

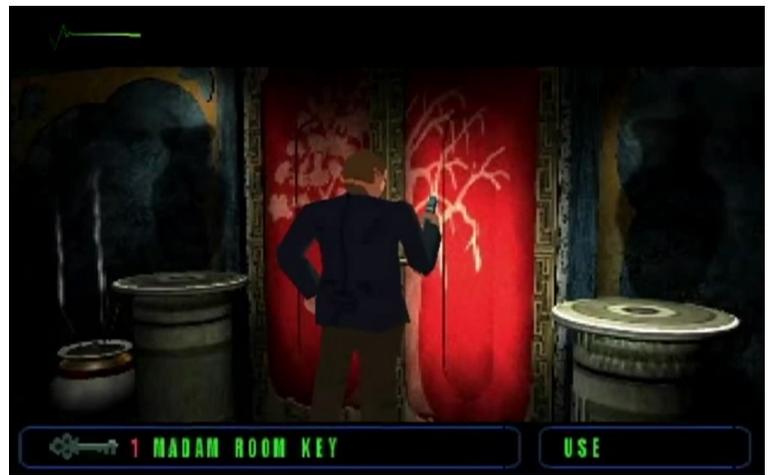


Test de Fear Effect

Fear Effect

Fear Effect est un jeu qui mélange les genres. **Tantôt jeux d'aventures, tantôt survival-horror**, il ne cesse d'alterner des phases à priori antinomiques, et pourtant, il le fait avec brio. Tenant sur 4CD, cet ovni vidéoludique est rapidement devenu incontournable pour quiconque possédait un Ps1.





Le scénario est très simple du début à la fin. Vous incarnez un trio de personnages, Hana, Deke et Glass, et votre mission est de retrouver la fille disparue d'un milliardaire chinois. Vous ne faites pas ça par bonté d'âme, mais par souci d'empocher une belle somme d'argent comme récompense. Rapidement, vous vous rendez compte que cette fille n'a pas disparu, mais qu'elle s'est bel et bien enfuie pour une raison qui, dans un premier temps, vous échappera. Ce scénario vous mènera dans une sorte de road trip qui vous fera visiter Hong Kong, une île étrange et les enfers... entre autres...

Dans un souci de narration cinématographique, le jeu vous projettera d'un personnage à l'autre selon les besoins de l'histoire. Chacun d'entre eux aura sa zone de jeu à explorer et son propre inventaire. Mais tous sont dotés des mêmes capacités physiques. Ils peuvent se déplacer furtivement pour tuer un ennemi dans son dos, ils peuvent courir et même faire des roulades pour échapper aux balles. Quant à leurs barres de vie, elle n'en est pas vraiment une. C'est plutôt **une barre de stress** qui diminue à chaque fois qu'ils se font toucher, ou à chaque fois qu'ils vivent un événement stressant (la rencontre avec un boss, le combat contre un fantôme...). Evidemment, dès qu'elle vire au rouge, c'est le game over. Et dans Fear Effect, on meurt souvent. Il faudra donc penser à bien sauvegarder à chaque fois que le jeu vous le proposera !

Faits curieux, comme je le disais en introduction, vos ennemis seront parfois des gardes armés, parfois des zombies, ou bien des soldats, voire des fantômes. Vous l'avez compris, **les phases dites "survival-horror" ne composent qu'une partie du jeu**. C'est d'ailleurs pourquoi j'ai longuement hésité à lister Fear Effect sur ce site. Alors évidemment, cette alternance d'univers est parfaitement expliquée au fur et à mesure que le scénario évolue.





Si l'atmosphère peut virer au macabre en quelques minutes, le jeu ne fera jamais vraiment peur. La faute à des musiques peu angoissantes et des graphismes en cell-shading qui ont bien vieilli. Cela dit, **tous les ingrédients qui composent un survival sont de la partie**, y compris les énigmes, les objets à trouver et les nombreux allers-retours dans les zones explorables. Le jeu est également rigide, par les déplacements des protagonistes et par la gestion de l'inventaire qui nous oblige à faire défiler les objets un par un pour trouver celui qui nous sera utile.

Au final ce Fear Effect est **un jeu hybride**, encore plus que le premier [Galerians](#) ou le premier [Parasite Eve](#). Je pense qu'il intéressera les joueurs qui sont à la recherche d'un survival pas comme les autres et qui ne seront pas effrayés par des gunfights un peu raides et souvent mortels.

Description du jeu par Kyoledemon

Copyright © 2003-2024 survivals-horrors.com, tous droits réservés
Conception [David Barreto](#)