

REFLEXION : LEVEL DESIGN

Resident Evil (2002) - Le Manoir

Resident Evil version 2002 est certainement mon jeu préféré. Le premier à m'avoir familiarisé avec cette licence, au côté du 4e opus, celui qui m'a réellement donné goût au jeu vidéo alors que je voyais ces derniers comme un simple passe-temps. C'est ce jeu qui m'a convaincu de la puissance évocatrice du médium où l'interactivité est au centre de toute nos réflexions, nos sensations. Et ici, plus particulièrement la terreur. Cette expérience a nourri aussi bien ma cinéphilie, où mon appétit pour les films horribles ne se dément toujours pas, que mon attirance pour les « survival-horror ». C'est ainsi, alors que la licence se retrouve sur le devant de la scène avec les remakes des deuxièmes et troisièmes opus, que je me suis replongé dans le jeu. Lui aussi un remake, je voulais mieux cerner ce qui fait de lui l'un des « survival-horror » les plus réputés de tous les temps. La chose qui m'a sauté aux yeux, et que je vais essayer de montrer ici, c'est la grande qualité de son level design. Pour cela, on va essentiellement se pencher sur la principale zone du jeu, le manoir¹, qui pour moi incarne une grande partie de la réussite du jeu. Elle recouvre le premier tiers du jeu, avant de revenir dans le dernier tiers.

Couloirs et caméra :

Tout d'abord, on peut directement voir que le jeu est construit comme une succession de couloirs ponctuée de pièces plus ou moins grandes. Ce schéma trouve son intérêt dans la construction de l'ambiance et surtout du point de vue de la caméra. On arpente quelque chose de profondément oppressant, entouré de murs et de plafonds appuyé par le choix d'un environnement en 3D précalculée qui permet de produire des environnements riches et détaillés tout en jouant davantage sur la caméra. Car aucuns couloirs, aucunes pièces dans le jeu n'est couverte par un seul angle de caméra, ainsi le jeu joue avec l'hors-champ et la peur se construit dans l'appréhension ce qui se trouve au bout de ce couloir, ou simplement de l'autre côté de cette pièce. Cette logique sera poussée jusqu'aux écrans de chargement à chaque changement de zone, où ce qui peut se trouver derrière une porte peut être source de terreur. Le level design à la fabuleuse idée de nous mettre la pression dès le début avec de nombreux zombies présents dans les couloirs. On peut en dénombrer au moins 6 en difficulté « Normal », certains au détour du reflet d'un miroir ou d'un cimetière, alors que le joueur vient à peine de commencer et dispose de peu de ressources.

De plus, les couloirs en eux-mêmes sont très étroit. Ce choix amène le fait que les zombies sont difficilement esquivables, construisant ainsi une menace inévitable qui nous force à réfléchir nos déplacements et nos actions. La plupart du temps quand on essaye de forcer le passage, on finit attrapé par le zombie qui nous inflige des dégâts. Néanmoins le jeu contrebalance cet aspect qui pourrait être punitif et frustrant par des objets de défense qui permettent de repousser un zombie sans perdre de points de vie. Cet équilibre perpétuel au sein du jeu est certainement l'une de ses plus grandes forces.

Rythme et Progression :

Car en effet, le level design du jeu présente une gestion du rythme sans précédent. Déjà d'un point de vue des ressources, elles sont intelligemment placées pour que le joueur ne se retrouve jamais dans la position de ne plus pouvoir avancer. On ne reste jamais bloqué sans munitions ou sans soins, ainsi le jeu évite de casser toute la dynamique en cours dans la partie.

Le jeu conserve néanmoins un certain défi avec ses modes de difficulté où zombies et ressources sont affectés aussi bien en termes de résistance, de dégâts pour les uns que de disponibilité pour d'autres. Mais si gaspillage il y a, c'est entièrement la faute du joueur et le jeu essaye de limiter la chose au maximum avec un système de visée automatique qui permet de conserver nos munitions tout en allégeant un gameplay assez lourd.

Cette recherche dans le rythme et la progression se retrouve jusque dans les éléments évolutifs présents à différents moments. Allant de zombies rentrant par une fenêtre à une porte qu'on peut utiliser un nombre limité de fois, le jeu nous force à repenser perpétuellement nos déplacements, ces éléments pouvant apparaître à des endroits stratégiques. L'exemple le plus évident est le couloir en la section au rez-de-chaussée qui relie le hall principal à la première salle de sauvegarde dans l'aile Est.²

1 - Carte Original du Manoir, voir [Annexes](#).

2 - Carte Annotée, voir [Annexes](#).

En effet dans un premier temps, rien ne se passe quand nous traversons les couloirs. On arrive tranquillement à la salle de sauvegarde et déjà, pour revenir sur nos pas, un message s'affiche : la poignée est fragile, elle va sûrement se casser. Le détail est important car la pièce se trouvant derrière donne accès à la galerie d'art, zone importante pour un objet clé. Et comme on peut le voir sur la carte, c'est l'un des deux seuls accès. Si on fait tout le tour pour revenir dans le hall et revenir sur nos pas par le rez-de-chaussée, le jeu, malin comme il est, nous place une troupe de zombie qui va briser les fenêtres et remplir un endroit auparavant bien calme. Une augmentation du danger et de la peur qui va nous faire revoir nos déplacements pour éviter un couloir qui semble maintenant très dangereux tout en veillant à ne pas utiliser trop de fois la porte pour ne pas péter la poignée et ainsi sécuriser notre parcours.

Même si une routine s'installe, le level design est assez retors pour nous bousculer dans notre progression sans pour autant briser le rythme, relançant perpétuellement notre attention. On peut ajouter à cela la mécanique qui amène le fait que les zombies peuvent ouvrir les portes et rentrer dans des zones adjacentes. Le jeu en place quelques-uns près des portes pour nous surprendre après notre fuite, redéfinissant encore une fois nos déplacements car une nouvelle menace se trouve dans tel couloir.

Fluidité et parcours :

L'élément le plus impressionnant, et ce qui m'a motivé à écrire sur le jeu, est comment le jeu s'appuie sur le level design pour offrir un parcours d'une grande fluidité au joueur. Tout d'abord, les premières minutes de jeu témoignent d'une intégration organique du didacticiel au sein même du level design. Pas de séquence à part entière, faites d'écriteaux ou d'explications envahissantes, juste quelque chose qui vous dirige, vous montre sans lourdeur. Nous sommes lancés dans un manoir qui semble gigantesque, sans indications, où le hall d'entrée par sa grandeur nous appelle à l'exploration. Ainsi on tâtonne, on essaye d'ouvrir des portes ce qui nous fait cartographier la map tout en sachant l'existence de différentes clés. On avance progressivement au travers des seules portes ouvertes. Du rez de chaussée, on arrive au premier étage de l'aile ouest, puis on tombe sur une flèche, un objet qu'on ramasse. On ouvre l'inventaire, on nous apprend la mécanique d'examiner les objets. Hop on récupère une pointe de flèche. (On a déjà appris une mécanique.) On va dans le cimetière, on voit qu'on peut mettre la pointe dans une tombe (deuxième mécanique) pour ensuite arriver dans une crypte avec un livre où le jeu nous amène à réutiliser une deuxième fois l'option examiner. On récupère la clé au dos, et le document nous donne notre objectif dans le manoir. On va explorer les pièces avec la clé obtenue, dans le couloir au rez-de-chaussée de l'aile ouest, une porte donne sur l'extérieur mais a besoin d'une petite clé. Dans la pièce d'à côté, on trouve cette petite clé (nouvelle mécanique avec les petites clés, disponible uniquement dans le point de vue de Chris). On continue, première salle de sauvegarde dans l'aile ouest avec un bidon d'essence qui nous apprend qu'il faut brûler les zombies sous peine qu'ils reviennent à la vie (nouvelle mécanique) ...³ Ainsi de suite, jusqu'à l'obtention de la clé Armure, le jeu nous a appris quasiment toutes les mécaniques de façon très naturelle, sans rupture, construisant en même temps le rythme si particulier ponctué d'aller-retours.

Et le jeu va faire fructifier ce rythme au travers de ce que j'appelle sa logique de « bloc ». On peut déjà voir que les ailes Ouest et Est sont construites autour de leur salle de sauvegarde respective, ce qui peut limiter et alléger les allers retours du joueur. Cette limitation des allers-retours va se retrouver jusque dans le positionnement des portes à ouvrir, c'est le cas de la clé armure où chaque pièce ouverte par cette clé donne sur un autre endroit où se trouve une autre porte à ouvrir, comme on peut le voir sur la carte la porte à proximité de salle de sauvegarde de l'aile ouest donne sur une porte armure qui elle va rejoindre le couloir près de la salle à manger qui lui aussi dispose d'une porte armure. La salle à manger va nous mener au hall et à l'aile est où la plupart des portes armures sont proches de l'autre. Ainsi, on réfléchit par bloc pour utiliser les clés (est/ouest) et la proximité des portes va permettre de conserver le rythme particulier et efficace du jeu, non sans subir quelques aller-retours. Avec le recul et dans la tentative d'optimiser nos déplacements, on peut voir que le parcours du joueur est naturellement tracé par l'utilisation des clés et des portes à ouvrir, tout en évitant un certain dirigisme par l'aspect ouvert et exploratoire du manoir.⁴

3 - Carte Annotée, voir [Annexes](#)

4 - Carte Annotée, voir [Annexes](#)

On peut vraiment remarquer l'importance de ces détails dans le level design en regardant le centre de formation de Resident Evil 0⁵, qui se construit ouvertement en référence au manoir du remake de 2002. Les portes sont bien plus éclatées dans leur positionnement, ce qui amène à d'innombrables aller-retour de plus que le parcours du jeu ne nous amène pas d'une porte à l'autre ce qui rajoute encore plus d'aller-retours. Le jeu dès lors souffre d'un rythme en dent de scie, la dimension de bloc disparaît de plus alors que le système de coffre est remplacé par le fait de pouvoir ses objets à terre. Malgré une place centrale symbolisée par le hall d'entrée, la construction autour est plus erratique et jonchée d'impasses, les déplacements devenant ainsi plus aléatoires de plus que les éléments évolutifs sont quasiment absents, laissant place à une routine qui s'installe et ennuie gentiment malgré quelques apparitions de monstres quasiment invincibles. Le sentiment de « déjà-vu » s'ajoutant, ces détails font de Resident Evil 0 une pâle copie de l'opus de 2002, la maîtrise en moins.

Annexes

Sources Cartes

1 -The Mansion, Daniel Engel, « IGN », 26/07/2004

http://faqsmidia.ign.com/faqs/image/engel_re-mansion.gif

5 -Training Map Center, Daniel Engel, « IGN », 26/07/2004

http://faqsmidia.ign.com/faqs/image/engel_rezero-training.gif

5 - Carte Originale du Centre de Formation, voir Annexes

Cartes Annotées :

<p>E Elevator</p> <p> Wolf Medal</p> <p> Spencer Key</p> <p> Serum</p> <p> Fuel Canteen</p> <p> Sword/Ammo/Shield/Helmet Doors</p> <p> Sword/Ammo/Shield Keys</p> <p> Fishhook</p> <p> Stone & Metal Object</p> <p> Open Door</p> <p> Locked Door</p> <p> Half Locked Door (open blue side)</p> <p> One-Way Door</p> <p> Red/Yellow/Blue Gems</p> <p> Wooden/Gold Emblems</p> <p> CK - Lockpick/Old Key Door</p> <p> Old Key (Chris)</p> <p> Death Mask (4)</p> <p> Bee/Bee Lure</p> <p> Herbicide</p> <p> Wind Crest</p>	<p> Wrecked Door</p> <p> Eagle Medal</p> <p> Dog Whistle</p> <p> Wooden Mount</p> <p> Golden Arrow</p> <p> Kerosene</p> <p> Battery</p> <p> MO Disk</p> <p> Lighter</p> <p> Musical Score (2)</p> <p> Typewriter</p> <p> Metal Object</p> <p> Item Box</p>	<p>Resident Evil: Mansion Map</p> <p>Copyright Daniel Engel Email/Paypal: dan.engel.2017@gmail.com</p>
--	--	---

Mansion: 3F

Mansion: B1

Mansion: 2F

Mansion: 1F

