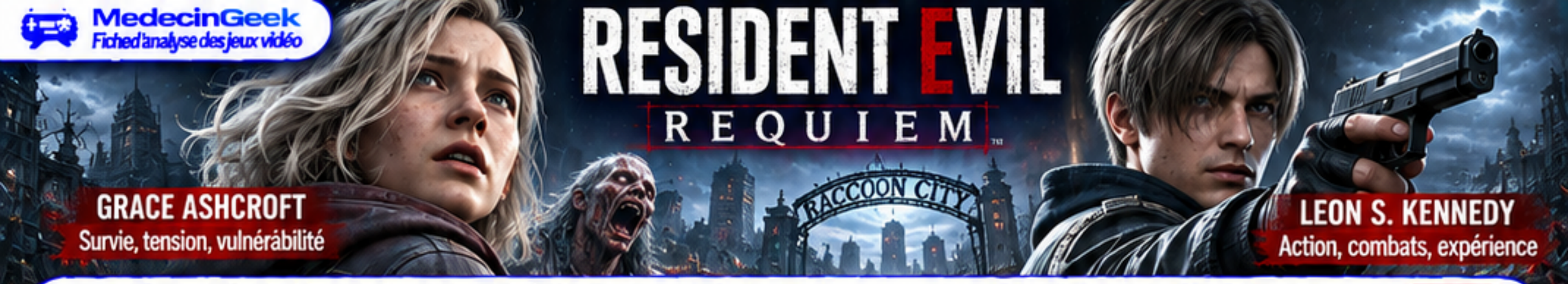
MedecinGeek
Fiche d'analyse des jeux vidéo

RESIDENT EVIL
REQUIEM



GRACE ASHCROFT
Survie, tension, vulnérabilité

LEON S. KENNEDY
Action, combats, expérience

Genre : Survival horror, horreur psychologique, action, exploration, énigmes, gestion des ressources, combats, aventure narrative, jeu solo.

Sortie : 27 février 2026

Éditeur et développeur : Capcom

18

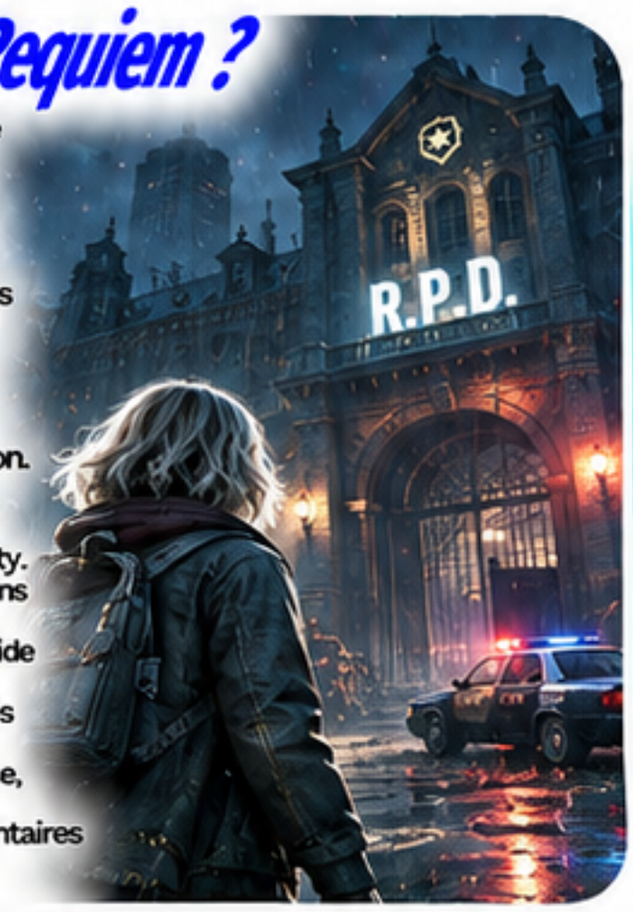
Modèle économique : Jeu payant, éditions Standard et Deluxe. Contenus additionnels facultatifs : costumes, apparences d'armes, filtres visuels et accessoires. Mode supplémentaire gratuit « Leon doit mourir à jamais ». Pas de monnaie virtuelle, de loot boxes, de Battle Pass ou de récompenses quotidiennes identifiés.

C'est quoi, Resident Evil Requiem ?

Resident Evil Requiem est un jeu d'horreur et de survie dans lequel le joueur incarne alternativement deux personnages : Grace Ashcroft, une analyste du FBI, et Leon S. Kennedy, un agent expérimenté dans la lutte contre le bioterrorisme.
Leur enquête les conduit à découvrir une série de morts mystérieuses liées au passé de Raccoon City, une ville dévastée par une épidémie ayant transformé ses habitants en créatures monstrueuses.
Le jeu alterne deux expériences : la survie et la peur avec Grace, et des combats plus spectaculaires avec Leon.

Le jeu propose plusieurs activités :

- **Exploration :** parcourir des bâtiments abandonnés, des installations médicales et les ruines de Raccoon City.
- **Survie :** éviter les créatures, gérer les munitions, les soins et les ressources disponibles.
- **Combats :** affronter des zombies et des monstres à l'aide d'armes à feu, d'armes blanches et d'objets fabriqués.
- **Énigmes :** rechercher des indices, résoudre des puzzles et découvrir des passages secrets.
- **Histoire :** comprendre les événements entourant Grace, Leon et le passé de Raccoon City.
- **Défis et rejouabilité :** relever des difficultés supplémentaires et découvrir le mode « Leon doit mourir à jamais ».



Pourquoi les joueurs l'aiment ?

- **La peur :** ressentir la tension d'une exploration dans des environnements sombres et inquiétants.
- **Le suspense :** découvrir progressivement une histoire mystérieuse et comprendre les événements.
- **Les combats :** alterner entre la survie prudente de Grace et les affrontements spectaculaires de Leon.
- **Les énigmes :** observer, rechercher des indices et résoudre des problèmes pour avancer.
- **Le défi :** apprendre à gérer ses ressources, surmonter les dangers et réussir des épreuves plus difficiles.

Les points de vigilance

18 Violence et horreur

Le jeu présente des zombies, des créatures grotesques, des combats sanglants, des mutilations et des scènes particulièrement violentes. Certaines séquences peuvent provoquer une peur intense ou un malaise chez les joueurs sensibles.

Angoisse et tension psychologique

L'obscurité, les bruits inquiétants, les apparitions imprévisibles et les poursuites entretiennent une sensation de menace. L'immersion peut provoquer stress, sursauts ou difficultés d'endormissement chez certains joueurs.

Ressources limitées, échecs et frustration

Les munitions et les objets de soin doivent être utilisés avec précaution, particulièrement avec Grace. Une mauvaise désicion ou une mort peut imposer de recommencer un passage, favorisant frustration et envie de retenter immédiatement.

Suspense, défis et envie de poursuivre

La recherche d'indices et le désir de comprendre l'histoire peuvent encourager à prolonger une session. Les difficultés supplémentaires, les défis chronométrés et le mode « Leon doit mourir à jamais » ajoutent des objectifs de performance et de rejouabilité.

L'avis de MedecinGeek



Resident Evil Requiem est un jeu particulièrement immersif, dont les principaux mécanismes d'engagement reposent sur l'horreur, la tension psychologique, la gestion des ressources et le désir de surmonter les difficultés.

- **La tension psychologique :** l'obscurité, les bruits et les créatures imprévisibles entretiennent une forte sensation de danger.
- **La gestion des ressources :** munitions, soins et sauvegardes limitées obligent à réfléchir avant d'agir et rendent les erreurs plus contraignantes.
- **L'attachement à l'histoire :** la découverte progressive des liens entre les personnages et le passé de Raccoon City encourage à poursuivre l'aventure.
- **Les défis supplémentaires :** le mode gratuit « Leon doit mourir à jamais » propose des combats plus difficiles et une course contre la montre, avec une forte envie de recommencer pour s'améliorer.

Ressentir de la peur, rechercher des sensations fortes ou vouloir recommencer après un échec **ne caractérise pas nécessairement un trouble du jeu vidéo.** L'évaluation doit rechercher une perte de contrôle, une priorité excessive accordée au jeu et sa poursuite malgré des conséquences négatives sur le sommeil, la scolarité, le travail, les relations ou les autres activités.

Les conseils MedecinGeek aux parents

1. **Respectez le PEGI 18 :** découvrez les combats sanglants, les créatures monstrueuses et les scènes d'horreur. Ce jeu n'est pas adapté aux enfants et aux adolescents.
2. **Soyez attentifs aux réactions émotionnelles :** discutez de la peur ressentie, évitez les sessions prolongées avant le coucher et encouragez une pause si le jeu provoque angoisse, cauchemars ou malaise persistant.
3. **Encadrez les sessions et les défis :** convenez d'horaires adaptés, privilégiez les arrêts aux points de sauvegarde et rappelez qu'il n'est pas nécessaire de réussir immédiatement un passage difficile ou de terminer tous les défis supplémentaires.

À RETENIR

Resident Evil Requiem associe horreur, exploration, combats et énigmes dans une aventure solo particulièrement immersive. Ses principaux points de vigilance concernent la violence des scènes, l'intensité de l'angoisse, la frustration liée aux ressources limitées et l'envie de poursuivre l'histoire ou de recommencer après un échec. Sans compétition multijoueur ni récompenses quotidiennes, il présente relativement peu de mécanismes commerciaux ou sociaux de captation. L'essentiel est de respecter le PEGI **18**, les limites émotionnelles du joueur et la maitrise du temps de jeu.