Dark** (Infogrames). Sorti pour la première fois sur micro-ordinateurs, il a, sans doute, il faut bien l'avouer, inspiré Capcom pour réaliser Resident Evil. Si l'ambiance ne dépasse pas, ici, le stade de l'angoissant, les bases du genre sont installées. Signalons qu'un nouvel épisode de la série (il y en a eu 3 sur PC) est censé voir le jour sur PlayStation l'année prochaine. Ce sera



vraisemblablement Alone in the Dark 4... Jouant davantage sur le registre de la science-fiction, **Overblood** (Riverhillsoft) vous propose d'incarner un homme qui se réveille d'un long sommeil cryogénique et découvre que toutes les personnes présentes dans sa station sont morts. Ou presque.



Entre autres particularités, le soft vous autorise à adopter une vue à la 1<sup>re</sup> personne, bien pratique pour certaines phases de jeu. **Overblood 2**, lui, n'a rien à voir avec son prédécesseur, que ce soit au niveau de l'histoire ou bien de la réalisation. Lent et d'une qualité de réalisation quelconque, il ne restera pas dans les mémoires. Moins connu encore, **Enigma** (Koei) vous propose de jouer avec trois personnages différents. Plus orienté action et combats que les Resident-like habituels, ce titre étonnant prouve que Koei, plutôt spécialisé dans les wargames, est capable de nous surprendre. Les derniers Resident-like auxquels on peut penser sont tout récents - **Hard Edge**, testé le mois dernier, **Silent Hill**, présent dans ce même numéro - ou bien à venir (**Dino Crisis** et, bien sûr, **Resident Evil 3**). Plus qu'une mode, les Resident-like sont devenus un genre à part entière. Des titres flippants, l'avenir nous en réservera encore...





**Les Resident Evil recèlent des secrets dont vous ne pouvez soupçonner l'existence : des modes de jeu en sus, des scénarii secrets, des armes supplémentaires... Nous vous invitons donc à un petit tour complet de la saga avec, en prime, les astuces des moutures Dual Shock, disponibles exclusivement au Japon et aux Etats-Unis. Toutefois, vous pourrez vous procurer ces versions dans les magasins d'importation, si l'envie vous en prend. Bon courage !**

## **Resident Evil**

### **Pour changer d'uniforme**

Terminez le jeu en sauvant les deux personnages. L'indication « You've got the special key » apparaîtra alors à la fin de la distribution des programmeurs. Sauvegardez le jeu sur votre Memory Card, puis recommencez cette même partie. Ensuite, allez dans la salle du second étage où se trouve le grand miroir. Prenez soin de déverrouiller la porte de derrière, puis ouvrez l'armoire. A l'intérieur se trouve un compartiment vêtements. Un message vous informera que des habits s'y trouvent et une option vous proposera de les revêtir !





## Roquettes illimitées

Finissez le jeu en moins de trois heures sans secourir les personnages ni sauvegarder de parties. Après la séquence de fin, les roquettes apparaîtront. Il suffira ensuite de continuer la partie pour bénéficier du lance-roquettes !

## Tuer Plant 42 sans utiliser de munitions

Chris peut tuer Plant 42 en n'utilisant que son couteau. Dix coups suffisent à en venir à bout.

## Décoincer les aires B1 et B2

Entrez les codes suivants dans l'ordinateur du laboratoire, pour déverrouiller les zones B1 et B2 du jeu : John, Ada, Mole.



# Resident Evil : Dual Shock Edition

## Items en double

Sur l'écran des modes de jeu, placez votre curseur sur « Arrange », puis maintenez la direction vers la droite jusqu'à ce que l'option vire au vert. Commencez une nouvelle partie : vous aurez le double de munitions et de rubans d'encre.

# Resident Evil : the Director's Cut



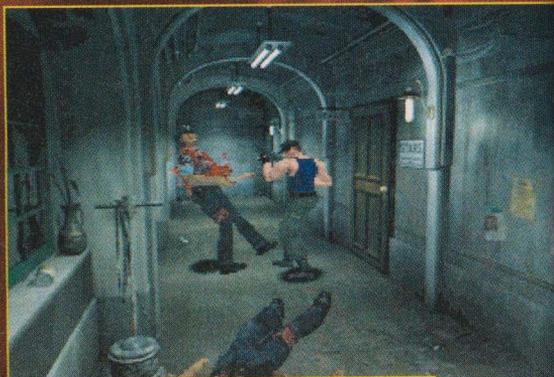
## Magnum illimité

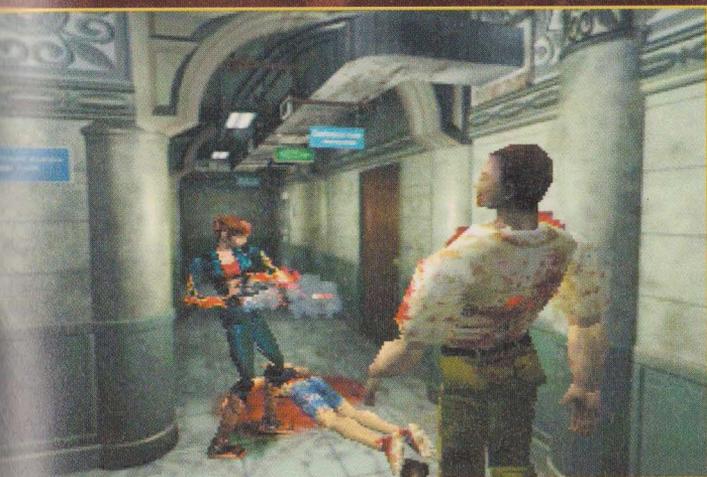
Choisissez le mode arrange, puis terminez le jeu avec n'importe quel personnage, sans limite de temps. Lorsque le jeu recommencera, le magnum à munitions illimitées sera disponible !

# Resident Evil 2

## Costumes inédits

Terminez le jeu avec l'un des personnages, en jouant au second scénario en moins de trois heures. Un zombi en uniforme apparaîtra, à la fin de la distribution des programmeurs, pour vous confirmer que l'astuce est enclenchée. Ensuite, recommencez la partie que vous avez sauvegardée en jouant, cette fois-ci, au premier scénario. Allez dans le commissariat sans collecter d'items, puis évitez rapidement le zombi près de l'allée. Prenez le shotgun et tuez-le pour vous emparer de la clé qu'il laissera échapper. Cette dernière vous servira à ouvrir le cadenas de la porte qui donne accès





aux nouveaux costumes. Claire pourra, avec sa nouvelle tenue, tirer plus vite avec son revolver alors que Leon, lui, pourra utiliser son pistolet d'une seule main.

## Lance-roquettes infinies

Terminez le premier scénario, avec n'importe quel personnage, en moins de deux heures et demi, en obtenant, à la fin, un classement en Rank A ou B.

## Gatling Gun infini

Terminez le second scénario, avec n'importe quel personnage, en moins de deux heures et demi, en obtenant, à la fin, un classement en Rank A ou B.

## Mitraillette spéciale

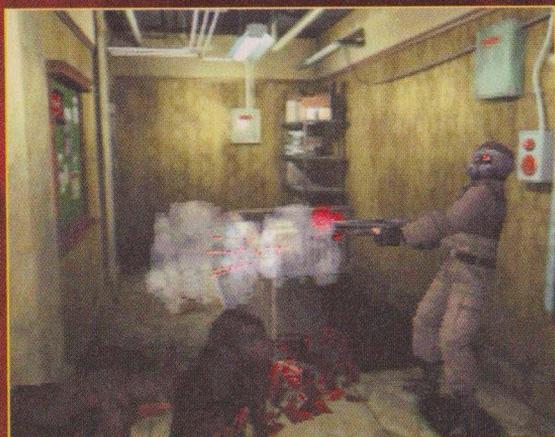
Terminez le second scénario, sans sauvegarde, avec n'importe quel personnage, en moins de trois heures, en obtenant à la fin un classement en Rank A ou B.



## Le scénario de Hunk

Terminez le second scénario avec Claire ou Leon, en moins de douze sauvegardes et de deux heures et demi.

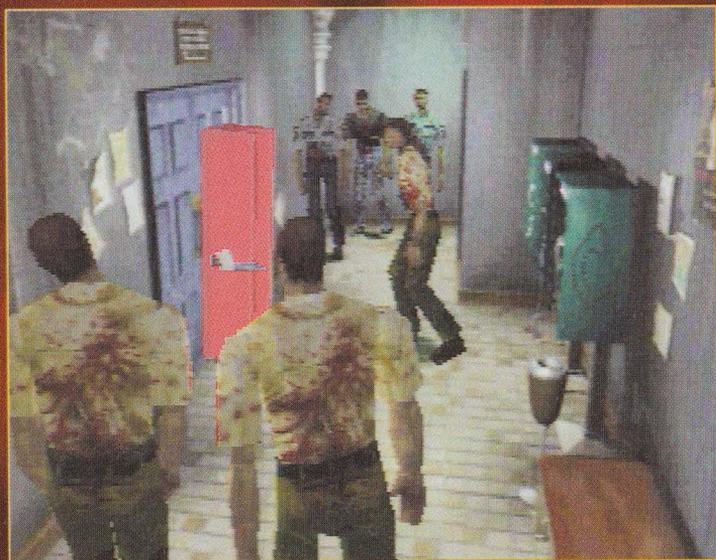


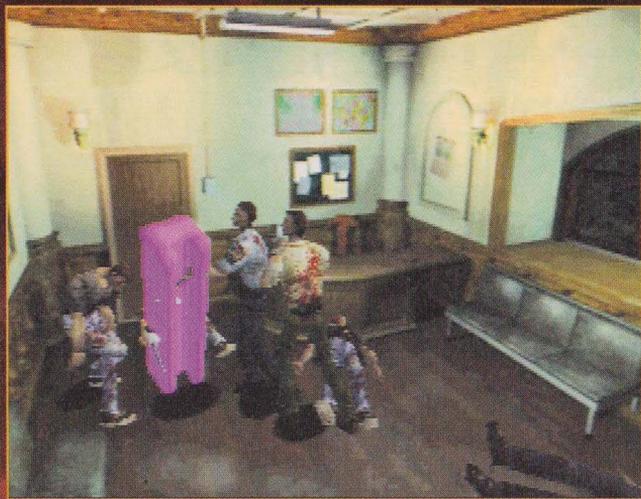


Hunk est un soldat qui doit atteindre le second étage du commissariat. Le scénario ne comporte pas d'énigmes mais des combats.

## Le scénario de Tofu

Terminez le premier et le second scénario avec Claire ou Leon, en moins de trois heures. Finissez une seconde fois les deux scénarii avec les autres personnages et en moins de trois heures. Ensuite, terminez une troisième fois les deux scénarii avec, cette fois-ci, n'importe quel personnage, en moins de trois heures. Attention, vous devez sauvegarder le jeu moins de douze fois pour ces six parties et ne pas utiliser l'astuce des armes infinies ! La prochaine fois





que vous jouerez, Tofu sera disponible. Tofu est une pâte japonaise vivante qui ne peut utiliser que le couteau. En d'autres termes, c'est un personnage qui ne peut que fuir ou éviter les zombies ! Sa mission sera d'atteindre sans encombre le second étage du commissariat.

## Resident Evil 2 : Dual Shock Edition

### Jouer avec Ada Wong

Terminez le niveau 1.

### Jouer avec Chris Redfield

Terminez le niveau 2.

### Mode extreme battle/survival

Sélectionnez l'option « USA version », puis commencez une partie. Terminez le premier scénario avec Leon, puis sauvegardez la partie. Ensuite, relancez la partie que vous avez sauvegardée en terminant cette fois le second scénario avec Claire en mode USA version. Une fois cela effectué, refaites une sauvegarde du jeu. La machine à écrire tapera alors « ??? » à l'écran au lieu du second scénario de Leon. Il suffira alors de choisir cette nouvelle option pour bénéficier du mode extreme battle.

### Munitions infinies

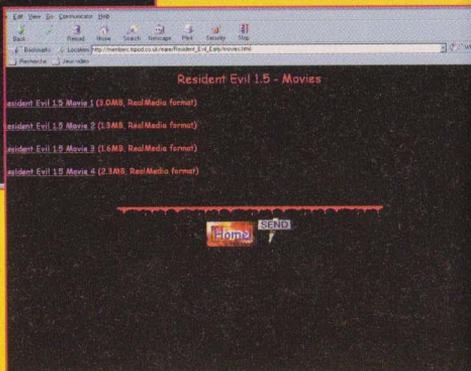
Commencez une partie, puis faites Select durant le jeu, pour que s'affichent les options. Allez dans « Key Config », puis maintenez la touche RT enfoncée en pressant dix fois sur le bouton Carré. L'indication « Auto » deviendra rouge pour vous confirmer que l'astuce fonctionne.



**La passion Resident Evil est dévorante... tout comme les zombies sans doute. Sur le Net, les sites de fans de manquent pas. De réelles curiosités à ne pas manquer pour tout amateur de Resident Evil.**

« Everything about Resident Evil »... Voilà qui n'est pas franchement modeste mais il faut bien avouer que ce site possède des qualités. Vous y trouverez de multiples informations sur les personnages, les ennemis, les secrets de chaque version du jeu. Tout cela sans oublier de multiples photos d'écran et quelques « walkthrough » (solutions), histoire de faire bonne mesure. Il y a donc effectivement énormément de choses. Les internautes privilégiés question bande passante auront même le loisir de découvrir des vidéos au format Quicktime, afin de revoir certaines fins ou d'écouter (format wav) des conversations peu connues (entre Barry et Wesker par exemple). Très intéressantes, les archives vous présentent des dessins préliminaires qui n'ont pas toujours été retenus dans les versions finales des jeux mais qui vous permettent de découvrir les personnages dans des tenues inédites. Une mine d'or pour les fans.

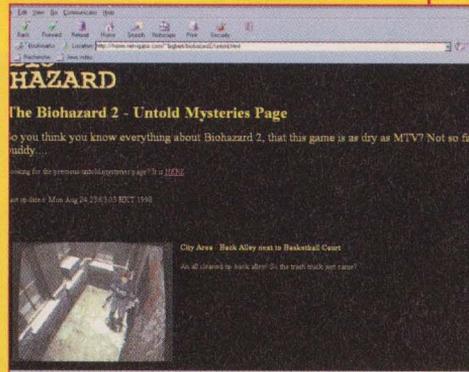
<http://members.tripod.co.uk/eare/>



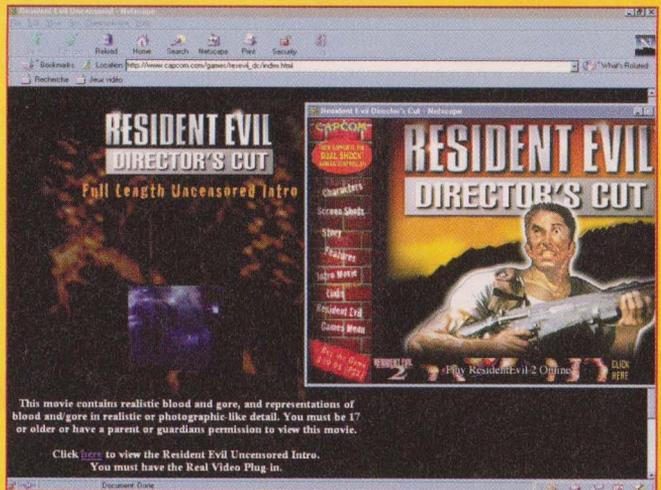


Un site pratique qui propose les plans complets de Resident Evil 1, ça vous dit ? En plus, il y a la solution. Vous n'aurez plus d'excuses, si vous vous perdez. Evidemment, le tout est en anglais...  
<http://www.geocities.com/TimesSquare/Arena/3154/welcome.html>

Voilà une page qui mérite le détour puisqu'elle vous invite à télécharger des films de Resident Evil 1.5 (le Bio Hazard 2 avorté) et de découvrir des images assez étonnantes de RE2. Il y a même une section audio qui vous autorise à écouter des musiques ou des sons que l'on n'a pas trop le loisir d'entendre (comme Hunk qui annonce qu'il a terminé sa mission), tout ça au format real audio.  
<http://home.netvigator.com/~bigbert/biohazard2/>

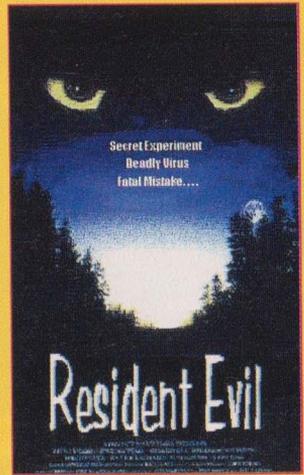


Le site officiel pour découvrir les jeux Resident Evil. Pas intéressant ? Détrompez-vous. Le site a le mérite d'être soigné et de proposer quelques éléments intéressants, comme le film d'intro non censuré de RE directors cut, visible seulement dans la version japonaise du jeu. On peut même jouer online à une espèce de Resident Evil « dont vous êtes le héros », avec des questionnaires à choix multiples...  
<http://www.capcom.com/games/>



Vous voulez tout savoir sur le film Resident Evil en préparation en ce moment ? Ce site se fait l'écho de toutes les rumeurs et vous met au courant de l'évolution du tournage. Aux dernières nouvelles, George Romero ne s'occuperait plus de réaliser le long métrage, son scénario ayant été jugé trop médiocre par Capcom. Les noms d'une multitude d'acteurs susceptibles de jouer le rôle des personnages circulent également. Vous y trouverez aussi des informations sur les livres et les comics RE. Très intéressant.

<http://www.geocities.com/Hollywood/Makeup/7039/reliure.html>



File Edit Communications Help

Internet Home Search Message Print Security Stop

Address: <http://www.geocities.com/Hollywood/Makeup/7039/reliure.html>

Search:  Search

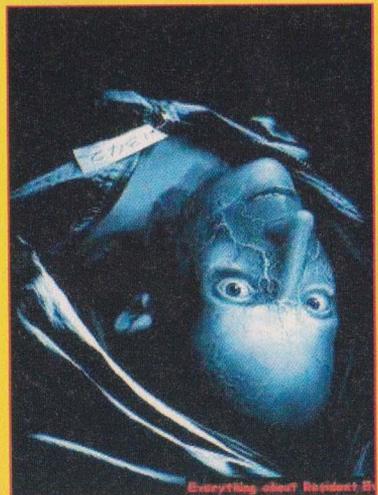
MAIN UPDATES RUMORS THE CAST VIDEO GAME COMICS SOUNDTRAX  
 WILERS ZOMBIES POSTERS PICTURES TOYS GEORGE & ROMERO UPCOMING MOVIES

**RESIDENT EVIL**  
 The Movie

Everybody knows Resident Evil. It's a great game that helped broaden Capcom's output beyond just Street Fighter and Mega Man. In fact, the series has become so popular that Capcom has gained a cool \$200 million from the game. Resident Evil the movie is now coming, we just hope that the movie isn't going to be as bad as the acting in the game. Here's the first page completely dedicated to RESIDENT EVIL the movie. (I have to say before that nothing is really sure for now so everything can change at any time!!)

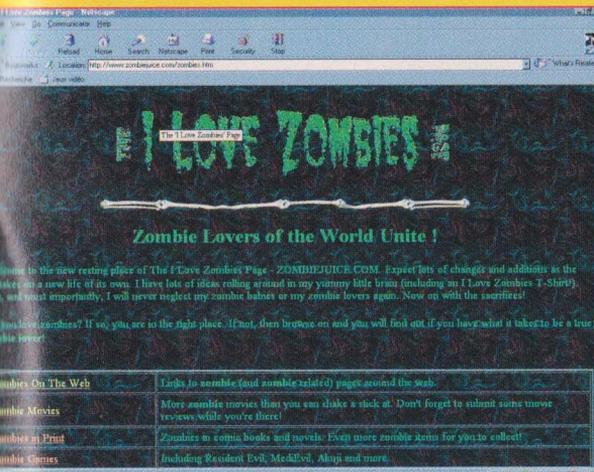
- 20th Century Fox or Dimension Films (not confirmed)
- Constantin Films
- George A. Romero / Night of The Living Dead (1968), Dawn of the Dead (1978)

Document: Local



Voilà une curiosité assez excellente : une version online du comic Resident Evil. Vous y découvrez le début des histoires de RE 1 et 2 dans leur version bande dessinée. Le scénario est fidèle à celui des jeux et vous découvrez, page après page, de nouveaux dessins. Il y en a un nouveau chaque semaine.

[http://www.wildstorm.com/resevil/2/comic/frame\\_comic.html](http://www.wildstorm.com/resevil/2/comic/frame_comic.html)



« I love zombies ». Cette page vous offre un maximum d'infos sur l'apparition de morts vivants dans les livres, films, etc. Vous y découvrirez même un petit manuel pour survivre dans un monde qui serait envahi par les zombis (toujours avoir une batte de base-ball sur soi, au cas où on manquerait de munitions). Un site un peu austère mais assez riche.

<http://www.zombiejuice.com/zombies.htm>





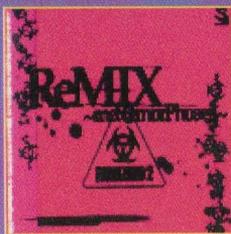
Si George Lucas s'est imposé comme le roi du merchandising au cinéma, dans le petit monde du jeu vidéo, la compétition se révèle beaucoup plus serrée entre Squaresoft et Capcom. La logique est alors fort simple : chaque nouveau jeu doit entraîner la production de plusieurs dizaines de produits dérivés. Ainsi, que vous sortiez un Final Fantasy VIII ou un Resident Evil 3, le marché sera nécessairement submergé par les désormais traditionnelles goodies en tout genre. Voici donc un bref aperçu de ce que tout fan ultime des aventures zombifiantes se doit de posséder.

## La musique

Bien stressantes, les musiques des Resident Evil participent amplement à créer l'ambiance oppressante du jeu. Elles ont toutes été composées par Masami Ueda. Une atmosphère que vous pouvez aisément retrouver chez vous, bien au chaud dans votre chambre, grâce aux différents OST (Original Sound Track). Le premier, nommé avec sobriété Bio Hazard 2 (le nom japonais), comprend 31 musiques directement issues du jeu. Le second, baptisé BH 2 Complete Track, regroupe, en fait, toutes les musiques manquantes dans le CD précédent (surtout les passages lors des dialogues ainsi que les musiques inédites de la version Dual Shock) et, sur un

mini-CD, l'intégralité des bruitages du jeu ! Tout bonnement collector. Mais il existe aussi de nombreux albums Remix. A commencer par l'excellent BH Remix qui renferme l'ensemble des musiques du premier jeu mais remixées (on l'aurait deviné, à la seule lecture du titre). Quant à BH 2 Met@morphoses Remix, il vient de sortir assez récemment et propose 4 remix house-techno du thème principal du jeu. Enfin, soulignons la sortie de BH Symphony Op.91 Crime and





Punishment, un CD composé et orchestré par Mamoru Samuragouchi. Un album assez étrange mais dans lequel les fans découvriront un nouveau mini-CD contenant, cette fois-ci, tous les bruitages de Resident Evil 1. Et encore, je ne m'étendrai pas sur les Drama Album, très à la mode au Japon, sortes de feuilletons audio situés dans l'univers de RE. Si vous ne comprenez pas le japonais... c'est même pas la peine.



## Les costumes

Pour les besoins de la publicité japonaise de Resident Evil 2, mise en scène par Georges Romero, les costumes de Claire et Léon ont été réalisés. Pour l'instant, ils n'ont toujours pas été vendus aux enchères... Tiens, c'est bizarre que Capcom n'ait pas encore eu l'idée.

## Les livres, les comics book et les guides

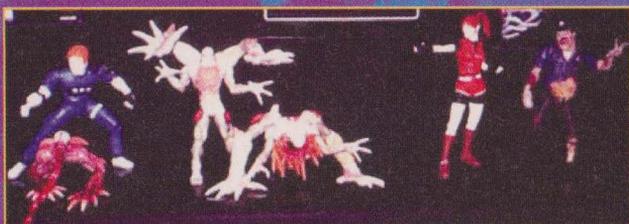
L'univers de Resident Evil a particulièrement inspiré S.D. Perry. Ainsi, cet auteur américain a débuté une série de 4 ouvrages reprenant les scénarii des différents épisodes de la série de Capcom. Le premier d'entre eux, The Umbrella Conspiracy, relate les événements de Resident Evil 1, tandis que Caliban Cove s'attache à décrire ce qui s'est passé entre RE1 et RE2 (hum, ça me rappelle Resident Evil 3). Finalement, City





of the Dead traite de Resident Evil 2. Quant à la publication d'Underworld, le dernier volet de la série, il devrait coïncider avec Resident Evil Anthology prévu pour l'été 2000 (et hop un scoop !). Sans oublier les deux comics book reprenant les histoires de Resident Evil 1 et 2. Avis aux amateurs de B.D. sans surprise et de dessins pas super-fins. Enfin, ceux qui désespèrent de finir un jour Resident Evil 2 pourront se rabattre sur le guide du même nom. Excessivement complet, ce dernier reste malheureusement en anglais.





## Les figurines

Resident Evil 1 et 2 ont donné lieu à la sortie de quelques actions figures. Il est ainsi possible de retrouver Leon, Claire, Chris, Jill ou bien encore d'affreux zombies et autres monstres, en version petite poupée de plastique. Au bout d'un moment, on s'amuse peut-être moins qu'avec des soldats de plomb mais, au moins, les bébés ne risquent pas d'avaler ces figurines tant elles sont effrayantes.



## Divers

N'oublions pas non plus les divers posters ainsi que les nombreux T-shirts stylés arborant fièrement le logo du jeu. Et, pour finir avec une petite anecdote, sachez que, dans certains magasins nippons branchés, il est aussi possible de se procurer des répliques des armes utilisées dans le jeu. Voilà, désormais, vous savez tout.

