



## Test de The FEAR

### The FEAR

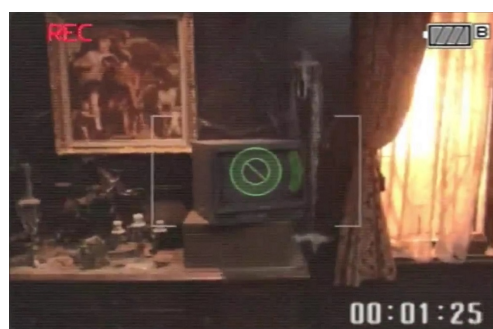
Sorti en 2001 uniquement au Japon, The Fear tient sur 4 DVD équitablement regroupés en deux boîtiers. Et si le jeu est étalé sur autant de DVD, ce n'est pas un hasard, c'est une question de place et de gigaoctet... car The Fear en prend beaucoup ! Pour cause, il est tourné uniquement en FMV (Full Motion Video), c'est-à-dire dans des décors réels avec de vrais acteurs, exactement comme [Night Trap](#) sorti bien des années plus tôt.



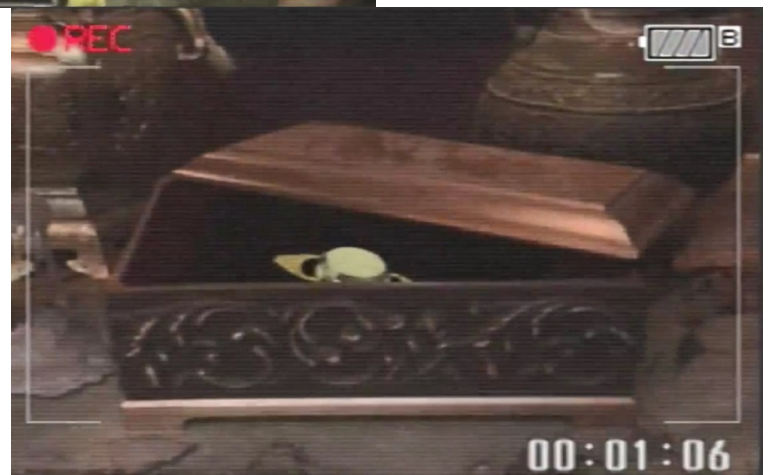
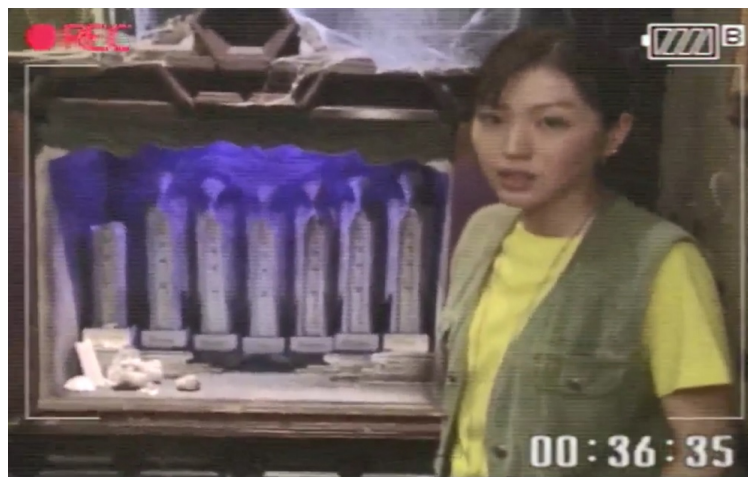


Le scénario est classique mais ravira les fans du genre. Tout commence dans un bus où une équipe de tournage, qui s'apprête à réaliser un film d'épouvante, se rend dans une bâtisse aux antécédents bien étranges. Lorsque le groupe arrive enfin à destination, le manoir en question est entouré de corbeaux et à l'air plutôt menaçant. D'ailleurs, rien qu'à sa vue, il provoquera quelques horribles visions à l'une des filles du groupe qui tombera rapidement dans les pommes. Sans trop s'émouvoir, **tout ce petit monde prendra place s'installant ainsi dans les chambres afin d'y rester plusieurs jours.** Si l'on excepte ce filtre vert horrible censé rendre la cinématique d'intro plus "dark" et le jeu d'acteur japonais très expressif (les fans de drama savent de quoi je parle), il faut bien avouer que le début est réussi. Lorsque vous commencez à jouer, votre mission sera dans un premier temps de parler avec toute l'équipe de tournage afin de vous assurer que tout le monde s'installe correctement. Mais au bout d'une trentaine de minutes, après un premier meurtre et l'apparition de plaque de métal derrière les fenêtres empêchant toute fuite hors de la grande maison, votre objectif sera de trouver un moyen pour vous enfuir.

Votre métier est votre nom, vous serez donc le "caméraman", d'ailleurs jamais le visage du héros ne sera dévoilé. Mais après tout, le véritable héros, c'est celui qui se trouve derrière la manette ! Tout en vue subjective comme si vous teniez une caméra - le concept sera repris en 2004 par [Michigan : Report From Hell](#) - le gameplay est résolument rudimentaire. Dans une pièce le fait de tourner avec les crois directionnel vous guidera sur un angle de vue pré-calculé, de même dans vos déplacements. La recherche d'objets est facile puisqu'il faudra appuyer sur O pour que le jeu vous indique quels éléments du décor regarder. L'exploration du manoir se fera très rapidement, du moins dans les grandes lignes, puisqu'il est petit et ne contient que quelques couloirs et quelques pièces (du moins en apparence). Pour vous repérer, les portes sont marquées de signes spécifiques visibles sur le plan que vous pourrez acquérir rapidement. Les personnes que vous rencontrerez sur votre passage seront figés comme sur une photo jusqu'à que vous leur parliez, s'en suit alors un bout de film/cinématique.



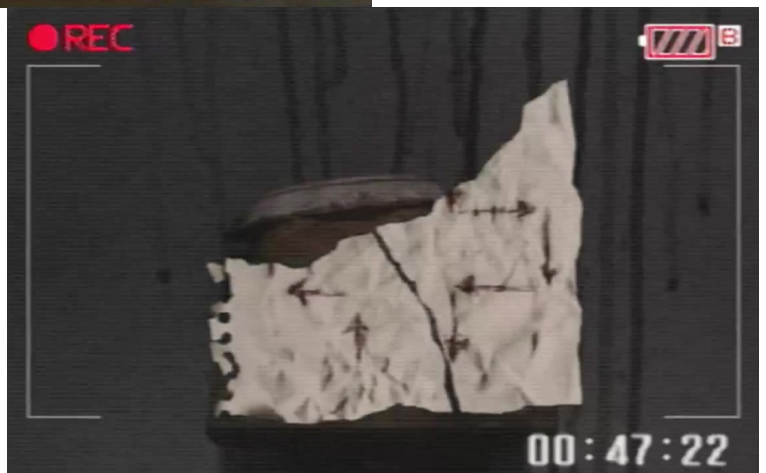




Si le fait que les personnages ne vaquent pas à leur occupations pendant votre exploration peut décevoir, les dialogues en revanche se révèlent extrêmement importants et sont la base même du jeu. Vous serez harcelé de question par vos compagnons et devrez répondre à l'aide de O ou X selon si vous acquiescez ou non. **Vos choix auront une importance cruciale**, à la manière d'un [Twilight Syndrome](#), car s'ils sont mauvais vous pourrez même avoir un game over dès la fin du premier DVD. La durée de vie s'en voit donc considérablement augmentée et trouver les bons choix pour voir le bout du jeu n'est pas chose aisée.

Coté ambiance les véritables décors sont très travaillés (à tel point que j'irais bien passer un week-end là bas moi !), les tableaux sont déviants, les sculptures malsaines, les toiles d'araignées omniprésentes et les inscriptions bizarre sur les murs contenteront votre esprit avide d'atmosphère horrifique. Les musiques collent bien au jeu, sans exceller, mais sont un peu répétitive à mon gout. De plus, a chacun de vos déplacements le plancher craquera sous vos pas...bon pour le coup ils en ont un peu trop fait, à tel point que le plancher craque tout le temps et ce n'est définitivement pas agréable à l'oreille. Pour vous épargner ce bruit constant vous pourrez courir. Cela dit, ce dernier point est l'objet d'un **système du jeu très bizarre**. Je vous explique : a l'aide du bouton CARRE vous pourrez, comme dans [D](#), avoir des flash qui vous aideront dans votre progression si vous êtes bloqué. Alors, la batterie de la caméra visible à l'écran se déchargera. Pour l'alimenter il faut marcher dans la demeure et chaque craquement de pas la rechargera un peu, mais si vous courez ça ne marchera pas ! En plus d'être dénudé de sens, ça se révèle vraiment pénible...





Heureusement des phases un peu plus crues viendront pimenter l'expérience de jeu tels des décapitations, des démembrements ou autres éviscérations rendus réalistes grâce au FMV. C'est clairement jouissif. Quelques combats, vers la fin, finiront aussi d'agrémenter le soft, il suffira alors d'appuyer au bon moment pour éviter des coups, parfois il faudra aussi placer correctement le curseur de votre caméra vers vos ennemis pour déclencher une attaque. Rien de difficile en somme.

Si certains d'entre vous ne parlent pas japonais mais veulent faire le jeu, sachez qu'une solution sur les bon choix à faire pour avoir la meilleure fin est disponible sur le site de gamefaqs. Pour conclure, je dirais que le monde du jeu-vidéo d'horreur nous offre ici **un jeu original et déroutant**. Sans être non plus extraordinaire, si vous avez une après-midi à tuer - sans mauvais jeu de mot - alors n'hésitez pas à plonger dans l'expérience The Fear !

*Description du jeu par Kyoledemon*