



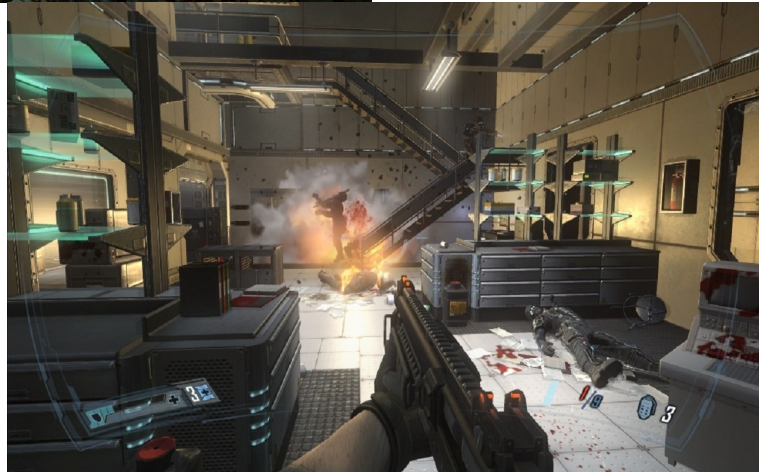
Test de F.E.A.R. 2 : Project Origin

F.E.A.R. 2 : Project Origin

Nous sommes en Octobre 2005, les développeurs de chez Monolith Production sortent un FPS du nom de "F.E.A.R.". A mi chemin entre "Matrix" et "The Ring", le soft se révèle être un parfait mélange d'action et de peur, un condensateur d'adrénaline des plus jouissifs. Bref, c'était, malgré quelques petits défauts, un excellent titre. Nous sommes à présent en Février 2009 et Monolith décide de gratifier son FPS horrifique d'une suite. Baptisé "F.E.A.R. 2 : Project Origin", cet épisode compte bien faire aussi bien que son prédécesseur, voir mieux. Pourtant, **force est de constater que c'est loin d'être le cas**. Explications...

L'histoire prend place dix minutes avant la fin de "F.E.A.R.", vous incarnez le soldat Michael Becket qui fait partie d'une unité d'assault chargée d'intervenir dans le complexe d'Armacham Corporation du premier volet pour y trouver une certaine Geneviève Aristide. Evidemment, et si vous avez fini "F.E.A.R.", vous vous doutez bien qu'un "léger" incident va survenir, modifiant quelque peu les plans du troufion muet que vous incarnez. Aucune autre révélation ne sera faite sur le scénario pendant ce résumé, sachez toutefois que si dans le premier opus vous en appreniez sur l'histoire par des messages vocaux, dans Project Origin vous en saurez plus en trouvant des dossiers éparpillés un peu partout dans les niveaux.

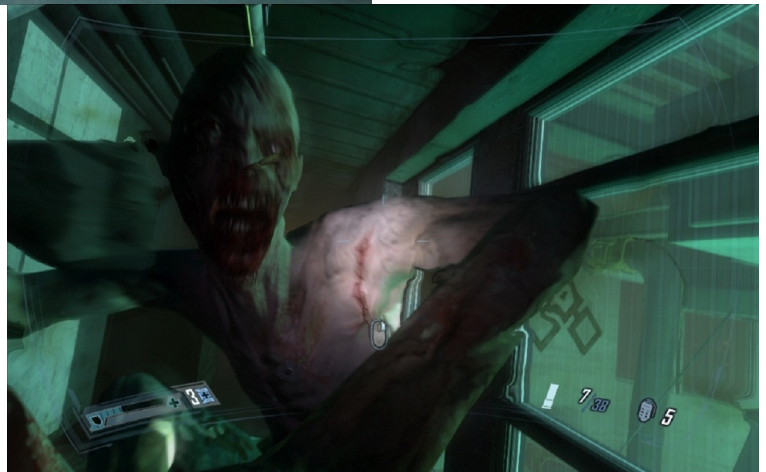




Concernant le gameplay c'est du très classique, vous aurez ainsi accès à un arsenal assez varié comportant entre autre un pistolet, un fusil d'assault, un fusil sniper ou bien quelques armes moins conventionnelles comme un rayon laser. Vous aurez également droit à un éventail assez large de grenades, allant des classiques, à fragmentation, aux incendiaires. Et bien sur, comme dans le premier volet, **vous aurez la possibilité d'utiliser le bullet time pour vous sortir d'un mauvais pas**. Et voila le premier gros problème de "F.E.A.R. 2" ! En effet si le ralenti était plutôt bien équilibré dans le premier épisode, ici il facilite énormément les choses tant il se décharge lentement et se recharge vite. Heureusement et contrairement à bon nombre de FPS actuels, la barre de vie se recharge par troussees de soin et non par attente. Malgré tout il est plutôt conseillé d'attaquer le jeu directement en difficile histoire d'avoir un minimum de challenge. Notons au passage que la durée de vie dans ce mode de difficulté se situe un poil plus haut que les poncifs du genre, à savoir entre 8 et 10 heures de jeu (n'ayant fait qu'une seule partie je ne me prononcerais pas sur le multi).

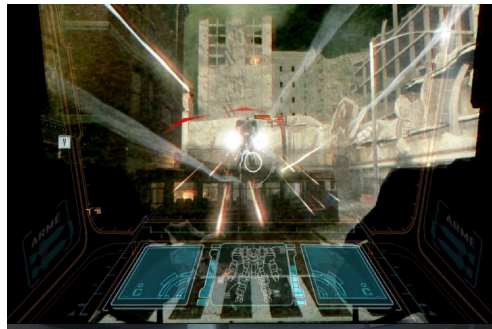
Passons maintenant à la réalisation globale du titre. Si graphiquement rien n'est à signaler de nouveau, il s'agit du même moteur légèrement amélioré, au niveau du design en revanche c'est pas la joie. Entre les couleurs vives et fluos, la gelée de groseille faisant office de sang quand on tire sur un ennemi ou bien le design plus que douteux des soldats, des monstres et des méchas, **on est quand même loin de l'ambiance très sombre du premier "F.E.A.R."** . Même Alma, personnage pourtant emblématique de la série, a été foirée. Vous pouvez dire au revoir à la petite fille à robe rouge et aux longs cheveux sales. Ici, si Alma a toujours de longs cheveux sales, elle n'est plus une petite fille et se balade dans les niveaux complètement à poil. Alors oui, c'est voulu par le scénario mais du coup Alma perd pas mal de son pouvoir effrayant. Sans compter que ses apparitions sont plus réduites qu'en 2005, toutes plus banales les unes que les autres et qu'elles vous obligent très souvent à réaliser une QTE des plus barbant.





On en vient ainsi aux deux plus gros problèmes de "F.E.A.R. 2". Le premier est l'absence quasi-totale de peur. Si l'on excepte une scène sympathique dans une école primaire, au milieu de l'aventure, il n'y a aucun moment qui vous scotchera sur votre siège comme dans le premier. Les quelques scènes se voulant effrayantes ne sont en fait que des grosses séquences de shoot bien bourrines dans lesquels vous devrez vider vos chargeurs sur des ennemis plus rapides et plus dangereux qu'à l'accoutumée. C'est dommage tant on sent une volonté de varier un peu les ambiances et les décors de la part des développeurs. Si dans "F.E.A.R." on passait la majorité de notre temps dans des bureaux, ici on visitera certes des bureaux mais aussi des entrepôts, une école, des rues, des laboratoires etc. Malheureusement, et l'on en vient au deuxième gros défaut du titre, Monolith n'a pas su tirer des leçons du passé et nous ressort, comme pour le premier volet, **un level design toujours aussi ignoble**, avec des couloirs prenant des courbes invraisemblables, des bouts de niveaux faussement ouverts ou l'on se perd plus qu'autre chose si on veut essayer de tout visiter et une structure toujours identique, à savoir "scène qui fait peur" (ou du moins qui essaie), salle remplie d'ennemis à vider, "scène qui fait peur" (ou du moins qui essaie), salle remplie d'ennemis à vider, etc...

Quant aux séquences sur des tourelles ou en méchas, ces dernières sont bien trop inintéressantes et mal foutus pour retenir l'attention. Même l'intelligence artificielle, pourtant exemplaire dans "F.E.A.R.", semble ici très basique et prévisible.



Au final c'est un sentiment plus que mitigé qui ressort de ce "F.E.A.R. 2 : Project Origin". Si les gunfights restent classieux et fun (bien qu'un poil trop faciles), le sentiment d'angoisse du premier volet à ici presque totalement disparu pour laisser place à de l'action pure et dure. On regrettera également que le principal défaut du précédent opus, à savoir le level design, soit toujours présent et qu'il ait même empiré. Reste au final **un FPS pop-corn sympa, mais à des années lumières du cultissime premier volet**. Allez, on croise les doigts pour "F.3.A.R."...

