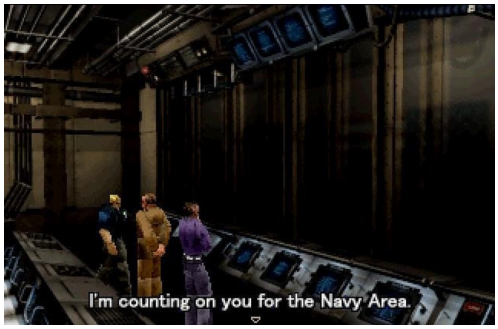


Test de Deep Fear

Deep Fear

Développé par Overworks (aussi connu comme Sega AM7 R&D Division ou encore Team Shinobi), ce jeu est paru sur Sega Saturn en 1998 et fut le tout dernier de cette console en Europe, au moment où la plupart des gamers ne juraient guère que par la Playstation. Joignez-y un nombre ridicule d'exemplaires - guère plus d'un millier pour tout notre continent - et son anglais intégral - parlé et non sous-titré lors des phases jouables - il passa à peu près inaperçu.







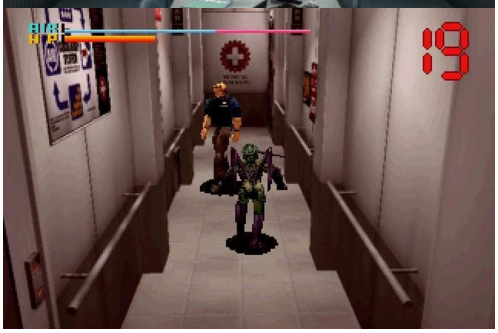


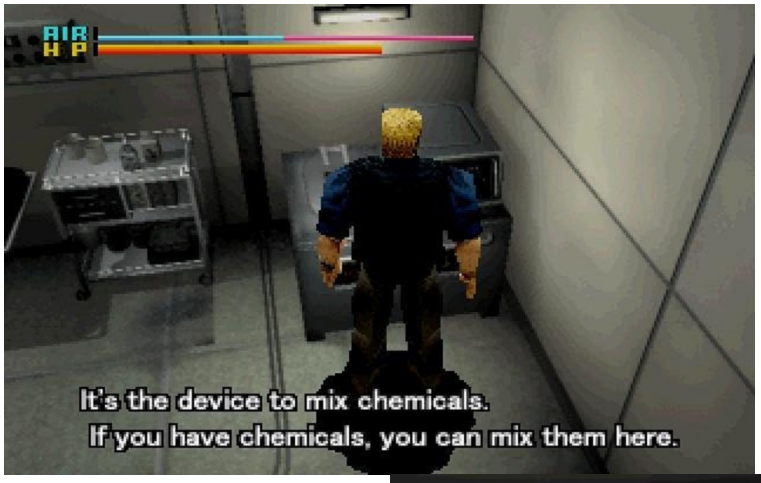
Le jeu se déroule dans un complexe de forage pétrolier sous-marin nommé Big Table, installation servant également de logement pour les forces spéciales de l'Armée, l'U.S.Navy et les Marines. On y incarne John Mayor, un ex S.E.A.L. (acronyme de Sea, Air, And Land : « mer, air et terre » , principale force spéciale de la Marine de Guerre des États-Unis) ayant quitté la force armée suite au décès de son épouse, quelques année plus tôt, et reconverti dans l'E.R.S. (Emergency Rescue Service). On est dépêché sur place car le sous-marin Sea Fox, amarré à Big Table depuis qu'il a récupéré une mystérieuse capsule spatiale entrée dans l'atmosphère terrestre avant de s'enfoncer dans les tréfonds de l'océan Pacifique, vient d'armer ses missiles nucléaires sans que plus personne ne réponde aux appels-radio du continent...

S'en tenant strictement aux **ingrédients obligés qui ont fait tout le prestige et la noblesse du survival-horror**, "Deep Fear" se joue à la troisième personne dans des décors fixes qui se succèdent en angles de vue changeants, toujours surprenants et parfois délibérément malcommodes, dans une ambiance rappellant "Abyss" de James Cameron. L'apparition de l'écran d'inventaire interrompt l'action, et sur le plan, la pièce où l'on se trouve est indiquée en rose , en vert celles où l'air est respirable, en rouge s'il ne l'y est point ,et en bleu les salles inondées. On progresse non seulement par recherches d'objets, mais également en dialoguant avec les survivants, et en lisant les documents éparpillés dans tous les niveaux.











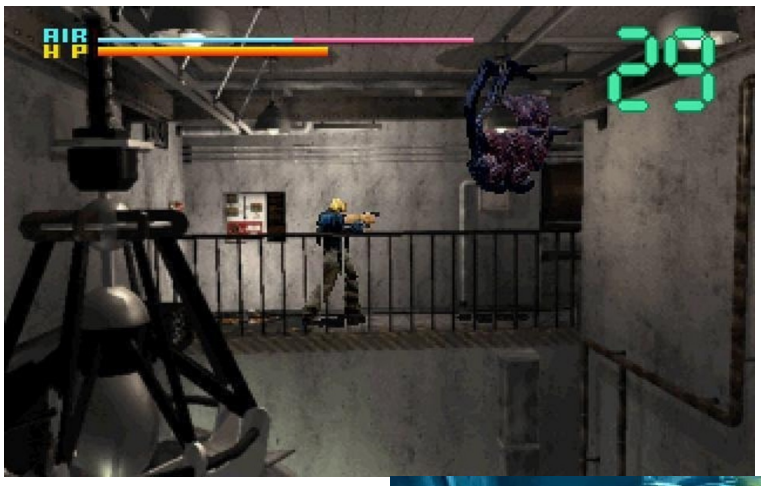
Tenant en deux CD, le jeu est d'une complexité ne le cédant en rien aux "Resident Evil" de l'époque héroïque (1996-2002) : par exemple, les pièces contiennent une certaine quantité d'oxygène indiquée quand on y pénètre, certaines comportant des modules, sous formes de boîtiers muraux jaunes, pour remettre le niveau d'oxygène à la normale (on n'a alors que 20 secondes pour les localiser), sauvegarder, et recharger son recycleur d'air, mais d'autres non, ce qui oblige à utiliser des grenades à oxygène pour rentre l'atmosphère respirable. Bien entendu il y a également des grenades explosives et incapacitantes, ainsi qu'une grande variété d'armes : outre le traditionnel pistolet de base (ici un Glock G17) on trouvera deux fusils à pompe (Franchi SPAS12 et Mossberg M500ATP), deux pistolets-mitrailleurs (Steyr TMP et H&K MP5A5) ainsi qu'un fusil d'assaut Heckler&Koch G11.

Les ennemis sont essentiellement des membres de l'équipage ayant subi des mutations virales. On combat modérément dans "Deep fear" à cause des limitations inhérentes aux consoles de l'époque - peu de personnages animés ne pouvaient alors se trouver simultanément à l'écran - et soins et munitions abondent; on a la visée automatique permettant de faire feu même sans voir la cible, et il est de surcroît loisible de tirer en marchant. L'inventaire est illimité et on peut en outre attribuer à une touche de la manette un objet de son choix (arme ou munition) qui permet, lors d'un combat périlleux par exemple, de lancer des grenades ou de se soigner "à la volée" ! **On n'y retrouve donc pas le stress particulier des premiers "Resident Evil"**, généré par la rareté des objets de survie et la difficulté de leur transport, car l'élément principal de tension dans "Deep fear", c'est l'air : non seulement diverses recherches, agrémentées de combats, se déroulent sous l'eau, mais encore certains boss ont la particularité d'absorber l'air d'une pièce pendant qu'on les affronte !











La musique pour la bande-son a été réalisée par le célèbre compositeur japonais Kenji Kawai, bien connu pour celles des mangas télévisées Ranma ½, Patlabor 2, ainsi que pour le long-métrage "Ghost in the Shell". Les graphismes et l'animation des personnages sont des plus honorables pour l'époque. Par son ambiance à la fois maritime et claustrophobe, avec ses coursives à parements d'acier et ses échelles métalliques à la résonance sinistre, "Deep fear" préfigure l'un des meilleurs survival-horror de la console suivante de SEGA : **Carrier** sur Dreamcast.

Description du jeu par Zombieater

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