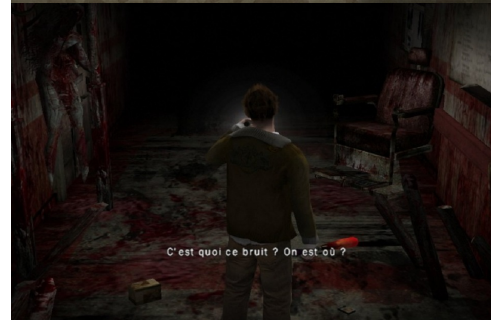




Test de Obscure II

Obscure II

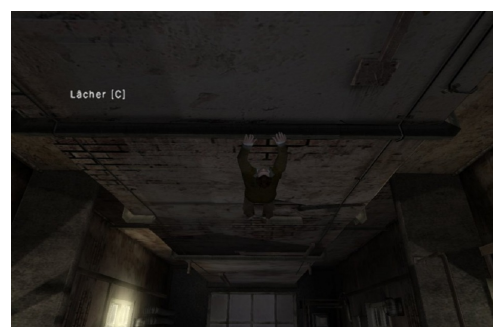
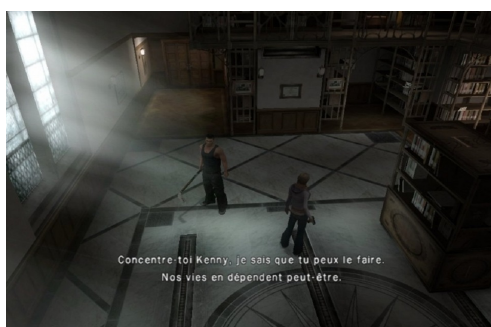
Si en 2000 "Resident Evil : Code veronica" fut l'incontournable inspirateur de la plupart des survival-horror de l'époque _ qui lui empruntèrent nombre de ses caractéristiques _ maintenant c'est "Resident Evil 4" qui assume ce rôle; "Obscure 2" n'échappe pas à cette tendance, tant dans la trame _ il est beaucoup plus directif que **son prédécesseur** _ que dans certains détails : affichage à l'écran des actions possibles avec le bouton à presser, objets cachés dans des caisses à fracasser... ceci étant, il commence toujours par un cauchemar, cette fois dans une ambiance très "Silent Hill/Project Zero", puis retrouve vite ses marques et son originalité, son caractère propre, et à ce jour unique et inégalé. Toujours régulièrement agrémentée d'énigmes simples mais plaisantes, l'histoire est par contre plus hachée, nous transportant d'une paire de personnages à une autre au gré des découpes du scénario.

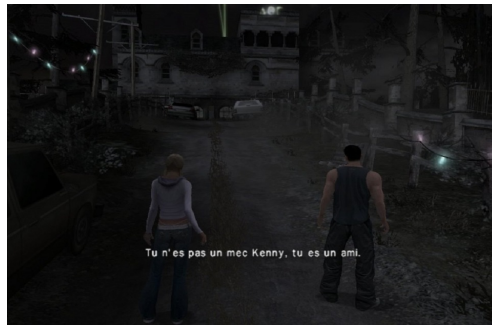




Le premier "Obscure" n'a jamais été un jeu facile, même dans le moindre des trois niveaux de difficultés à choisir dans son écran de menu, et celui-ci n'offre pas cette option. Il conviendra donc d'adapter son armement aux ennemis rencontrés, privilégiant les armes blanches, toujours incassables, pour les petits monstres, et pour les plus volumineux utiliser les autres. Ces dernières sont de deux sortes, électriques _ et devant être régulièrement rechargées à des bornes _ et à feu _ nécessitant la recherche de munitions. Les armes les plus lourdes se trouvent celées dans des coffres-forts qui ne s'ouvrent qu'à l'aide de trois clés identiques, à trouver dans l'environnement. Accessoirement, on peut utiliser des parties de celui-ci _ chaises, caisses _ comme armes par défaut, à projeter sur les ennemis.

L'obtention d'objets de soins se fait également par la recherche, mais aussi en siphonnant à l'aide d'une seringue le coeur encore palpitant des monstres abattus, afin d'élaborer un sérum salvateur. Le système d'inventaire en temps réel a été conservé, les touches directionnelles pour changer d'arme rapidement, et L2 pour accéder au reste des items _ de même que la faculté de changer de personnages lorsqu'ils sont tous réunis, et de partager ses trouvailles où de s'équiper via l'autre écran d'inventaire en appuyant le touche select, celui-ci suspendant l'action. **Chaque protagoniste a toujours ses défauts et qualités intrinsèques**, et certaines actions ne peuvent être perpétrées que par l'une ou l'un précisément. En revanche les combinaisons d'objets, de même que la fonction boost des lampes-torches, ont disparu, et la mort de n'importe quel jeune héroïne ou héros entraîne aussitôt le game-over.





Les sauvegardes se font désormais en des endroits fixes où une seule est possible. L'ambiance estudiantine qui a fait une grosse partie du succès du jeu a été conservée, ainsi que son irrévérence _ apologie du sexe, de la débauche et des paradis artificiels _ et surtout la possibilité de jouer à deux sans écran splitté : on y évolue toujours en tandem, l'équipier pouvant bien entendu être confié à l'intelligence artificielle du jeu. **Les endroits à visiter sont cette fois nettement plus nombreux et variés**, outre les traditionnels bâtiments il y a une promenade en forêt et même une en barque ! Le bestiaire a légèrement évolué tout en restant dans la lignée du premier opus, mais le langage parlé anglais sous-titré français pourra surprendre pour un jeu français...

Petite astuce : lorsque commence à défiler le générique de fin, n'éteignez pas la console; patientez jusqu'à sa fin car après il y a encore une bonne demi-heure de jeu _ voire plus car déverrouillages et énigmes sont plus corsés. Et à ce propos, pour celle des médaillons tournants, intéressez-vous davantage à leur verso qu'aux lumières qu'ils allument !

Description du jeu par Zombieater

