



Test de Obscure

Obscure

Le jeu vous plonge dans un univers teens-movies ou 5 étudiants doivent faire face à de nombreux phénomènes bizarres se passant dans leur lycée. Le tout commence avec une cinématique plutôt rythmée où l'on fait connaissance avec nos cinq héros en pleine partie de basket sur fond de Sum41. Puis comme dans tout film d'horreur voilà que la nuit tombe et qu'un des personnages reste seul pour s'entraîner, celui-ci va disparaître mystérieusement. Le lendemain ses amis s'inquiètent de sa disparition, ainsi ils se laissent enfermer dans le lycée afin "d'enquêter", mais ce qu'ils ne savent pas, c'est qu'ils vont plonger dans l'horreur...





Ce jeu 100% français, tant par le développement (Hydravision) que par l'édition (MC2-Microïds), s'avère une franche réussite : tout en reprenant les recettes éprouvées du survival-horror _ ce mélange difficile à équilibrer d'énigmes, de recherche, de combinaison d'objets, de gestion de l'approvisionnement, de combats effrayants et d'inattendus retournements de situation, ici parfaitement dosé _ il innove radicalement en présentant l'intéressante particularité d'être jouable seul ou à deux, sans écran splitté.

Dans le premier cas, on peut ou non choisir un équipier qui est alors animé par la console; à tout moment on peut modifier ses directives, le renvoyer ou aller en sélectionner un autre au point de ralliement.

Dans le deuxième cas, un partenaire utilisera l'autre manette, d'une simple pression sur la touche O vous pourrez même lui déléguer la direction du duo, l'angle de vue deviendra alors le sien. Le deuxième joueur peut se déplacer à sa guise dans le tableau en cours, mais seul le premier, en se mouvant, peut accéder à un autre.

En aucun cas la mort du partenaire n'entraîne la fin de la partie, ni même celle du principal protagoniste, tant qu'il reste quelqu'un au point de ralliement. Chaque personnage possède ses caractéristiques et compétences propres, c'est à vous de leur assigner les tâches les plus appropriées, et de leur confier les armes les plus adéquates. Il n'y a pas d'écran d'inventaire, en appuyant sur les touches R1 et R2 vous faites apparaître des icônes, à gauche de l'écran pour les objets (commun à tous) et à droite pour les armes (individuel); ces manipulations n'interrompant pas le déroulement de l'action, il est fortement recommandé de recharger ses armes et de se soigner entre chaque affrontement.





Photophobes, les monstres à combattre génèrent leurs propres ténèbres : les lampes-torches s'avèrent donc aussi utiles que les armes (barres et battes, pistolets et fusils, grenades éblouissantes...) et sont dotées d'une fonction "boost" à utiliser avec parcimonie car son usage entraîne l'apparition d'une jauge de surchauffe _ à éviter de faire culminer !

Une légère interaction avec le décor accentue le réalisme du jeu, les personnages en courant peuvent bousculer de petits meubles ou objets, également fracasser les vitres des portes pour les franchir, des distributeurs pour y récupérer des boissons revigorantes, et des fenêtres pour faire entrer des flots de lumière qui tiennent les ennemis à distance. Les sauvegardes s'effectuent où bon vous semble... à condition d'avoir l'objet adéquat, en l'occurrence un de ces CD éparpillés un peu partout dans l'établissement _ un système similaire à celui des amulettes d' "Alone in the dark : The new nightmare", donc.

Trois niveaux de difficulté sont proposés en écran de menu; relativement aisé à deux, **le jeu s'avère plus ardu dès lors que l'équipier est animé par la console.** Et si vous choisissez d'agir seul en laissant les autres personnages en réserve au point de ralliement, sachez que certaines munitions sont dissimulées en hauteur et que leur récupération exige d'être deux, l'un faisant la courte échelle à l'autre.



Autre chose : la combinaison d'une arme à feu et d'une source lumineuse exige l'utilisation de ruban adhésif, qu'il faut auparavant avoir trouvé, bien entendu. Vous pouvez les séparer quand bon vous semble, par exemple si vous trouvez une arme ou une lampe plus puissante et que vous désiriez procéder à une nouvelle association, mais avant de ce faire, veillez à avoir un rouleau de ruban adhésif dans votre inventaire : toute dissociation est irrémédiable !

Le jeu se termine un peu vite mais des armes bonus sont débloquées quel que soit le niveau de difficulté choisi, et il est toujours plaisant de le refaire en changeant de personnage; **si sa durée de vie n'excède pas la dizaine d'heures il n'en demeure pas moins un concentré d'excellence !**

Description du jeu par Zombieater

Copyright © 2003-2026 survivals-horrors.com, tous droits réservés
Conception [David Barreto](#)