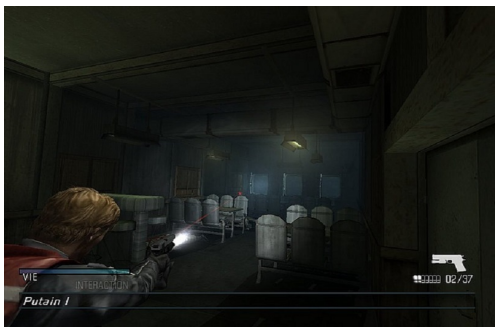
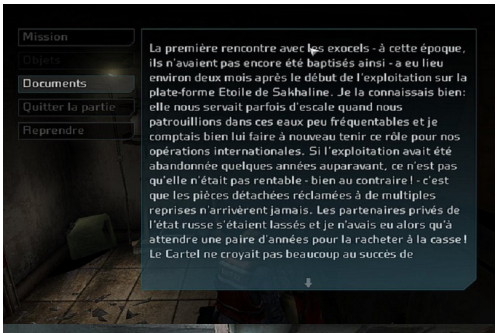
Test de Cold Fear

Cold Fear

Dans ce jeu distribué par Ubisoft et développé par Darkworks on doit, seul, mener l'enquête à bord d'un cargo non seulement livré à la fureur de l'Océan démonté, mais également infesté de mercenaires armés, de zombies mutant agressifs et de pernicieux parasites arachnoïdes. Il est sorti en Mai 2005 sur PC, PS2 et Xbox.





Les décors en 3D mobile offrent un rendu saisissant du tangage et du roulis affectant le navire (et donc notre stabilité), ainsi que des paquets de mer déferlant sur le pont et susceptibles de nous précipiter par-dessus bord; y évoluant à la troisième personne, on dispose au tout début d'un pistolet à visée laser (dont, anachroniquement, le chargeur ne contient que sept cartouches _ mais ensuite on trouve des armes plus conséquentes) et d'une torche qui n'éclaire en rien les ténèbres quasi-perpétuelles, seulement percées quelquefois des éclairs spasmodiques de néons agonisants ou d'incendies localisés. En maintenant enfoncée la touche L1 on passe en mode visée et on y voit mieux _ mais on ne peut plus courir. Cette vue est d'ailleurs indispensable pour ouvrir le feu : le buste du personnage se retrouve alors en bas à gauche de l'écran, le point rouge du laser étant à positionner avec le stick analogique droit avant d'appuyer sur R1 pour tirer.

Cette caractéristique l'a fait comparer à "Resident Evil 4" sorti sur GameCube approximativement à la même époque, car **"Cold Fear" se rapproche beaucoup plus du jeu d'action que du survival-horror au sens noble du terme.** En effet, dans l'inventaire on ne peut stocker que documents et objets-clés, le rechargement ou le changement d'armes se fait en temps réel (touches CARRE et L2 / R2) et les soins ne peuvent être emportés, doivent être consommés sur place ! Quant aux sauvegardes elles ne sont proposées que suite à l'accomplissement intégral de chaque mission assignée.

Hormis la nécessité de fouiller les cadavres (après leur avoir fait exploser la tête pour éviter toute résurrection intempestive), oubliez toute référence à CapCom et pensez plutôt à **The Suffering** ou **The Thing** en plus beau (mais en plus court !) : si dans ce dernier il fallait affaiblir les monstres au gun avant de les brûler au lance-flammes, ici il convient de leur écraser le crâne après les avoir envoyé à terre en quelques coups de feu : en effet, **les munitions se font vite rares !** Par chance on peut beaucoup interagir avec l'environnement, déclencher explosions, électrocutions et jets de vapeur brûlants en tirant une seule balle sur les nombreux barils, valves, transformateurs et extincteurs généreusement répartis dans tout le bateau. Les effets de démembrements, de jaillissements de sang et de chair putréfiée sont des plus réussis.

Le jeu se décline sous quatre niveaux de difficulté, trois immédiatement accessibles (facile - normal - difficile) et un à débloquer (extrême) ; saluons cette initiative de ses développeurs car l'absence de visée automatique, ainsi que l'obscurité quasi-omniprésente (qui finit par provoquer l'irritation plus que l'angoisse…) ne le rend pas des plus aisés. L'absence de plan est moins gênante dans la mesure où la totalité du jeu est circonscrite à bord.

Description du jeu par Zombieater

Copyright © 2003-2026 survivals-horrors.com, tous droits rés
Conception David Barreto