

F3AR sur Xbox 360, Le Test

Dossier

Post   par : ThomasG

Publi   le : 18/7/2011 11:00:00

Apr  s   tre pass   dans les mains du d  veloppeur MONOLITH pour les deux   premiers opus, c  est au tour de DAY 1 STUDIO de s    y coller. Rappelez-vous de la   fin de FEAR 2, il n    y avait aucun doute quant    la sortie de **F3AR, et pour ce troisi  me   pisode**, John Carpenter vient surveiller la bonne coh  rence du sc  nario.



Apr  s avoir incarn   **Michael Becket**, membre d     une unit   sp  ciale dans FEAR 2, vous incarnez un personnage plus terne, qui ne montre aucunes   motions, et qui ne poss  de aucune personnalit  . Nomm   Point Man (Nom donn   aux   claireurs), vous   tes le fr  re du psychopathe et cannibale Paxton Fettel, vous l    vez d     j   tu   d     une balle dans la t  te dans FEAR 1, mais c  est sous forme de fant  me qu  il revient    vos c  t  s, et vous aide    vous   chapper de la prison D     Armacham pour vous emmener au pr  s d     ALMA, pr  te    accoucher suite au viol de Michael Becket.

Contrairement aux deux premiers   pisodes, F3AR n    st pas un jeu d     horreur et de peur, les s  quences flippantes, dans un noir complet sont moins pr  sentes, et les apparitions d     Alma difficile    percevoir, puisqu  on a le dos tourn   tr  s souvent. Ce volet se veut plus sanglant, plus bourrin, et ultra-violent !

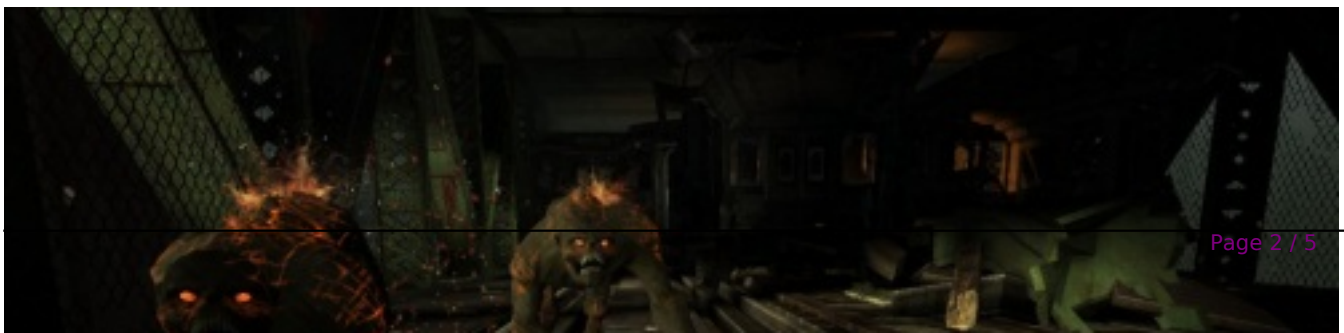


Les niveaux se succèdent de manière très incohérente, vous passerez d'une prison, aux Agouts, aux bidonvilles, à l'autoroute. F3AR se veut être un couloir, Mais comment est-il possible d'avoir peur lorsque nous ne sommes dans un endroit qui est aussi clair comme un stade de foot ? Pour être clair, certains niveaux ne font même pas peur, et on se demande bien si c'est F3AR que l'on joue !

On retiendra tout de même le niveau du magasin, qui nous propose une ambiance très glauque, peuplée de personnage d'égout, et des scènes d'égoutantes tel que le hangar rempli de téléviseurs, mais à vous de le découvrir.



Du côté du bestiaire, il n'est pas très étoffé, il y a plus d'ennemis « humains » que de bêtes hideuses et baveuses. Au fil de votre progression vous rencontrerez différents types d'ennemis donc, tels que des soldats de L'APC, des Scavenger qui sont des sortes d'humain à quatre pattes, très rapides et affamés qui attaquent en horde. Mais il y a aussi les Soldats REPLICA, qui sont des supers soldats, plus résistants, plus forts, plus dangereux, ils peuvent aussi bien manier une mitraillette, qu'un fusil à pompe, ou un fusil de sniper.

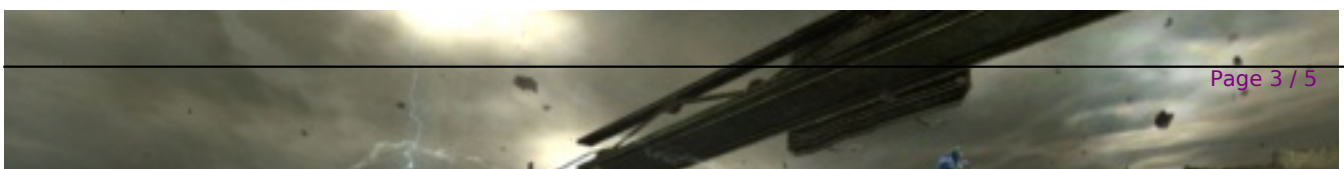


Pour vous aider dans lâ€™annihilation de vos ennemis, vous disposez de plusieurs coups spÃ©ciaux dans votre arsenal, tel quâ€™un coup de pied glissÃ©, un mode ralenti, qui vous permet un maximum de prÃ©cision pour un certain laps de temps. A la mode dans les FPS, vous ne pouvez porter que deux armes, vous pourrez ramasser des armes et des grenades sur vos ennemis, mais faites attention Ã Ã©conomiser vos munitions, Ã certains moments elles se font rares. Sachez que vous serez rÃ©compensÃ© de vos efforts, puisque des petits challenges qui ne sont pas obligatoires, sont prÃ©sents comme : Tuer X ennemis, rÃ©ussir un X tir dans la tÃªte, grÃ¢ce Ã ces challenges vous engrangez de lâ€™expÃ©rience qui vous donne accÃ¨s Ã des scÃ¨nes de ralenti plus longues, un bonus de santÃ©â€¦



Une fois un niveau fini, vous pourrez rejouer ce niveau mais avec le personnage de Paxton Fettel. Le gameplay est totalement diffÃ©rent puisque celui-ci ne dispose que de pouvoirs et il ne dispose pas du ralenti, Ã©tant fantÃ¢me il ne peut porter des armes, mais il peut possÃ©der ses ennemis. Ce pouvoir est limitÃ©, si la jauge arrive Ã 0 ou si vous subissez trop d'Ã©gÃ©ts, le corps que vous possÃ©dez implose, et est rÃ©duit en bouillie.

Pour Ã©viter cela, vous pouvez collecter les Â« Ã©mes Â» de vos adversaires morts au combat. Le Mode Histoire est jouable en coopÃ©ration, que ce soit en ligne ou en Ã©cran scindÃ©, les joueurs incarnent Paxton Fettel ou Point Man. C'Ã©st lÃ , que ca devient intÃ©ressant, combinez au ralenti de Point Man avec le corps Ã corps de Paxton donne une attaque plus efficace.



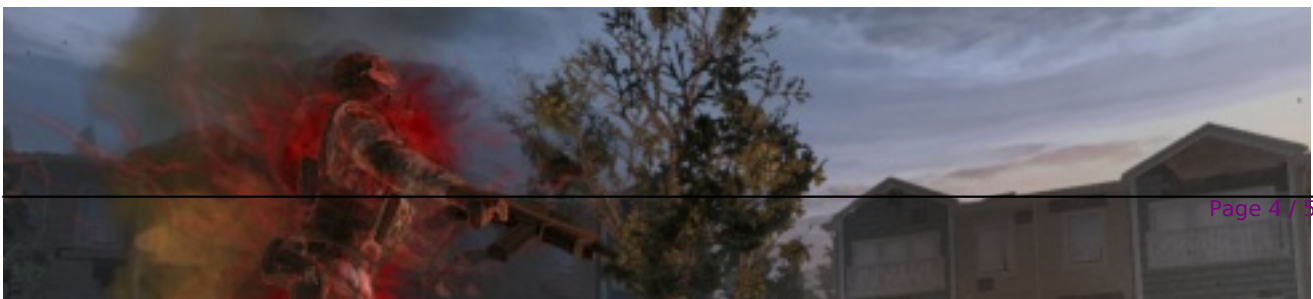
Outre un mode histoire coopératif, F3AR est doté d'un mode multi-joueurs d'attente mais qui peut se révéler original. Tout d'abord d'attente, car il n'y a plus de Match à Mort ! Tout FPS digne de ce nom se doit de comporter un tel mode de jeu ! Ensuite, original, puisque le mode « Convulsions » fait son apparition : 4 joueurs doivent repousser des vagues d'ennemis de plus en plus puissantes, entre chaque vague d'ennemis, il est possible pour les joueurs d'aller chercher des caisses d'armes pour améliorer leur arsenal, ou alors de réparer les fenêtres et autres portes avec des planches en bois. Certains joueurs vont vite remarquer la ressemblance avec « Lâche appelle du doute ».



Dans le mode « **Soul Survivor** », un joueur de la session est désigné comme Spectre, pendant que les autres joueurs affrontent des ennemis gérés par l'IA, le spectre doit se glisser dans le corps d'un ennemi, puis tuer un joueur. Une fois un joueur tué, le spectre doit « convertir » le cadavre du joueur en spectre. Le joueur qui était donc humain, devient spectre à son tour.

Le mode « Roi des Âmes », qui est cette fois-ci compétitif puisqu'il vous faut tuer un maximum d'ennemis pour collecter leurs Âmes, mais tout en évitant de se faire tuer et de perdre toutes les Âmes accumulées.

Le mode « Fucking Run », ressemble au mode Convulsions, mais un brouillard épais envahit le terrain, et vous repousse dans divers endroits de la carte, tous les joueurs se retrouvant dans le brouillard met fin à la partie. Un bon mode de survie.



Les fans de la série FEAR attendait ce troisième volet avec impatience, ceux qui aiment le côté bourrin et sanglant du jeu ne seront pas déçus, mais ceux qui s'attendaient à sursauter dans leur siège seront quant à eux déçus. Mais l'IA du jeu est toujours aussi bonne, les ennemis cherchent sans cesse à vous faire sortir de votre coin, vous êtes toujours en mouvement, et avoir ajouté le personnage de Fettel est un bon plus. Comptez 5 à 6 heures pour finir la campagne solo avec Point Man, le double donc si vous comptez rejouer avec Fettel. La bande-son est effrayante, je recommande vivement de jouer à F3AR avec un casque audio, pour vraiment être dans l'ambiance du jeu. A peine sortie qu'il n'y a déjà plus de joueurs sur les serveurs Xbox Live, un Mode Match à Mort comme dans FEAR 1 ne serait pas de refus, et un DLC gratuit contenant plus de Mode Multi ne serait pas de trop !