



## Test de F.E.A.R. 3

### F.3.A.R.

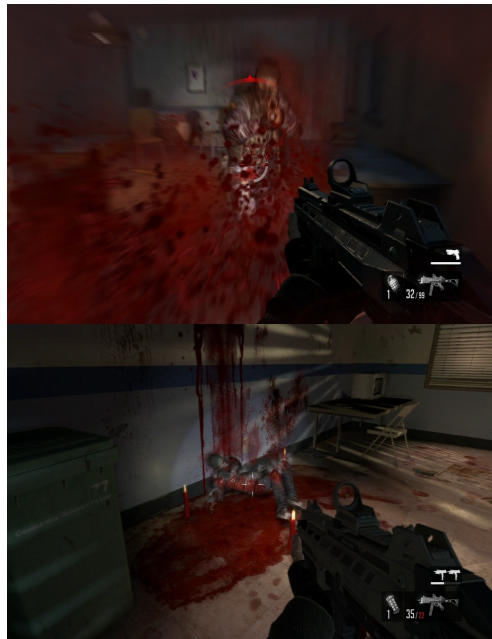
C'est après un premier épisode génial et un deuxième opus nettement moins convaincant que la licence "[F.E.A.R.](#)" rempile sur consoles HD et PC pour une troisième itération. Au programme: des nouveaux développeurs (Day 1 Studios à qui l'on doit déjà les deux "MechAssault" et "Fracture"), du coop, des modes multijoueur originaux et même l'arrivée d'un certain John Carpenter pour la conception des cinématiques. De quoi redorer le blason d'une série en perte de vitesse...du moins en théorie.





L'histoire prend place après celle du second opus et nous permet d'incarner à nouveau Point Man, le personnage principal du premier épisode. Il sera rejoint par le diabolique Paxton Fettel dès le début de l'aventure et même s'ils ne peuvent pas trop se blairer, les deux frères devront rapidement mettre leurs différences de côté pour parvenir à vaincre les armées de soldats d'Armacham ainsi que les créatures envoyées par Alma. Cette dernière ne sera d'ailleurs plus vraiment présente et ses rares apparitions tiendront plus du caméo qu'autre chose. **L'aspect horifique passe aussi complètement à la trappe** et même si le jeu est gore il n'est jamais effrayant, l'action étant bien trop présente pour laisser le temps à une ambiance angoissante de s'installer. C'est d'ailleurs le gros problème de ce F.3.A.R, on enchaîne les chapitres en défouillant à tout va sans qu'aucune séquence ne marque les esprits. Les environnements sont certes plus diversifiés qu'auparavant mais restent soit trop clichés soit complètement en dehors du sujet. Le meilleur exemple est le deuxième chapitre qui se déroule dans des favelas et dont l'ambiance tient bien plus de "Call of Duty" que de "F.E.A.R." Et ne parlons pas des cinématiques, **ces dernières censées être supervisées par John Carpenter sont d'un classicisme effroyable**. Histoire d'enfoncer le clou le titre de Day 1 Studios se veut très court et ne devrait pas vous résister plus de sept heures, même en mode difficile.

Heureusement, et alors que c'était l'aspect que l'on pouvait le plus craindre, le mode coop (disponible en écran partagé et en ligne) apporte de bonnes idées. On notera ainsi la possibilité (et la nécessité) pour le deuxième joueur qui incarne Fettel d'avoir recours à des pouvoirs psychiques permettant notamment de posséder le corps des ennemis pour utiliser leurs armes ou bien pour les faire exploser. Le premier joueur pourra quant à lui compter sur une utilisation constante des armes à feu ainsi que sur ce bon vieux Bullet time. Un système de score a également été mis en place. Outre quelques modifications pour chaque personnage, comme l'agrandissement des barres de Bullet time et de possession, **il permet de déterminer lequel des deux joueurs est le meilleur fils aux yeux d'Alma**. Une feature pas si anodine qu'elle n'y paraît puisqu'elle influe directement sur la séquence de fin !







"F.3.A.R." possède également quatre modes multijoueur originaux. Le premier s'intitule "Contractions". Il s'agit d'un mode hordes dans lequel les joueurs doivent coopérer pour survivre face à plusieurs vagues d'ennemis. La particularité du mode est que les joueurs peuvent barricader les entrées du bâtiment dans lequel ils se battent. Ils doivent également ramener des caisses d'armes du dehors. Ces caisses donnent accès à des armes de plus en plus puissantes et qui ne seront pas de trop face aux assauts répétés d'Alma et de ses spectres. Vient ensuite le mode "F\*\*\*ing Run!" qui vous place dans des niveaux fragmentés et dans lesquels **les joueurs doivent aller d'un point B à un point C tout en étant poursuivi par un gigantesque mur de fumée**. Sachant que des hordes d'ennemis bloquent le chemin et que la partie s'arrête si un seul joueur se retrouve happé dans la fumée, coopération et rapidité sont les grandes qualités à posséder dans ce mode de jeu. Le troisième mode multi est baptisé "Soul King" et permet à un des joueurs d'incarner une sorte de spectre qui doit prendre le contrôle des soldats ennemis pour collecter leur âme et devenir le premier joueur de la partie. S'il se fait tuer une partie de ses âmes vont au joueur l'ayant assassiné. Enfin le mode "Soul Survivor" consiste à survivre face aux créatures envoyées par Alma. Cette dernière corrompt dès le début de la partie un membre de l'équipe qui se retourne contre ses anciens coéquipiers. S'il parvient à les corrompre à son tour ils rejoignent alors son camp. Voilà pour ce multi original et sympathique, mais dont la présence de deux modes de jeux en Pass Online ("F\*\*\*ing Run!" et "Soul Survivor") diminue fortement l'intérêt pour les acheteurs d'occasion.





Il est au final assez délicat de trancher sur ce "F.3.A.R.". Si le jeu reste fun à jouer (surtout en coop) et que les nombreux modes multijoueur sont de bonne facture, l'ambiance et l'histoire de la campagne s'engouffrent très rapidement dans un grand n'importe quoi que même un grand monsieur comme John Carpenter ne parviendra à sauver. Dépouillée de toute substance horrifique, l'aventure se veut de plus très courte et ne survit pas vraiment à un deuxième run. Le constat est donc le même que pour le deuxième opus, à savoir **un jeu pop-corn sympathique mais pas un bon "F.E.A.R."** .

*Description du jeu par Zombiedu05*

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