

Vous m'avez vu me gausser ou fustiger les histoires en mousse de *Resident Evil*, où pullulent des méchants dignes des cartoons du samedi matin, et auxquels on ne pourrait confier des postes d'importance que dans une dimension alternative.

Mais la Playstation a hébergé tellement de titres qu'inévitablement, d'autres jeux voulant tremper dans le survival-horror seraient présents. " Plaît-il ?" s'offusque le Lecteur du fond ayant vu qu'ailleurs, le jeu était catégorisé action/aventure.

Je répondrai que parler d'action, c'est être généreux, quant à l'aventure, c'en est certainement une...

D'un certain... Genre. Avec assez de mousse pour enrober la Tour Eiffel.

Bob, lumières...



" Si seulement mes yeux n'étaient pas du papier peint sur des polygones..."

Enrobage science-fiction (très léger), scénario bidon

Comment ça, j'y vais franc du collier ? Mais examinez donc : des lumières rouges s'allument de partout, ce qui n'est jamais bon signe (à moins que ce ne soit les diodes de chargement de votre laser pour désintégrer un ennemi, mais c'est une autre histoire). Dans un endroit indéterminé, une catastrophe se produit donc, amenant à des procédures d'urgence.

Un caisson de cryogénéisation s'ouvre donc lentement. En émerge un homme barbu, à la face aussi dénuée d'âme que sa mémoire est vide. Car oui, il est amnésique ! Qui suis-je, où suis-je, pourquoi, comment, Justin Bieber tombera-t-il enfin dans l'oubli, tout ce cortège de questions habituelles.

Enfin, la première priorité de l'homme mystère sera de bidouiller un système afin de ne pas geler, puis s'équiper d'une veste traînant fort commodément dans le coin. Après cela, et toujours totalement par hasard, l'homme inconnu trouve un droïde tout joyeux s'empressant de l'accompagne, robot que notre homme décide de le baptiser « Pipo », car le droïde ne sait que produire des bips.

Cela lui redonne un peu de joie, car en ayant vérifié l'ordinateur local, il a vu qu'il était censé rester dans ce caisson pour rien de moins que toute l'éternité. Mon esprit pragmatique me titille, se demandant quel peut bien être l'utilité de congeler quelqu'un pour l'éternité, à moins que celui à l'initiative de la mesure ne soit le genre de personne à garder des barres chocolatées événementielles, les laissant sur une étagère sans jamais les ouvrir.

Enfin, bref, après une courte déambulation, le barbu amnésique et son compagnon bip-bip constatent que tout est méchamment amoché dans le coin, avant de tomber sur un cadavre, dont la couleur indique qu'il n'est pas mort de façon naturelle.

« J'espère que ce n'est pas contagieux », commente finement le sac à viande décongelé.

Le point de départ d'une quête éprouvante pour retrouver son identité perdue, pleine de rebondissements, de moments poignants, de dialogues superbement écrits, surprenante, et... Non, attendez, ça, c'est l'histoire

de *Planescape Torment*.

Si vous pensez que ce vieil Aronaar en a trop vu et que ces prémices vous semblent alléchants, allez directement jusqu'à la seconde partie, sinon, laissez-vous porter par le spoil pour comprendre en quoi c'est malheureusement drôle. Ou drôlement mauvais.

L'homme que vous incarnez finit par rencontrer la seule autre survivante du complexe, une femme blonde du nom de Millie, qui, elle aussi, a perdu la mémoire ! Et laisse échapper des remarques un peu suspectes, ou bien entre un mot de passe qu'elle ne devrait pas connaître...

Syndrome *Resident Evil*, en se connaissant depuis quelques minutes, les deux vont tomber amoureux ; Raz (car tel est finalement le nom de l'hommystère) lui demandant juste après avoir l'avoir sauvée (cliché power) de le tuer si jamais il se transformait en un de ces mutants pas contents (cliché bis, Helena de *Resident Evil 6* serait fière).

Car en examinant son bras, Raz s'est rendu compte plus tôt qu'il était infecté. Ce qui pourrait ajouter de la tension et un dénouement tragique... N'était pour le fait qu'après l'inévitable transformation, Millie déniche en cinq minutes une machine contenant l'antidote deus ex machina, problème réglé, circulez, il n'y a rien à voir.

D'autant plus merveilleux que ce virus n'était pas répertorié dans la base de données !

Oh bien sûr, il y a ce mystérieux scientifique à la face ombrée, surveillant les événements à distance. Il veut la mort de Raz et la survie de Millie, tiens donc ?

Au final, c'était un accident de laboratoire de plus, avec un virus censé transformer les humains en supersoldats. L'idée était peut-être plus fraîche à l'époque, mais reste bien bateau.

Serez-vous vraiment renversé en apprenant que Raz est le clone du mystérieux scientifique ? Et que Millie est le clone de feu la femme du Raz original, en ayant conservé les souvenirs de cette dernière ?

Peut-être pas. Et ce n'est pas tellement que cette partie-là soit une idée stupide, mais ce n'est pas en trois heures et avec une mise en scène déplorable que ça prend bonne forme...



L'un a plus de personnalité que l'autre, devinez lequel.

Over-aged

Dès à l'époque, le jeu avait été considéré comme plutôt moyen, et on ne peut pas dire que le temps passé depuis lui ait fait le moindre bien. Techniquement, il serait injuste de railler à qui mieux mieux les graphismes, mais il faut admettre quand même que les animations sont risibles. Raz marche accroupi comme un canard, court comme si ses jambes étaient un ensemble mécanique actionné par une manivelle, pousse des objets sans que ses mains touchent les objets en question...

Lorsqu'il tombe, on dirait un mannequin dont les bras seraient tenus pas des cordes invisibles, et sa main en carton recyclable que l'on voit quand il faut taper un code est juste fabuleuse. Sans parler des fois où Millie et lui emboîtent involontairement leurs pixels, ou les parties de Pipo semblant déboîtées lorsqu'il saute joyeusement, du pur bonheur pour les yeux. Voir les deux zéros descendre une échelle est aussi plutôt grandiose.

Assez ricané à ce sujet, ce jeu est censé être action/aventure. Votre sens de l'aventure ne sera pas trop mis en éveil, à moins que vous n'appréciez devoir tout réparer (un peu comme dans *Dead Space*) sans pression ou sentiment d'urgence.

Pousser une armoire pour former un pont de fortune, assembler un thermostat et un produit instable pour créer un explosif et débloquent un passage, réactiver un système défaillant : sur ce point, cela ressemble bien à un *Resident Evil old school* où 80% de l'équipement ne fonctionne pas, pour l'unique prétexte de ralentir le joueur dans sa progression. Et où il faut régulièrement emprunter un chemin de secours pour continuer. Parfois vous devrez faire appel à votre partenaire, comme Pipo pour aller chercher un objet dans un conduit, ou Millie restant en arrière pour utiliser une console, vous permettant de continuer à progresser dans une série de conduits de ventilation.

Notez les intentions sadiques de celui ayant placé le bouton d'arrêt d'urgence des ventilateurs géants, juste à côté de l'un deux pouvant vous aspirer et découper *pronto...*

Cela dit, Raz fait tout de même l'essentiel et la mécanique de coopération ne brille pas par son ingéniosité. Ce qui est dommage car ces « puzzles », toujours au sens très large du terme, constituent l'essentiel du jeu : aller d'un obstacle A à un obstacle B. Il y a bien une mini-séquence véhicule, mais elle est véritablement infâme, vous faisant vous engager dans les ténèbres insondables d'où est sorti *Overblood*.

Pour le suspens qui pourrait créer un sentiment d'aventure, j'y reviendrai après. Parlons tout de même des combats, puisque *Overblood* se veut contenir de l'action. J'espère que vous n'êtes pas gourmand, voir pas du tout friand à ce niveau-là, car il n'y en a qu'une demi-douzaine durant toute l'aventure, et ils sont d'une nullité grandiose.

Déjà car Raz, alias l'homme sans mémoire, n'utilise qu'une fois - et dans un cutscene- un couteau laser qui pourrait se montrer encore utile. Mais apparemment il s'est coupé la cuisse au moment de le remettre dans sa poche, donc il n'en veut pas.

Le reste devient donc de la joie en barre. Les mutants super-soldats ont en effet une sacrée baffe, pouvant éjecter le barbu à plusieurs mètres. Quand on les entend pousser leur cri, un croisement entre un feulement de chat ayant mal au ventre et un cri d'ewok berserk, ils sont déjà moins menaçants. Et une fois qu'on se rend compte qu'il suffit de leur filer des coups de poings à de répétition, leur réaction étant à moitié aussi vive que celle d'un punching ball, on est partagé entre hilarité et affliction.

Plutôt que de vouloir former son armée de super soldats avec cet agent hautement débilogène, mieux vaudrait infecter les ennemis d'en face, m'est avis.

Vous trouverez bien un pistolet, dont il vaut bien mieux garder toutes les balles contre le boss final, aussi idiot que les autres mutants, mais qui ne meurt pas facilement à l'instar d'un Tyrant.

Et, comble du raffinement, tirer avec le pistolet oblige à passer en vue subjective, histoire d'être pénible pour les dernières minutes, tandis que le compte à rebours se déroule impitoyablement...



Des moments de mêlée fantastique !

Pipooooo !

Une action à la ramasse, une aventure pas passionnante, que reste-t-il donc ? S'il y a quelques âmes n'ayant pas voulu être spoilés sur l'histoire, sachez qu'honnêtement, il faudrait être très bonne patte pour y trouver de l'intérêt. Raz a une personnalité aussi plate que ses yeux sont inexpressifs, et n'est pas le couteau le plus acéré du lot, comme l'on dit outre-manche.

Difficile de ressentir de l'immersion quand dans la première demi-heure, il se demande si le code qu'il vient d'entrer est le bon- alors que l'ordinateur l'a confirmé trois secondes avant, et que la porte s'est ouverte...

Non, Raz est un honnête imbécile, qui avale sans sourciller les explications de Millie après avoir trouvé un document compromettant ayant son nom dessus.

Non pas que Millie elle-même soit une flèche. Histoire de rajouter une couche de cliché avec le mâle sauveur du jour et la femme en détresse, lorsqu'elle doit se défendre, elle oublie d'enlever la sécurité du pistolet. Et d'attendre tranquillement que le monstre vienne vers elle, après avoir vu qu'il se relevait en dépit de la balle qu'elle lui avait administrée...

J'ai constaté que d'aucun catégorisaient aussi *Overblood* en survival-horror, et si je suis plus incliné à aller de ce côté, au final, c'est une étiquette ne convenant encore pas. Certainement pas survival, avec le faible nombre de combats (et aucun monstre à éviter en alternative !), et ce serait excessif que les quelques morts instantanées imputables à l'environnement puissent justifier cela.

Quant à horreur, même à l'époque, je conçois difficilement que le complexe scientifique soit réellement effrayant. Il ne suffit pas d'empiler les corridors silencieux et les salles vides, avec un ou deux cadavres, pour verser dans l'horreur. Les « ouhowouhohoh », sur un ton se voulant creepy, deviennent lassant à force, et renforcent le côté morne de la chose. Pas de peur basique comme dans un *Resident Evil*, ou d'effroi psychologique comme dans un *Silent Hill*.

On verse même plutôt dans la comédie : quand Raz lance un « Pipooooo » déchirant lorsque ce dernier est mis hors service, il culpabilise à cause de cela et jure qu'il ne l'oubliera jamais (alors que le robot l'aura accompagné moins d'une heure), on est plus enclin au rire qu'à l'identification émotionnelle pour Raz. Et s'il y avait encore besoin de quelques clous pour encercueillir (oui, j'invente de nouveaux mots de temps en temps) l'atmosphère, les doublages n'aident évidemment pas, entre le scientifique en faisant trop, Raz ne semblant jamais vraiment savoir où il en est, et Millie en love-love avec lui.

Et, bon, je comprends qu'on veuille faire usage de texte lorsque le personnage principal décrit ce qu'il voit ici ou là. Mais passer de l'audio à du texte comme ceci :

« Oh, non, le monstre m'a remarqué ! Il va m'attaquer ! »

Cela casse quelque peu l'ambiance. Aucun personnage vraisemblable ne dirait cela... Et le phénomène se produit jusque dans les dernières minutes du jeu, où cela devient enfin un peu intense ! Déplorable, réellement.

Le seul mystère qui valait ne se trouve pas résolu : pourquoi diable le jeu se nomme-t-il *Overblood*, alors que le sang n'y joue aucun rôle particulier ?

Je m'en vais méditer là-dessus en repensant à des jeux horribles de qualité.

« Une ombre dans l'obscurité »

ASPECTS NÉGATIFS

- Présentation à la ramasse, même pour l'époque
- Personnages et dialogues absolument pas crédibles
- Puzzles simplistes
- Ambiance horrifique largement absente
- Histoire qui ne retient pas l'attention, sans gameplay pour compenser vraiment
- Combats ridicules

ASPECTS POSITIFS

- Les baffes des ennemis, produisant une éjection inattendue
- Vous vous y attendez, le jeu est bref, ce qui là vaut mieux, bien mieux
- Et oui, comme d'habitude, la mauvaiseté fait qu'on s'en régale !

Overblood est de ces jeux moyens à leur sortie, devenant rapidement terriblement mauvais au fil des ans. Mais c'est d'un mauvais qui est drôle, et pour cela, il mérite d'être essayé par ceux cherchant une courte distraction, dans les méandres des jeux obscurs. Ou bien se contenter d'aller en regarder un Let's Play pour se ménager : ce n'est pas vivre le gameplay qui vaudra le coup ici.

Il y a eu une suite, n'ayant rien à voir, mais apparemment tout aussi mauvaise...

Je préfère conserver mon crédit-patience.

Bob, saut cosmodésique, je vous prie.

