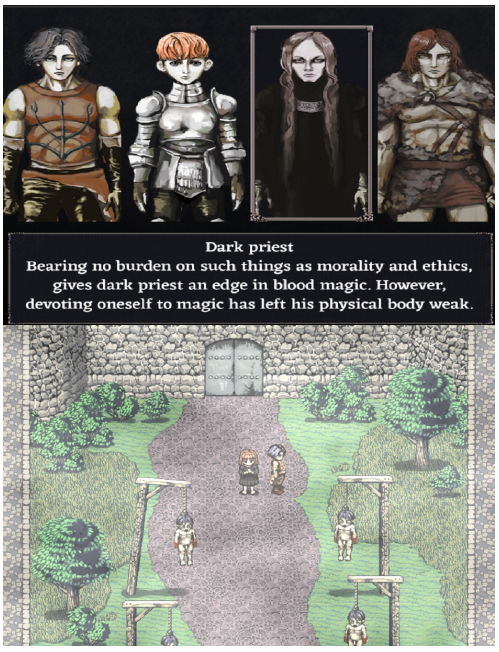
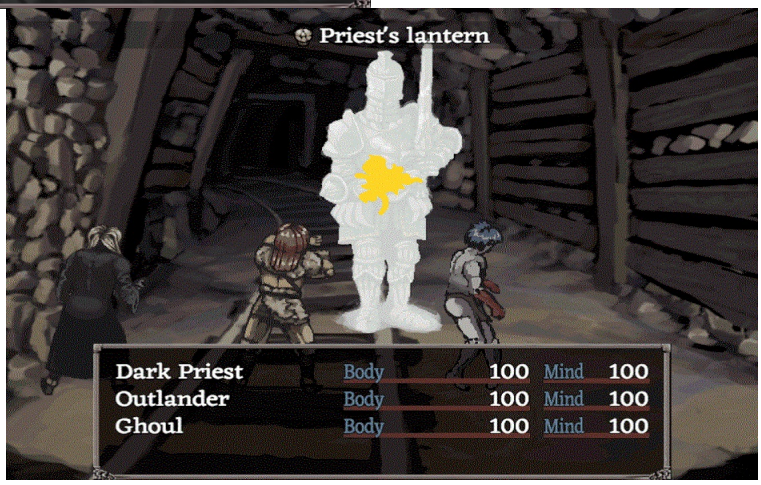
Test de Fear & Hunger

Fear & Hunger

Voici une critique qui risque d'être longue... Fear & Hunger est un jeu sorti en janvier 2019, **il s'agit d'un "Dungeon Crawler" mâtiné d'éléments de "JRPG" et de "Survival-Horror"**. Il ne fait pas que copier, cela dit, puisqu'il arrive à se distinguer sur de nombreux éléments, notamment son gameplay. Il est assez difficile de parler de Fear & Hunger, pas à cause de ses thématiques un peu trash, de son ambiance assez sombre, voire de sa difficulté qui peut s'avérer écrasante à certains passages, mais parce que c'est un jeu assez dense.

Premièrement, indépendamment des points suivants, le jeu est assez long. On fait quelques allers-retours, à la façon d'un "Metroid", on résout des énigmes, on retourne chercher de clefs ou des emblèmes pour progresser. Deuxièmement, le jeu dispose d'une grande rejouabilité. On a quatre personnages de départ, il y a plusieurs moyens d'atteindre certains objectifs, et il existe des zones de jeu optionnelles, parfois cachées. Troisièmement, le jeu est dur, surtout au début. **Il a un système de combat particulier en tour par tour**, il nécessite aussi de faire attention à vos ressources, et a la mauvaise habitude de jouer avec des éléments aléatoires, y compris des pièges mortels. Mais je reviendrai plus tard sur tous ces points.

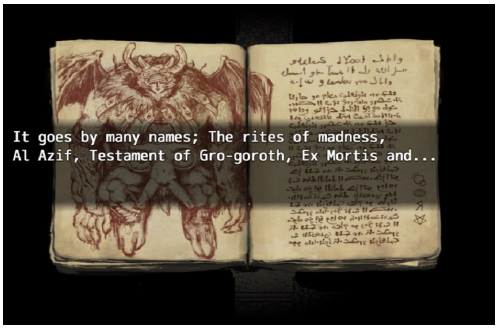




Au début du jeu, donc, on se retrouve face à quatre personnages, il y a un Chevalier, un Mercenaire, un Outlander, et un Prêtre. Chacun d'entre eux a ses spécialités. Une fois votre personnage choisi, vous aurez un texte d'introduction ; dans tous les cas, chacun d'entre eux a une raison spécifique de se rendre au donjon de Fear & Hunger. Aussi aurez-vous quelques choix afin de mieux personnaliser votre partie, par exemple si vous décidez de partir sans prendre de provisions et de foncer directement au donjon alors vous pourrez courir plus vite ; mais vous pouvez aussi vous charger en nourriture, ou en potions.

Quand le jeu commence pour de vrai, vous avez déjà deux moyens d'entrer dans le donjon, (faites vite d'ailleurs). **Fear & Hunger est très libre dans sa progression** ; outre les différents chemins que vous pouvez emprunter pour arriver à un but précis, vous pourrez aussi, par exemple, faire sauter certaines parties du donjon, faire fondre des grilles en métal, défoncer les portes en face de vous, crocheter les serrures, engager certains pnj, etc… Mais vous ne pourrez pas faire tout ça dès le début, certaines habilités sont à débloquer.

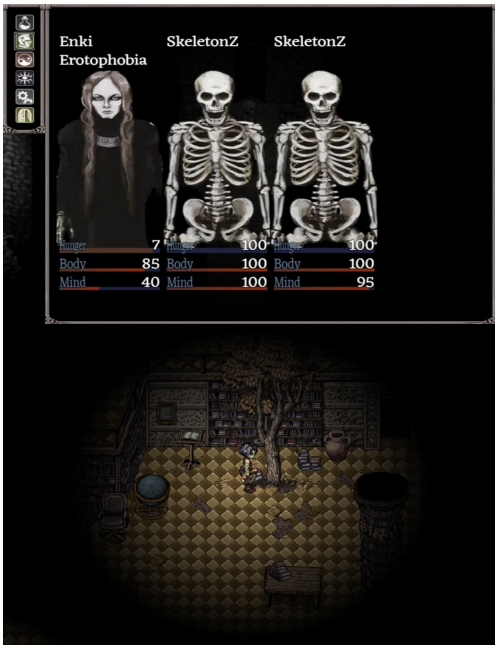
Le jeu dispose d'**une jauge de vie, de faim et de santé mentale** (d'où le nom Fear & Hunger). Votre personnage (voire ses compagnons) peut souffrir de différentes phobies, ainsi qu'avoir différents niveaux de tolérance à la faim ou à la douleur.



Afin de vous aider dans votre quête, vous pourrez utiliser différents types de potions. Les potions bleues vous redonnent de la vie, les potions orange vous redonnent du courage durant le combat, les potions blanches guérissent du poison. Pareil avec certains types d'herbes. L'herbe verte guérit les infections, tandis que la rouge redonne un peu de santé. Enfin, vous aurez aussi de l'alcool pour vous redonner de la santé mentale.

Les combats se font en tour par tour, **vous pouvez sectionner différentes parties du corps de l'adversaire**, avec différents effets : la tête est, en général, une victoire assurée, mais elle est plus difficile à atteindre. Couper les jambes rend vos ennemis moins mobiles, et peut leur faire rater un tour. Les bras, quant à eux, réduisent leurs attaques à des coups de pied. Mais vous avez aussi d'autres options : vous pouvez parler à vos ennemis durant le combat, vous pouvez aussi fuir, dans les situations désespérées, ainsi qu'utiliser des potions pour vous soigner ou pour les lancer sur vos adversaires. Par exemple, lancer une potion rouge au visage d'un ennemi le rendra aveugle et il ne pourra plus vraiment vous toucher.

Mais **vos personnages peuvent aussi perdre des membres**, un bras ou une jambe, et alors là, il n'y a aucun moyen de les faire repousser. Donc vous devrez finir le jeu avec un handicap, ce qui, à ma connaissance, n'a jamais été fait avant dans le monde du "survival-horror", voire du jeu vidéo en général. Même des jeux comme "Neverdead" ou "The Missing", au final, ne vous handicapent que pour une courte durée. En fait, la seule vraie comparaison qui me vient en tête serait "Demon's Soul" sur PS3, et encore, seulement sur un plan théorique, car si je me souviens bien, dès lors qu'on mourait sous forme humaine, on était défensivement un peu plus pénalisé dans certaines zones du jeu ; c'était assez punitif, et on retrouve cette idée (un peu, du moins) dans Fear & Hunger.

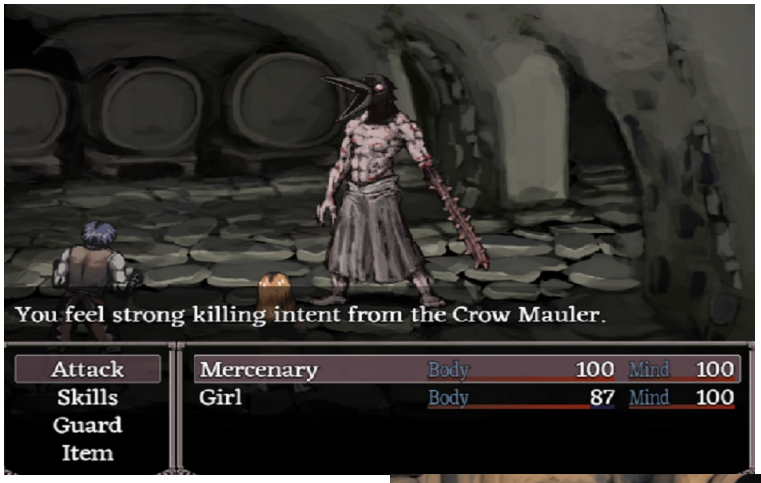


Le jeu pose d'autant plus de challenge qu'un autre élément entre en jeu : le système de choix aléatoires. En effet, par exemple, lors d'un combat, un ennemi peut se préparer à lancer une attaque puissante. Dès lors, **le joueur peut tirer à pile ou face** : s'il gagne, il peut esquiver l'attaque, en revanche, s'il perd c'est la mort assurée. Et il n'y a aucun moyen de faire autrement, dans le cas d'un jeu comme Fear & Hunger, ce système est à la fois une bénédiction et une malédiction.

Une malédiction car, effectivement, ce système se retrouve un peu partout dans le jeu : on cherche un coffre, on ouvre un livre, parfois même on ne fait que marcher dans un couloir sombre, et d'un coup on doit lancer une pièce afin de savoir si oui ou non le sol va s'écrouler sous nos pieds. Un autre exemple : le système de sauvegarde. Si vous voulez sauvegarder votre partie, alors il faut aussi passer par là, donc si vous n'avez pas sauvegardé votre partie depuis longtemps (et je rappelle que le jeu en lui-même est déjà assez difficile) vous

n'avez pas intérêt à perdre (je vous laisse la surprise). Et **il n'y a rien de plus rageant que de mourir bêtement** après avoir passé des heures de jeu à éviter la mort.

Mais c'est en effet, aussi une bénédiction, car dans le cas de Fear & Hunger, je dois admettre que c'est l'une des idées de jeu les plus effrayantes qu'il m'ait été donné d'expérimenter, on ressent une vraie tension quand on joue, et même quand plus tard, l'on se retrouve à pouvoir sauvegarder en toute sécurité, on en vient presque à regretter ce manque de risque.



Sur l'esthétique du jeu en général : il n'est pas forcément très mature dans le sujet qu'il aborde, on y évoque des thèmes comme le fanatisme, le génocide, la torture, le sexe en général, et le tout pas vraiment de manière subtile, malheureusement. Je pense que c'est en partie dû aux influences du titre passant du jeu vidéo ("Dark

Soul", "Silent Hill 2", "Forbidden Siren", Darkest Dungeons) à la littérature/bande dessinée ("Conan" de Robert E Howard, "Berserk" de Kentaro Miura, ainsi que les récits de Poe et Lovecraft) au cinéma horrifique et même aux peintures de Jérôme Bosch dans certains exemples.

Donc effectivement, oui, **le jeu peut aborder de thèmes assez sombres à certains moments et parfois il semble le faire plus par provocation qu'autre chose**. Le côté "mature" du titre se remarque aussi dès vos premiers combats, en dehors de la violence, beaucoup d'ennemis du jeu disposent d'appendices parfois phalliques, ce n'est qu'un exemple et peut-être que cela est fait dans un simple souci de réalisme (et je ne suis pas puritain sur ces sujets-là) mais je trouve que le jeu en rajoute une couche à certains moments afin de faire ce que nos amis Anglo-saxons qualifieraient de "shock value".

Est-ce que je recommande Fear & Hunger... ? C'est une expérience vidéoludique intéressante, un peu comme "Darkest Dungeons", "Darkwood" ou "Off" par exemple, j'entends par là que ce n'est pas pour tout le monde, et ce n'est pas grave, rien d'élitiste dans ce que je dis, c'est okay de ne pas apprécier un jeu, et Fear & Hunger peut-être désagréable à jouer à certains moments, et on peut trouver ça rageant de perdre des heures de jeu, à cause d'un simple tirage aléatoire, mais ça fait partie de l'ADN du jeu, et de ce fait, **Fear & Hunger ne ressemble à rien d'autre.**

Description du jeu par RTOxx23

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