Test de Blair Witch Volume II : La Légende de Coffin Rock

Blair Witch
Volume II : La Légende de Coffin Rock

Ce deuxième opus est sorti seulement quelques mois après le **premier volume**. Et le bât blesse dès le démarrage du jeu. Vous atterirez sur un menu quasi similaire au volume I, sauf qu'au moment de lancer une nouvelle partie il ne sera pas possible de choisir le niveau de difficulté des combats et des énigmes. Aïe... ça sent déjà le jeu baclé... mais voyons ce qu'il est est du scénario.

L'action se déroule en 1886, vous contrôlerez un soldat qui se retrouve dans une forêt, blessé, amnésique et en proie à des hallucinations auditives (la sorcière de Blair...?). Votre état semble désespéré, mais heureusement une petite fille, Robin, vous trouvera et vous guidera chez sa grand-mère qui prendra soin de vous. Le repos ne sera que très bref puisque **Robin va mystérieusement disparaitre,** ce sera alors à votre tour de la sauver ! Et pour ça, il faudra tout naturellement traverser les bois peuplés de créatures qui voudront vous faire la peau.

Par rapport à son prédécesseur, ce Blair Witch Volume II est hyper linéaire. Pour preogresser dans l'aventure, vous devrez tout le temps vous rendre d'un point A à un point B. D'ailleurs, durant ces parcours, il n'y a aucune énigme à proprement parler. Du coup le jeu perd réellement de son intérêt. On se rend rapidement compte que ce Volume II est **un bête shooter ni plus joli, ni plus maniable que le premier jeu.** Tout l'escence de cet opus repose sur les combats forestier. Les ennemis sont sensiblement les mêmes que dans le précédent Volume, et les monstres vous attaqueront toujours en surnombre dans les vois. Pour les tuer vous aurez accès à une panoplie d'équipement tel qu'un sabre, une croix magique qui sert uniquement à tuer les spectres, et des armes à feux affublé de viseur laser. On s'aperçoit rapidement du bête recyclage par rapport au précédent volet, c'est navrant...

Ce coté action est d'autant plus marqué que les petites figurines de bois, bien propre à l'univers Blair Witch, servent ici à se soigner alors que dans le Volume I il fallait les utiliser à un endroit très précis pour voyager d'un monde à l'autre. L'inventaire n'existe plus non plus, il n'y a donc plus de notes à trouver et vous pouvez dire adieu à la lecture d'un carnet de bord qui faisait office de guide scénaristique dans le premier jeu. Et c'est bien dommage, car **le seul point intriguant et intéressant de ce Volume II est justement son scénario**. Car pour comprendre ce qui est arrivé à votre héro - Lazarus - avant sa perte de mémoire, le jeu alterne des phases du présent avec des phases flashback, celles-ci se déroulant pendant la guerre de Sécession. Ainsi vous repasserez parfois dans les mêmes lieux et pourrez observer les changements qu'ils ont subis comme le montre les deux dernières images de cette critique. Ce qui est regrettable, c'est que même durant ces phases de retour dans le passé, vous aurez votre quota de personnes à tuer. Il faudra massacrer des soldats bien humains et trop souvent subir des dialogues interminables bien que correctement construit (n'enlevons pas les peu de chose sympa à ce pauvre jeu).

Pour conclure, et sa ne sera pas une surprise, ce Blair Witch est une **énorme déception**. Vous pouvez passer votre chemin car il n'a rien à voir avec le premier de la trilogie si ce n'est la durée de vie relativement courte ! On sent bien que les développeurs ont été pris par le temps, mais j'estime que cela n'excuse en rien ce travail baclé. En plus, il ne fait même pas peur…

Description du jeu par Kyoledemon

Copyright © 2003-2024 survivals-horrors.com, tous droits rés
Conception David Barreto