

Obscure II



Test de la version : PC

Autres Supports : Playstation 2, Wii

Développeur : Hydravision Entertainment

Editeur : Playlogic International N.V.

Année : 2007

Langue : Anglais Sous Titr? Fran?ais

Genre : Survival Horror

Jeux similaires : Cold Fear - [Obscure](#) - [Resident Evil 4](#) - Silent Hill 2

Classification Personnelle : A partir de 18 ans



Ils étaient jeunes, insoucians et ont découvert bien malgré eux que l'on ne mourrait pas seulement d'ennuis au lycée. Aujourd'hui, ils sont un peu plus vieux, un peu plus expérimentés mais les conséquences d'hier vont les empêcher de tourner la page...

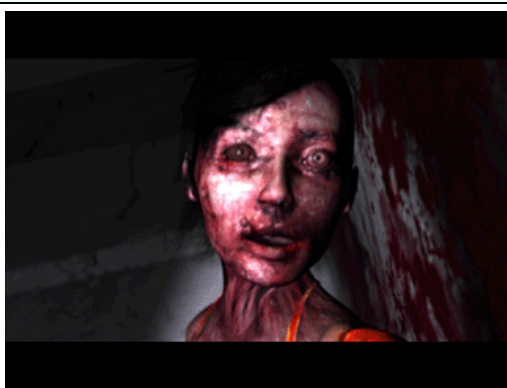
Deux ans se sont écoulés depuis les événements survenus au lycée de Leafmore, Kenny et Shannon poursuivent à présent leurs études sur le campus de Fallcreek. Nouveau bahut, nouveaux amis à commencer par Corey et Mei qui doivent se rendre à une soirée organisée par leur ami Sven, un grand Suédois qui sait lever le coude comme pas deux. Seulement voilà, après une bonne biture des familles, Corey et Mei se retrouvent dans un endroit désert, à proximité d'une plage et d'un cimetière. Malgré la gueule de bois, ils parviennent à identifier des cris, ceux d'une jeune fille ligotée, portée par un individu énigmatique s'engouffrant dans les entrailles de la terre. C'est armé d'une vulgaire batte de baseball qu'ils décident d'aller lui porter secours.

Trois années auront été nécessaires à Hydravision pour mettre sur pieds le second volet d'Obscure et pour trouver un nouvel éditeur en la personne de Playlogic. On ne change pas une équipe qui gagne et il va être de nouveau question de visiter un lycée à première vue tout ce qu'il y a de plus banal pour découvrir l'envers du décor. Si l'histoire se veut plus mature qu'hier dans son traitement, il s'agit toujours de contrôler une bande de jeunes insoucians et d'utiliser au mieux les performances de notre scoubidou-team. La blondasse, miss t-shirt mouillé (dixit sa fiche descriptive), le playboy, l'Asiatique et sa soeur jumelle, toutes deux hackeuses grâce à leur super PDA, le bad boy, le fêtard, le casse cou et enfin, la gothique.

La trame va se concentrer tout d'abord autour de la grande fête prévue dans la soirée, celle où les différents protagonistes doivent se retrouver. Comme dans tout bon Teens Movie, il n'y a pas de fête sans cris et hémoglobine, ainsi, l'ambiance bonne enfant va rapidement en prendre un sacré coup, pour notre plus grand plaisir. Dès lors, il va falloir armer nos deux personnages et partir faire de la purée de monstre. Comme son prédécesseur, et plus encore, le jeu est découpé en plusieurs chapitres où l'on aura à loisirs de contrôler deux individus différents à chaque fois. Avec un ami, c'est lui qui contrôlera le second joueur sinon il faut laisser faire l'IA, qui n'a pas vraiment évoluée, il faut reconnaître. L'échelle de représentation est plus importante, des personnages plus grand, des lieux plus petits, dans la pratique, le second joueur nous bloque souvent le passage, il suffit de se coller à lui pour qu'il comprenne qu'il gêne carrément et aille se poser ailleurs cela dit. Ce qui pourra également gêner est l'impossibilité de mener l'aventure en solo vers la fin comme pour le premier volet, ce qui accentue la difficulté mais surtout, la liberté dans le choix du partenaire est toute relative puisque à plusieurs moments, il sera nécessaire de passer une épreuve avec un personnage bien spécifique. A titre d'exemple, Shannon ne peut plus crocheter donc à chaque serrure, il faudra aller chercher Stan s'il ne fait pas déjà parti de notre équipe.



Mince, ils ont commencés la fête sans nous...



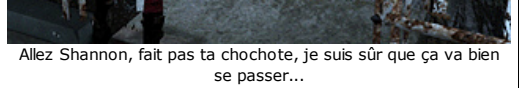
Ca n'amuse que toi, allez, debout !

Après une inspection en règle du lycée, l'aventure va continuer dans d'autres environnements, dont une île bien sympathique qu'il faudra rejoindre en barque à la manière de **Resident Evil 4**, une séquence moins bourrin bien entendu. Si le travail de modélisation est de bonne qualité concernant les individus, c'est au niveau des environnements qu'ils donneront toute la mesure de leur étendue, en particulier, après le lycée, l'île justement qui est une étape particulièrement jouissive. On fait ainsi son entrée en barque jusqu'au ponton pour ensuite couper par un cimetière pour enfin se retrouver face à une petite bicoque type **Massacre à la tronçonneuse**, l'exemple n'est pas pris par hasard puisque à ce moment là, on va nous permettre de rencontrer un ermite vivant dans des conditions exécrable et prenant un malin plaisir à persécuter nos petits jeunes. Les modélisations durant les vidéos sont bien moins réussis en revanche, pour les personnages mais paradoxalement, le bestiaire est franchement convaincant avec en premier lieu Kenny mais j'y reviendrais.

On retrouve ce système très peu pratique d'inventaire "ingame" n'interrompant par la partie lorsqu'on veut changer d'arme ou se soigner durant un combat, ce qui est bien dommage. Mais ce qui l'est encore plus est l'absence de plan et le nouveau système de sauvegarde. Dorénavant, on ne pourra plus sauvegarder quand bon nous chante avec un CD, il faudra trouver et toucher une plante pour avoir droit à ce privilège, une seule fois. Autant dire qu'il va en falloir des aller-retour pour ré-accomplir des actions déjà effectuées et revenir à l'endroit de notre décès, un système assez frustrant. A présent, on peut affecter quatre armes à chaque personnage, des armes qui s'appellent avec des touches et si l'idée semble bonne, encore une fois, elle souffre d'un bug assez énervant chez le joueur contrôlé par l'ordinateur qui aura



la fâcheuse tendance à privilégier les armes blanches aux armes à feu, ce que l'on a du mal à s'expliquer.



On retrouve **Olivier Derivière** à la bande son ainsi que ces compositions à base de coeur de l'Opéra National de Paris qu'on est pas habitué à entendre dans un jeu vidéo et qui apporte un cachet de valeur et d'authenticité au niveau de l'ambiance. Par contre, Playlogic n'est pas Microïds et le prouve avec un doublage anglais, alors même que le jeu est français et que le premier volet bénéficiait d'un doublage d'excellente facture. Pour autant, celui-ci est de qualité, mention spéciale à la doubleuse de Shannon.



Amy, va voir à l'intérieur, moi je reste ici pour te couvrir.

Parler de la version PC sans évoquer le sujet qui fâche ne serait pas très objectif puisque malheureusement, *Obscure II* est un titre très bugé. Des retours bureau incessants, des personnages bloqués, des actions impossibles à réaliser, la liste est longue, beaucoup trop longue surtout qu'il n'existe aucun patche pour corriger tout cela. Dès lors, jouer dans ces conditions peut devenir franchement pénible. Le joueur est pris par une angoisse durant toute la partie, pas celle de rencontrer un monstre mais que le jeu plante avant qu'il n'est trouvé la prochaine sauvegarde.

Obscure II conserve son humour mais se focalise d'avantage sur l'action que sur l'exploration. Le titre d'Hydravision nous propose une plongée en plein cauchemar où l'on va devoir assister, impuissant, au massacre de notre team à mesure que l'histoire progresse. A première vue, on a l'impression que l'histoire

gomme les événements du précédent volet mais vers la première moitié du jeu, les rescapés de Leafmore vont refaire surface. Kenny va alors se transformer en monstre et semer le carnage dans nos rangs. Sa soeur Shannon a changée depuis le premier opus, elle aborde aujourd'hui un look gothique et jouit toujours d'une excellente animation. Elle a appris durant ces deux années à contrôler les effets secondaires de son exposition aux plantes alors que Kenny s'est laissé ronger par le virus de l'intérieur et que Stan prend des cachets de façon quotidienne. Plus l'intrigue se développe, plus les thèmes tendent à devenir de plus en plus dur. Des personnages auxquels on est attaché sont massacrés, le jeu se termine sur un moment fort et tragique qui confirme l'impression qu'*Obscure* à franchi un pas, une étape, il va plus loin qu'hier et chamboule tous les codes du Survival Horror type avec son ambiance dérangeante.

Même si l'action est aujourd'hui au premier plan, il reste des phases de réflexion héritée de *Resident Evil 4* tel que des actions qui doivent s'effectuer en pressant un bouton rapidement comme pour grimper ou actionner un levier. Des mini games également soignés sont intégrés durant le jeu tel que qu'une sorte de **Mastermind** lorsqu'on craque un code avec Mei ainsi qu'un jeu de crochetage façon **Still Life** lorsque l'on force une serrure avec Stan, des petites épreuves que j'ai bien aimé finalement car leur prise en main ne pose aucun soucis et qu'on ne dépasse jamais cinq minutes pour les réussir. L'aventure n'est pas d'une grande difficulté ni même d'une grande durée de vie, seul problème, il n'y a strictement aucun bonus ni aucune fin alternative et là, ça ne passe pas car dès lors, au vu des bugs rencontrés, nul doute que l'on aura pas envie de se replonger dans une partie similaire en tous points.



Avec une tronçonneuse, c'est déjà plus rassurant.

EN CONCLUSION

Pour :

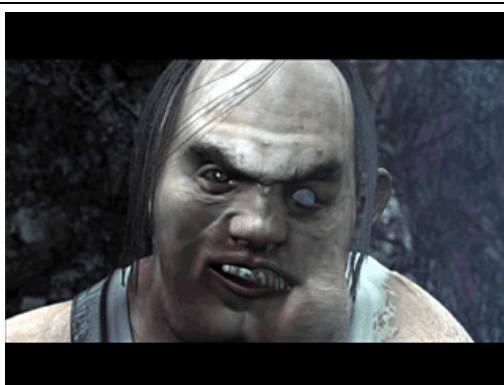
- + Réalisation, background plus mature
- + L'évolution des anciens personnages
- + Toute la partie sur l'île

Contre :

- Beaucoup de bugs et aucun patche
- Le système de sauvegarde
- Aucun bonus

Intérêt Général :

14/ 20



Un ancien nerd perdu sur l'île...

Obscure II, un pas en avant, deux pas en arrière. Certes, j'apprécie de retrouver Stan, Shannon et Kenny dans un nouveau volet, surtout Shannon à vrai dire mais les autres protagonistes manquent cruellement de profondeur et d'intérêt et au final, leur retrait de l'histoire ne m'a émue plus que nécessaire, à l'exception de Corey. En revanche, les nouveaux environnements ont permis de faire évoluer le style graphique de la licence, le passage sur l'île réserve quelques moments d'anthologie et j'en garde un excellent souvenir. La trame même du jeu et les sujets abordés ont finis de me convaincre, le background est soigné, les mini jeux sont funs, la bande son est sublime, quant aux modélisations de Kenny en monstre, c'est à peine croyable. Mais à côté de tout cela, on a une profusion de bugs et de plantages vraiment pénibles et pas la queue d'un patche, ce qui est franchement rédhibitoire tout comme l'absence du moindre bonus une fois le jeu terminé. Donc au

final, *Obscure II* ne s'adresse selon moi qu'à ceux ayant déjà finis le premier volet, les seuls capables de passer outre les bugs pour découvrir tout ce qu'Hydravision a mis dans son bébé et ceux capables de se concentrer sur le fond au détriment de la forme car *Obscure II* demeure un titre au fort potentiel.

Blood, le 18 juillet 2008

Hotline

Il n'y aucun moyen d'éradiquer tous les bugs mais on peut cependant, grandement limiter les retours au bureau, pour se faire, deux techniques à utiliser simultanément :

- Si vous voulez utiliser un joystick, ne le reconnaissez pas dans les options du jeu, laissez souris/clavier et utiliser le programme **JoytoKey** à la place. Dans la galerie d'image, vous trouverez une capture d'écran du programme avec la correspondance des touches du clavier pour une manette de type **Dual Shock**.

- Fermer toutes les applications en mémoire haute de type, connexion internet, anti-virus, firewall, programme de téléchargement, etc...

Liens

[Obscure 2](#) - 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