



Test de F.E.A.R.

F.E.A.R.

"F.E.A.R.", ces quatre lettres suffisent à provoquer une forte montée d'adrénaline à bon nombre de joueurs. Et pour cause, il s'agit du FPS le plus stimulant de ces dernières années. Développé par Monolith Productions, déjà responsable de perles comme "Alien vs Predator 2" ou bien "[Condemned](#)", le soft sorti sur PC en 2005 puis plus tard sur Xbox 360 et PS3 à réussi le mélange pourtant difficilement conciliable de l'action à outrance couplée à des scènes d'angoisses directement inspirées du cinéma d'horreur japonais, et autant vous le dire tout de suite le résultat est explosif !

Vous incarnez une jeune recrue du First Encounter Assault Recon, une unité d'élite spécialisée dans le paranormal. Qui êtes vous ? Que faites vous ici ? Le jeu ne vous l'explique pas et vous propulse directement en pleine mission, à la recherche de Paxton Fettel, un psychopathe qui dirige une armée de soldats à l'aide de ses pouvoirs psychiques. Outre les dizaines de soldats vous empêchant d'atteindre Fettel, vous aurez aussi droit durant votre périple à plusieurs visites d'Alma, **une petite fille à l'allure fantomatique** n'ayant que pour unique préoccupation de vous effrayer.





Cette dernière profitera en effet du moindre moment d'accalmie du jeu pour se montrer, de préférence dans un couloir sombre et en ne manquant pas de faire grésiller votre HUD et votre lampe-torche. Ces apparitions toutes plus soignées et flippantes les unes que les autres ne manqueront pas de rappeler aux plus cinéphiles d'entre vous **certains films d'horreur asiatiques tels "Ju-On" ou bien le cultissime "The Ring"**. En effet Alma s'avère être une petite fille au teint blafard et au longs cheveux noirs que n'auraient pas reniés les réalisateurs des films cités au dessus.

Heureusement pour vous et pour votre santé mentale "F.E.A.R." ne propose pas que des scènes de flippettes et possède aussi son panel de moments forts au niveau action. Ces scènes de gunfights bien nerveuses seront d'ailleurs l'occasion de mettre en avant deux atouts du jeu. En premier lieu **l'intelligence artificielle qui est clairement la meilleure que l'on ai pu voir dans un jeu de ce genre**. En effet les ennemis n'hésiteront pas à vous contourner, à appeler du renfort, à renverser des étagères ou bien à se planquer derrière des murets pour vous mettre des bâtons dans les roues. Vient ensuite le bullet-time, un autre élément emprunté au cinéma, et dont le plus célèbre représentant fut le film "Matrix", ou bien même à certains jeux comme le célèbre "Max Payne". Cette capacité propre à votre personnage vous sera d'une grande aide lorsque vous serez dans un endroit un peu trop peuplé d'ennemis. Rajoutez à cela un arsenal d'armes des plus sympathiques (pistolets, mitraillettes, fusils à pompe, lance-pieux, etc...), malgré le fait que vous ne pouvez en porter que trois sur vous, et vous avez là de quoi faire de la belle compote de soldats.





Malgré ce tableau pour le moins aguicheur "F.E.A.R." possède tout de même un gros défaut et si l'on ne trouve rien à redire au niveau de la bande-son qui est de très bonne facture tant pour le doublage en français que pour la musique il en va tout autrement pour **le level-design du jeu qui est tout bonnement ignoble**. Hormis les trois premiers chapitres se passant dans un immeuble et une usine quasiment tout le reste de l'aventure se passe dans des bureaux aux couloirs tous plus monotones les uns que les autres. Ceci est d'ailleurs vraiment dommage tant le moteur graphique du jeu est bon avec des effets d'explosions, de flammes et d'eau vachement jolis. Celui-ci est d'ailleurs couplé à une physique très performante vous permettant de faire tomber à peu près tout ce qui se trouve sur les étagères parsemant les couloirs du jeu.

Pour finir abordons la question sensible de la durée de vie. Coup de bol celle de "F.E.A.R." est tout à fait convenable, comptez environ une heure par chapitre (hormis le dernier se faisant en 5 minutes) et vous arriverez à une petite dizaine d'heures pour le solo. À vrai dire plus aurait été un peu superflu vu que **le concept ne se renouvelle jamais vraiment** et que le jeu devient répétitif passé les six-sept heures de jeu. Heureusement, pour celles et ceux qui souhaitent prolonger le plaisir un mode multi toujours peuplé est disponible. Bien que classique tant dans ses modes (match à mort, match à mort par équipes, capture du drapeau, etc...) que dans ses maps reprenant celles de la campagne solo il a le mérite de prolonger le trip quelques heures de plus. En revanche, pour ce qui est de la rejouabilité, il vaut mieux oublier. En effet le jeu n'a plus grand intérêt lorsque l'on connaît les scènes d'angoisse.



En bref :

Moins médiatisée que des boîtes comme Valve ou bien ID Software, Monolith Productions n'en est pas moins une société constituée de développeurs très talentueux dans le domaine du FPS. En effet après des jeux cultes comme "Alien Vs Predator 2" ou bien "No One Lives Forever" ils confirment ici leur statut de créateurs de softs originaux. En piochant allégrement dans le cinéma horrifique japonais et le gros film d'action avec slow motion à tout va, **"F.E.A.R." se paie le luxe d'être l'un des FPS les plus exaltants qui soit** et dont les quelques défauts comme le level-design ou bien la répétitivité ne devraient arrêter que les plus tatillons d'entre vous.

Description du jeu par Zombiedu05 et XthedarkX

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