

Certains ont qualifié le premier *Obscure* de « *Resident Evil* avec des adolescents » - ce qui ne manque pas de vérité.

Un huis clos arbitrairement forcé, des communications commodément inopérantes, des abominations génétiques, une source d'infection improbable, syndrome kléportaique, ambiance série B et dialogues en mousse, *Obscure* premier du nom cumulait les ressemblances, sans grande prétention : un divertissement vaguement horrifique, ni sensationnel, ni horrible.

Vient alors une suite se voulant plus sombre et plus sanglante, pour un résultat faisant d'autant plus mériter son nom au jeu...

Laisser la lumière allumée et regardons cela, ami Lecteur.



Malgré la dose d'hémoglobine et de cadavres, l'ambiance générale demeurera trop kitsch pour vraiment effrayer.

Fleurir dans l'obscurité du bon sens

Petit cours de rattrapage si vous avez raté le jeu précédent. Des monstres apparaissent soudainement au lycée Leafmore et une bande d'adolescents se trouvent « coincés » à l'intérieur, se demandant ce qui est arrivé à l'un de leurs camarades disparus.

Il s'avère au final que le principal du lycée n'a pas vieilli d'une année depuis sa création (il y a un siècle ! Ce qui en dit long sur les facultés d'observation des autochtones) grâce aux propriétés d'une plante aux fleurs eviiiiil, la mortifilis. Tellement eviiiiil que contrairement aux autres plantes, en présence de lumière, elle dépérit.

Bref, Friedman, le principal, s'il a découvert le secret de l'immortalité, n'avait pas bien stabilisé les capacités de la plante pour le commun des mortels, il recherche depuis des décennies un remède pour son frère jumeau. Logiquement, au lieu de fonder un hospice, un asile, un hôpital pour incurable ou toute autre institution permettant d'utiliser des anonymes comme cobaye avec le minimum de risques pour se faire repérer, Friedman utilise à plusieurs reprises des élèves de Leafmore ce qui, tout aussi magiquement, ne mène jamais à la fermeture de l'établissement.

Vous voyez le niveau ! Heureusement, notre bande d'adolescents clichés (la tête de classe, le sportif, le geek, etc.) parvient à découvrir ces secrets, obtenir l'antidote et tuer le frère du principal, devenu une plante géante que n'aurait pas renié Ramon Sallazar.

Deux années passent sans que l'affaire s'ébruite réellement, nous voilà dans *Obscure II*, où depuis quelques temps les étudiants de l'académie de Creekfalls découvrent une nouvelle drogue récréative à partir d'une fleur étrange qui n'arrête pas de repousser.

On découvre deux des nouveaux protagonistes qui vont justement s'en mettre plein les narines, menant à une hallucination plutôt dérangeante pour annoncer la couleur.

Enchaînement sur deux des personnages du premier épisode, Kenny et Amy, voulant absolument participer à une fête de la fraternité locale, Delta Thêta Gamma (lorsque vous n'avez pas d'idée pour nommer votre coterie, vous aussi tirez au hasard des lettres de l'alphabet grec). Évidemment, quand ils s'y introduisent de façon dérobée, les spores maléfiques choisissent ce moment pour s'échapper et contaminer les fêtards, les transformant avec la même rapidité qu'un virus magique d'Umbrella en créatures à l'apparence plus humaine que dans le jeu précédent.

Manifestement aussi idiots que dans le premier *Obscure*, lorsqu'ils se rendent compte qu'une situation qu'ils ont déjà vécu est en passe de recommencer *mais* qu'ils pourraient tout aussi bien repartir en sécurité par là où ils sont entrés par effraction, le duo décide tout naturellement de rester combattre les monstruosité ! Nous dirons généreusement que l'instinct de survie n'est pas enraciné de façon égale selon les individus...



Les armes de mêlée gagnent en importance par rapport à l'œuvre précédente.

Crédibilité fanée

Nouveaux et anciens personnages tentent de se retrouver au cours d'un méli-mélo linéaire et assez forcé, pour finir par tomber finalement un peu par hasard sur la source de la corruption, qui, je le spoile simplement pour démontrer le manque d'inventivité, est la même que la dernière fois : le frère-plante de Friedman dans les ruines du lycée Leafmore !

Bien entendu, on ne s'attend pas à de l'écriture shakespearienne dans une telle production, mais alors même que cet épisode se veut plus sombre et dramatique (ici, il est impossible de faire en sorte que tout le monde survive, et de loin) on nage dans la bêtise ambiante, le Script forçant les choses à aller de pire en pire juste pour le bien de créer du drame.

Exemple de bêtise ambiante ? Jamais personne ne cherchera à alerter les secours, à aucun moment ! Même deux des nouveaux venus, Corey l'acrobate et sa petite amie Mei la hacker, en découvrant un cadavre près du bâtiment de la fraternité Delta Thêta Gamma, préféreront investiguer eux-mêmes plutôt que de contacter la police.

Au bout d'un moment, il devient juste impossible de suspendre son incrédulité face à cet étalage.

Le Script amenant le malheur de façon arbitraire ? Alors même que vos personnages canardent de la monstruosité tout au long du jeu, à un moment, un des duos (comportant le gars le plus costaud...) se retrouve complètement paralysé face à un détraqué armé d'une tronçonneuse, ce qui mènera ensuite à une mort plutôt artificielle.

Ou comment se prendre les pieds tout seul dans un tapis narratif mal tissé.

C'est d'ailleurs là un des gros problèmes narratifs d'*Obscure II*, au-delà de l'aspect plutôt téléphoné de l'ensemble. Autant le premier faisait joyeusement du crawl dans une ambiance de slasher pour adolescents, autant sa suite barbote entre cette légèreté (comme lorsque Kenny, après avoir tué un monstre, remarque qu'il doit aller à la gym le lendemain) et des notes bien plus sérieuses (la révélation qu'un des personnages a été violé), faisant qu'il ne trouve pas le bon registre.

Une sorte de fausseté, de dissonance qui se trouve à intervalle régulier, par exemple lorsque Corey « accuse » Shannon d'avoir le béguin pour un des autres adolescents, alors que même pas vingt minutes avant, Shannon a été forcée de tuer quelqu'un d'extrêmement important pour elle.

On n'est pas loin du policier dans *The ring : Terror's realm* qui demande à une femme comment elle va, alors que ladite femme vient de voir le cadavre horriblement mutilé de son époux !

Dans un autre genre, cela rappelle aussi *Valkyria's Chronicles II*, lequel n'arrêtait pas d'alterner entre le « high school drama » bien anime et une ambiance bien plus sérieuse liée à une guerre civile, sans jamais trouver le ton juste.



Les binômes sont de retour, de façon moins libertaire qu'avant.

Not alone in the dark

Vous l'aurez compris, ni l'histoire, ni l'ambiance, ni les personnages (qui ne sont à nouveau pas beaucoup plus que des archétypes sans trop de personnalité) ne représentent les points forts du soft. Quid du gameplay ? A ce niveau, les différences avec le prédécesseur ne sont pas énormes.

Vous irez toujours tuer du monstre à coup d'armes contondantes et d'armes à feu, à ceci près que les munitions semblent un peu moins abondantes cette fois-ci (même chose pour les soins), soulignant l'importance du combat rapproché. Heureusement, celui-ci est facilité par l'introduction du stun gun, permettant d'étourdir les ennemis et pouvant être rechargé à une des nombreuses bornes électriques.

C'est pourquoi la coopération entre les personnages est renforcée, ce qui est également vrai pour les inévitables « puzzles » du genre, tel un personnage utilisant la lumière d'un projecteur à distance pour dissoudre les spores noires, tandis que l'autre va utiliser l'objet ainsi libéré.

Par ailleurs, alors que les compétences des personnages étaient simplement des plus, elles deviennent maintenant régulièrement obligatoires, ce qui explique l'imposition de quel duo utiliser durant telle section pendant la majorité du jeu.

Cette linéarisation est pour le coup une bonne idée, car dans *Obscure*, vous pouviez très bien vous en tenir à un même duo durant tout le jeu. Un personnage comme Stan, dont le talent était de crocheter plus vite, n'avait aucun réel intérêt- alors que désormais, il est le seul à pouvoir crocheter des serrures !

Pour autant, ne vous attendez à rien d'époustouflant. On retrouve de faux casse-têtes bien arbitraires, comme des tombes à activer dans un certain ordre pour révéler un passage secret (quoi de plus commun ? Bien que Link, lui, soit habitué) ou une *fetch quest* pour fabriquer de la dynamite afin de s'échapper de l'hôpital- alors même que les personnages oublient qu'ils pourraient relever la grille métallique de l'entrée... Toujours dans cette logique assez rébarbative du Script qui vous force à suivre son chemin, en faisant un pied de nez à des solutions plus cohérentes.

Vous trouverez de nombreuses petites clés servant à ouvrir des boîtes spéciales, vous récompensant avec des armes comme une mitraillette, surtout utiles pour les combats de boss. L'ultime de ce genre est par ailleurs fort longuet, avec l'obligation d'activer huit interrupteurs pour faire tomber une structure métallique et en finir !



Désolé pour la qualité de l'image, mais j'ai jugé qu'elle devait être montrée !

Sève tarie

Obscure II se montre un peu plus long que son aîné (entre 3h30 et 5h selon vos performances) avec des points de sauvegardes fixes.

Cela peut sembler léger, mais il ne faut jamais oublier que la valeur durée de vie est très malléable, notamment selon les genres- et selon la qualité du jeu.

Ici, c'est donc parfaitement suffisant, on sent bien que le soft, s'il avait duré plus longtemps, n'aurait rien eu de plus intéressant à nous offrir : mieux vaut s'avoir quand s'arrêter plutôt que de continuer pour s'embourber irrémédiablement.

Surtout que pour ma part - la sensation de peur restant de toute éternité fortement subjective - le titre n'a rien de très effrayant.

Il faut dire que quand les failles narratives s'accumulent, j'ai du mal à rester immergé...

Pas plus qu'avec la société secrète eviiiil tombée du chapeau des développeurs, probablement dans l'espoir de transformer *Obscure* en trilogie. La trilogite aiguë est une maladie hélas fort répandue, à laquelle cette franchise a heureusement échappé.

Dernier détail : si l'aventure vous tente quand bien même (et elle peut fort bien se vivre sans connaissance du premier jeu), essayer de piéger un compagnon d'infortune pour y jouer en co-op. Non seulement cela rendra les combats plus agréables, mais vous aurez quelqu'un à vos côtés pour disséquer la médiocrité d'*Obscure II* !

« Condamné par son propre titre »

ASPECTS NÉGATIFS

- Redite sans originalité de la source du désastre précédent
- Personnages stéréotypés sans le moindre bon sens
- Ne trouve jamais le bon ton, créant une dissonance empêchant l'immersion et l'attachement aux personnages
- Puzzles basiques

ASPECTS POSITIFS

- Possibilité de souffrir en co-op
- Ne reste pas plus longtemps qu'il faut
- Une compétence unique par personnage
- Plus exigeant au niveau des combats
- Le stun gun

Là où *Obscure* laissait un souvenir, pas impérissable mais fun, se suffisait à lui-même, la tentation de faire une suite a été la plus forte.

Hélas, *Obscure II* offre de la même chose mais en moins élaboré pour une part, surtout au niveau de son identité qu'il saborde complètement, voulant produire de l'émotion ou de la drôlerie là où résultera plus probablement de la consternation. Avec une ambiance adaptée et moins de moments forcés, il aurait été beaucoup plus méritant.

En l'état, il reste une petite distraction entre deux titres plus solides, demeurant potable par rapport à la myriade de titres ratés que comporte le genre. Oui, je te regarde, *Clock Tower II*...

Vous pouvez rouvrir les rideaux, Bob, merci.

