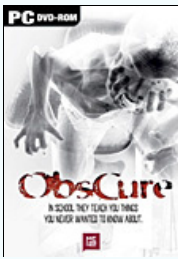


Obscure



Test de la version : PC

Autres Supports : Playstation 2, Xbox

Développeur : [Hydravision Entertainment](#)

Editeur : [Microids](#)

Année : 2004

Langue : Français Sous Titres

Genre : Survival Horror

Jeux similaires : [Alone in the Dark - The New Nightmare](#) - [Obscure II](#) - [Resident Evil 4](#) - [Resident Evil Code Veronica](#) - [Silent Hill 2](#) - [Thing \(the\)](#)

Classification Personnelle : A partir de 12 ans



Mélange improbable de Teens Movie et de Survival Horror, qui plus est, réalisé par un studio français, décidément, Obscure est un jeu vraiment atypique à première vue dans lequel on va devoir aider une bande d'ados à vider leur dentifrice avant d'entrer à la Fac. Ah nan mince, je me suis encore trompé !

Kenny est un adolescent qui doit disputer un matche avec l'équipe de basket d'une autre école dans quelques jours, c'est pourquoi il décide de s'entraîner, seul, après les cours. En regagnant le vestiaire, il reçoit un coup de fil de sa copine qui se rappelle à son bon souvenir. Après avoir raccroché, Kenny constate que l'on vient de lui voler son sac de sport et aperçoit une ombre. Il lui court après jusque dans les sous-sols de l'école.

Le lendemain, la copine de Kenny est furieuse car ce dernier lui a posé un lapin. En se renseignant, elle s'aperçoit que personne n'a vu Kenny depuis la veille. C'est ainsi que ces amis se réunissent dans une classe après les cours et décident de se séparer en petits groupes pour fouiller le lycée de fond en comble à la recherche du bouton perdu.

En dehors du Japon, la production de Survival Horror n'a jamais été très répandue. En France, on avait tout de même la chance (...) d'avoir **Infogrames** et **Darkworks** mais désormais, il faudra compter sur un troisième larron avec les Lillois d'Hydravision.

Obscure se présente comme un Teens Movie, comprenez, le genre d'histoire prenant place au sein d'un lycée américain avec de jeunes ados en manque et insouciant jusqu'au jour où tout bascule à la manière des films **Scream**, **Souviens-toi l'été dernier**, **Faculty** et de la série **Buffy contre les vampires**. L'intro commence, comme tout bon slasher, par la rencontre entre un jeune bien sous tout rapport et l'ennemi que l'on va traquer durant tout le jeu sauf que là, il ne s'agira pas d'une vidéo d'introduction puisqu'on aura la possibilité de jouer nous-même le prologue. Une fois cette première partie achevée, une vidéo nous présentera les différents protagonistes et l'on se retrouvera dans une salle de classe avec comme objectif de former une équipe de deux joueurs. Chaque ado a des prédispositions particulières, Kenny est un jeune sportif plein de muscles, il peut donc sprinter, Stan est un peu le rebel de l'histoire, il sait crocheter les serrures comme personne d'autre, John est le Nerd de la bande, si un objet se trouve dans une pièce, il le trouvera, Ashley est la minorité visible, une black pratiquant les arts martiaux, enfin, Shannon est une blonde qui peut donner des conseils de blonde et remuer du popotin comme pas deux, le personnage que j'ai choisi pour finir le jeu, oui, je sais, je suis faible...



T'as pas honte de recevoir quelqu'un dans cette porcherie ?

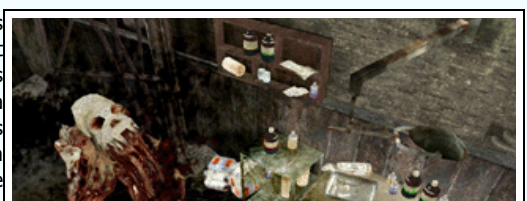


On joue au docteur ?

Le système de représentation est à la troisième personne avec un moteur en 3D temps réel et des angles de caméra fixés. Le jeu peut se jouer au clavier ou au pad avec une série d'options très importantes allant de la carte à l'aptitude spéciale en passant par la gestion de l'inventaire qui est assez mal pensée malheureusement. Le problème étant que l'application de soins ou le changement d'arme se font durant le jeu, pour ces paramètres, on ne bascule pas dans une fenêtre spécifique mettant par la même la partie en pause comme dans **Resident Evil**, donc en pratique, il est pratiquement impossible de changer d'arme sans se prendre un coup durant les combats surtout que l'on a pas une vision globale de notre inventaire, juste des petites cases à scroller jusqu'à l'item souhaité.

L'exploration du lycée va se révéler fructueuse puisque l'on y découvrira des profs qui vont des heures sups et qui nous fourniront des clés pour ainsi passer au crible la bibliothèque, l'internat et l'infirmerie avant de s'attaquer aux sous-sols du lycée. Des lieux qui rompent avec les codes établis du Survival Horror et qui apportent une certaine originalité au genre, surtout que les modélisations sont convaincantes et que l'on pourra interagir sur plusieurs éléments du décor tel que les distributeurs de boissons ou les portes vitrées par exemple. Mais c'est réellement dans les bois jouxtant le lycée et dans les sous-sols que l'on va pouvoir apprécier le cachet graphique au travers d'environnements sinistres et glauques où des bêtes se cachent. Les ennemis sont donc des sortes de monstres sensibles à la lumière, ce qui va permettre plusieurs stratégies pour en venir à bout ainsi qu'une évolution de nos possibilités au cours de la journée.

Le jeu commence par une belle matinée de printemps où les différents monstres rencontrés pourront être vaincus en tirant dans les stores des fenêtres pour laisser filtrer le soleil et les griller. La nuit, une sorte d'aura noire va les encercler, il sera alors nécessaire de fusionner les lampes ramassées avec nos armes, au moyen d'un puissant adhésif pour les éblouir tout en leur tirant dessus, une option bien intégrée au programme



puisque deux touches suffisent, celle permettant d'aveugler l'ennemi ainsi que le verrouillage de la cible. Chaque intervention des créatures est magnifiée dans leur mise en scène puisque à mesure qu'ils se rapprochent de nous, les sols et les murs arborent soudainement des textures vertes poisseuses notifiant ainsi le joueur qu'une chose est en approche et que nous sommes désormais, sur son territoire, un effet saisissant tout au long de l'aventure.



A deux, c'est tout de suite mieux

Une des grandes idées d'Obscure est le fait de permettre à un second joueur de contrôler le second personnage faisant du titre, le premier Survival Horror jouable à deux. En l'absence d'un ami, le second personnage pourra, moyennant des ordres, nous suivre, attendre ou nous aider. On pourra switcher entre le premier et le second personnage en cours de partie, leur faire s'échanger des objets et combattre ensemble même si le manque de munitions nous obligera à finir le jeu seul. Le système de sauvegarde proposé se veut lui aussi original puisque les parties seront enregistrées sur des CD dispatchés aux quatre coins du jeu. Dès lors que l'on a fait l'acquisition d'un CD, libre à nous de l'utiliser quand bon nous semble, nous permettant ainsi de gérer nous même nos sauvegardes comme des sauvegardes manuelles à vrai dire.



Ils pourraient serpillier de temps en temps...

Beaucoup d'options sont donc disponibles mais la jouabilité n'en souffre pas dans la mesure où les personnages et les éléments sont bien intégrés à leur environnement et que la jouabilité se montre réactive, en fonction de notre orientation, les commandes changent de sens à la manière de **Parasite Eve**, permettant ainsi de se retourner facilement. Pour en revenir à la mise en scène, de nombreuses vidéos permettront de souligner les moments clés avec une modélisation toujours aussi convaincante. Enfin, la bande son réalisée par **Olivier Derivière** arrive à trouver son style et son rythme pour nous accompagner durant le jeu, magnifié par le Choeur d'enfants de l'Opéra National de Paris en certains endroits, on est vraiment pas habitué à avoir droit à des morceaux de cette qualité dans ce type de jeu. A noter également un doublage avec des comédiens qui ont su donner vie aux personnages avec des intonations, un panache et un investissement irréprochable. Mention spéciale

concernant l'animation des personnages qui ont tous une démarche différente et dont l'attitude change en fonction de leur niveau de santé, je repense en particulier à Shannon qui court comme une donzelle et qui m'a bien fait rire, dans le bon sens du terme. Une bonne carte vidéo était nécessaire à l'époque, aussi, je vous conseil de télécharger la démo pour vous assurer que vous avez ce qu'il faut si vous avez un doute. Enfin, Je n'ai noté aucun bug, aucun plantage, aucun retour sous Windows et ça faisait vraiment longtemps que je n'avais pas joué à un jeu PC sans patche...

Le jeu est d'avantage orienté action que réflexion, ainsi, on ne peut pas vraiment parler d'énigmes et l'on peut très bien finir l'aventure sans jamais consulter la solu une seule fois. Tablez sur quatorze heures pour terminer Obscure la première fois. Une fois le jeu terminé, des bonus vont nous être proposés et je dois dire, que c'est pas mal du tout mais jugez plutôt. De nouvelles fringues pour tous les ados que vous avez réussis à sauver dont des bas résilles pour Shannon, grrr. Des armes plus bourrines dispatchées dans le jeu dont la batte de base-ball cloutée, accessible dès le début. Un nouveau mode de difficulté, un teaser sur la production du jeu avec des artworks, des clips et enfin, toutes les musiques pourront être écoutées directement depuis le menu, ça c'est du bonus.

EN CONCLUSION

Pour :

- + Réalisation
- + Second personnage
- + Shannon

Contre :

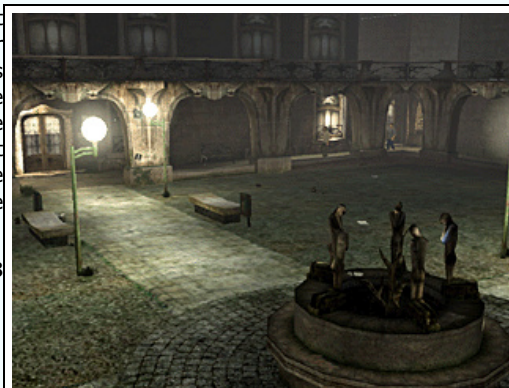
- Gestion de l'inventaire
- Le second perso n'est pas très pugnace

Intérêt Général :

16/ 20

Finalement, Obscure fut une bonne surprise. Sans pour autant bouleverser les codes du genre, il offre un challenge à la hauteur de nos espérances grâce au lieu où se situe l'action, les équipes à deux, l'attribut ou encore le bestiaire. Bénéficiant d'une excellente réalisation, d'une trame de fond recherchée ainsi que d'une chute amenant avec elle, toutes les réponses, Obscure est un titre qui ne cesse de surprendre et qui s'impose comme une alternative à essayer pour tous les amateurs d'ambiance pesante.

Blood, le 10 juillet 2008



La nuit est votre ennemi.

Liens

[Microids](#) - Site de l'éditeur où vous pourrez acheter le jeu en ligne pour 10€

[Obscure](#) - Site officiel

[Obscure France](#) - Site de fans

[Olivier Derivière](#) - Site du compositeur ayant l'extrême gentillesse de proposer les OST des deux volets en téléchargement