



## Test de Overblood

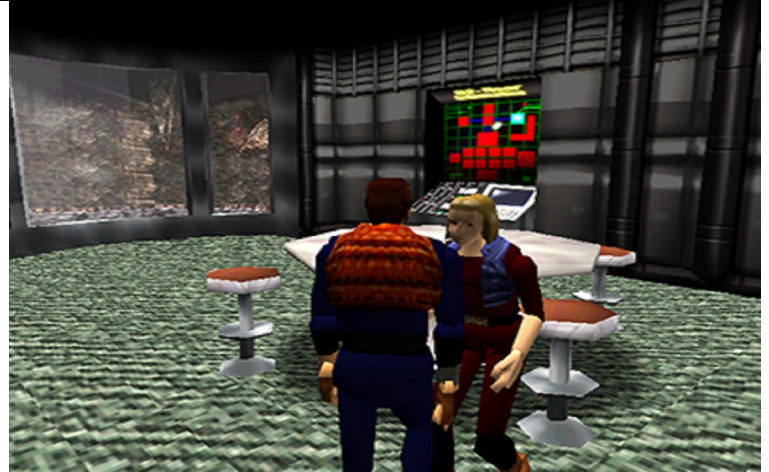
### Overblood

Overblood est un survival-horror édité par Electronic Arts et développé par River Hill Software. Dans ce jeu vous incarnerez principalement Raz, un homme dont la mémoire a été effacé et qui se réveillera dans une salle de cryogénéisation dans laquelle **il était censé rester congelé pour l'éternité...** mais pourquoi cela ? Ce sera à vous d'aider Raz à découvrir tout ces mystères et surtout... survivre à d'autre découverte bien moins rassurante ...

Concernant le scénario, je dirais qu'il s'agit du point fort du jeu, les révélations sur votre personnage continueront d'accroître en intensité au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, pour finalement apprendre la vérité finale ! A noter que **nous avons le droit aux dialogues en français**, bien qu'inférieur à ceux d'origine en terme de qualité, ils sont néanmoins appréciés. Le jeu sera aussi parsemé de petits dialogues entre les différents protagonistes ainsi que de scènes cinématiques de bonne qualité pour une PlayStation, en prenant en compte de l'année de sortie du jeu.

Les musiques, quant à elles, se font très discrètes et très peu nombreuses mais ont au moins la faculté d'être très bien utilisées et de renforcer le malaise et la solitude de cette base scientifique abandonnée. Pendant les séances où les monstres apparaissent la musique change et devient beaucoup plus rythmée et vous fait bien comprendre que le danger est là, bien présent. Les bruitages peuvent, dans certains cas, être parfois irritants, plus particulièrement les bruits de vos poings sur les monstres ou les cris de ceux-ci qui sont ridicules et qui ne correspondent pas vraiment aux monstres que nous avons en face de nous, dommage.

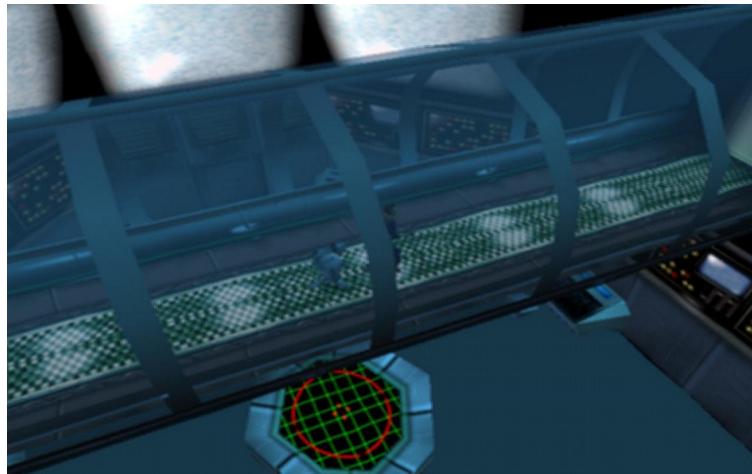




Ensuite parlons un peu du Gameplay qui possède quelque souci. En effet, bien que **je trouve absolument génial le fait d'avoir un coéquipier qui vous suit et que vous pouvez incarner à tout moment** et qui plus est, possède des capacités qui lui sont propres (Milly peut déverrouiller certaine porte ou utiliser certaine machine, Pipo peut hacker ou mettre en route certaine machine), je me dois de signaler quelques problèmes. Il faut savoir que l'IA a quelques soucis avec l'environnement, en effet elle se bloque souvent contre un objet du décor ou parfois dans les coins de tournant (mais vous n'êtes pas mieux car Raz peut rester à courir sur place un court laps de temps avant de tourner), de plus lorsqu'un monstre vous attaquera L'IA ne vous aidera pas et vous regardera bêtement. Par chance le monstre s'intéresse uniquement à votre personnage contrôlé.

Autre point à signaler, lorsque vous examinez un objet ou voulez utiliser un objet il faut savoir que le jeu ne se met pas en pause mais continue à jouer sans vous (donc en plein combat il faut s'enfuir au loin pour espérer faire défiler l'inventaire et sélectionner l'objet dont on a besoin, idem pour l'arme). Durant les batailles il est difficile au début de s'adapter. La caméra, quant à elle, a été très bien pensée et permet au joueur de jongler entre différent type de vue dont une à la 1er personne (pas juste regarder mais bel et bien joué à la 1er personne) qui permet d'accentuer la tension et de voir au mieux son environnement. Le bestiaire par contre est ridicule : 3 au total en comptant le boss, les deux autres ne sont que les mêmes ennemis avec une combinaison d'une couleur différente, d'ailleurs même le boss est très semblable aux monstres de base... c'est pour dire...

La difficulté est très dur à situer à cause principalement du gameplay, étant donné que **les phases de recherche vous demanderont de fouiller des endroits en étant debout ou accroupi**, oui car chercher debout ou accroupi vous permettra de trouver ou non un objet et de pouvoir utiliser ou non un objet : donc vous pourrez tourner en rond (comme moi) en ne sachant pas quoi faire et en refouillant toute les salles du jeu à la recherche d'un item oublié, alors que depuis le début c'était juste que vous aviez oublié de vous accroupir.



Les séances de combat se retrouvent parfois avec une difficulté accrue si vous n'êtes pas capable de maîtriser les quelques soucis de hitbox avec l'adversaire, en effet essayer de tuer un ennemi avec un revolver sans la vue à la 1<sup>er</sup> personne et vous verrez que vous ne ferez pas mouche souvent. D'ailleurs même en vue à la 1<sup>er</sup> personne il faut toucher le plus près possible le centre du monstre pour l'atteindre, même si d'après la position du pistolet et de vous-même, vous semblez l'avoir touché. Par contre si au contraire vous arrivez à passer outre ces problèmes de hitbox, **les combats se révéleront extrêmement facile**. De plus les combats avec les monstres sont vraiment très rares et je ne sais dire si ça tue le jeu par son manque d'action ou simplement que ça renforce le sentiment de peur de voir peu d'ennemi et de s'attendre à être agressé à la prochaine porte.

Autre point apprécié, vous aurez des moments dû à des événements ou vous risquez de mourir après une certaine limite de temps. Ce sont des zones mortelles et où il faudra appuyer sur la bonne touche sans qu'on vous dise laquelle, comme des QTE en plus difficile. On pourrait penser aussi que le peu d'ennemi présent et la

quantité (correcte) de munitions trouvé n'est pas proportionnelle, hors au contraire vous vous apercevrez que si vous avez bien économisé toutes vos balles (et que surtout vous les avez trouvé), elles suffiront tout juste pour le boss de fin ! Un autre détail qui vient faciliter la difficulté du jeu est la possibilité de sauvegarder à n'importe quel moment du jeu et le fait de récupérer l'intégralité de votre vie après chaque affrontement ou événement. Certaines phases de saut d'ailleurs peuvent poser problèmes, il se peut que vous passiez à travers le décor car vous vous situez trop près du bord au moment de la réception, et ce même si on pouvait constater la position des deux pieds sur la plateforme. Pour terminer il faudra noter que la durée de vie du jeu se situerait entre 3 et 4 heures.

Malgré les défauts cités plus haut **il s'agit néanmoins d'une aventure de qualité**, parsemée de petites énigmes, possédant une ambiance et un scénario accrocheur. Le jeu est souvent considéré comme un jeu semblable à Resident Evil alors qu'il n'en ait rien, les phases de recherches représentent la quasi totalité du soft et ceux recherchant un minimum d'action risquent d'être fort déçus.

### *Description du jeu par Negjis*





Dans ce jeu sorti en 1997 par Riverhillsoft, vous êtes un infortuné barbu se réveillant amnésique dans un immense complexe dévasté ; vous devrez donc vous sortir de là en utilisant à bon escient les objets trouvés sur votre chemin, et serez aidé en cela par un petit robot, puis une belle inconnue. Vous contrôlez un personnage et l'autre vous suit, tous deux visibles à l'écran contrairement à **Blue Stinger** et 6 ans avant Resident Evil 0 ! Bien entendu vous pouvez passer de l'un à l'autre d'une simple pression sur un bouton et ainsi utiliser les potentialités de chacun; certes les moteurs 3D de l'époque n'étaient pas ceux de maintenant et parfois le personnage secondaire se coince contre un meuble et continue à courir sur place, mais dans l'ensemble le système est fiable. Le jeu se déroule à la troisième personne mais vous pouvez passer en vue subjective quand bon vous semble.

Le scénario est très intéressant et glaçant; le gameplay, à base d'énigmes et de combinaisons d'objets, est prenant car l'action y est également présente : conduite de véhicules, affrontements avec des mutants zombifiés, situations critiques à éviter en une fraction de seconde... dommage que tout cela soit gâché par le dénouement . En effet, ce jeu est une illustration parfaite du déséquilibre, malheureusement trop présent dans nombre de survival-horrors, entre le niveau de difficulté général de l'action, et celle du traditionnel « boss de fin » : alors que **les quelques combats au cours du jeu peuvent être aisément réglés au poing**, et n'en constituent pas le sujet principal, l'affrontement final est interminable, parfaitement déplacé dans un soft plutôt basé sur la recherche et la réflexion, et rendu d'autant plus délicat que l'apparition de l'inventaire n'interrompt pas l'action : vous risquez donc de mourir avant d'avoir pu accéder à vos trousseaux de soins. Sans compter que, alors que vous trouvez le pistolet assez tôt et des chargeurs régulièrement, ce qui pourrait tout naturellement vous inciter à les utiliser, vous avez intérêt à tout conserver pour ce combat ultime sans quoi vous avez peu de chance d'en voir le bout...

### *Description du jeu par Zombieater*

Copyright © 2003-2024 [survivals-horrors.com](http://survivals-horrors.com), tous droits réservés  
Conception [David Barreto](#)