



Test de Overblood 2

Overblood 2

Riverhillsoft en fit un deuxième l'année suivante, mais c'est en 2001 que débarqua en 3 contrées d'Europe _ Allemagne, Grande-Bretagne et Italie _ une version PAL d' Overblood 2 , proposée par EON; il ne présente que deux points communs avec son prédecesseur, son système de sauvegarde à partir d'un petit dictaphone qu'on a en permanence sur soi et l'absence de plan, mais ceci ne présente pas d'inconvénient particulier, comme dans **Parasite Eve** premier du nom par exemple (qui ne s'est jamais perdu dans le parc enneigé, ou dans les égouts ?). L'action est résolument futuriste, avec de nouveaux héros et **un aspect RPG très prononcé**, renforcé par une possibilité de gestion des caméras permettant une vue plongeante ou rasante, exactement selon le degré souhaité.





L'action proprement dite est scindée en sept épisodes et les combats se déroulent de manière conventionnelle, avec un armement des plus conséquents. Quelques phases de plate-forme ou de natation sous-marine sont au menu mais rien de crispant comme Tomb Raider, autrement recherche et utilisation d'objets idoines et adéquats : bien entendu les traditionnelles clés et cartes, mais également des accessoires plus futuristes tels que contrôleur anti-gravité, ou pack permettant de geler instantanément des surfaces liquides. Entre deux missions (et deux interminables cinématiques !) vous vous retrouvez dans la même ville que vous devez parcourir pour en interroger les habitants, vendre et acheter dans les boutiques, etc...

Si de par sa structure Overblood fait penser à un Resident Evil high-tech, **Overblood 2** m'évoquerait d'avantage un Final Fantasy VII.

Description du jeu par Zombieater