Test de Goosebumps : Escape from Horrorland

Goosebumps : Escape from Horrorland

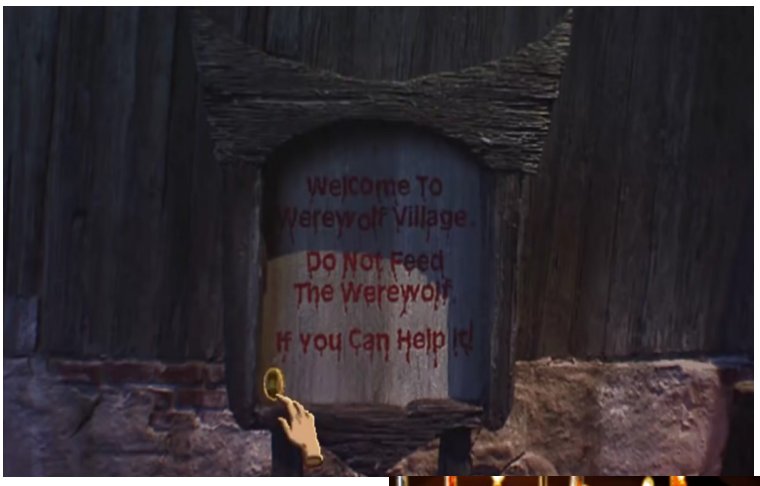
Vous connaissez surement la série de livres "Goosebumps" sous le nom de "Chair de Poule" en France. Cette licence regroupe une centaine de romans d'horreur pour enfants de 6 à 12 ans, et tous sont écrit par le fabuleux R.L.Stine. Personnellement c'est avec ce genre de bouquin que j'ai découvert la lecture lorsque j'étais en primaire, alors autant vous dire que ça m'a marqué à jamais ! C'est peut-être pour ça aussi que j'aime tant le monde horrifique… Je sais que beaucoup de gens de mon âge ont lu quelques unes de ces histoires et ce test devrait à coup sûr faire plaisir au plus nostalgique !

Rappelez-vous les livres les plus marquant : "La nuit du pantin", "la colo de la peur", "le masque hanté", "le parc de l'horreur"… **La particularité de ces intrigues étaient qu'elles terminaient presque toutes mal.** Et vu le succès des romans, de nombreux produits dérivés ont rapidement vu le jour. Un jeu de société, des cassettes audio dans les happy meal de Quick, une série télé et justement des jeux vidéos. Dans ce test nous allons donc parler de "Escape from Horrorland".

Il faut dire que le parc de l'horreur, ou horrorland, est un thème très chère à R.L.Stine. En plus de deux tomes dans la série Chair de Poule, il a créé une série spéciale dédiée à ce parc d'attraction qui se compose en 11 tomes. Les histoires ont toutes en communs ce fameux parc donc, tenus par de vrais monstres prêt à effrayer à travers des attractions réellement dangereuses les enfants qui osent s'aventurer dans cet espace de jeu.

Nous retrouvons dans cet opus les 3 jeunes héros récurrents de horrorland : Luke, Lizzy et Clay. Le quatrième héro étant notre propre personne. Le jeu décide en effet de ne jamais nous appeler par notre nom afin de faciliter l'immersion. Le scénario débute dans une banlieue pavillonnaire américaine où un ticket magique tombé du ciel va arriver dans les mains de Lizzy et de nous même, un ticket vous l'aurez compris qui va nous téléporter dans ce parc d'attraction où nous retrouvons Luke et Clay prisonniers de carcans en bois. Si le lieu semble vide, des hurlements de loups garous raisonnent au loin. Il va rapidement falloir trouver comment libérer nos amis et s'enfuir de ce lieu maudit !

Ce jeu s'adresse évidemment avant tout à des enfants, et c'est pourtant un jeu de recherches et d'énigmes qui s'offrent à nous. Le bon point c'est **qu'on ne prend pas les jeunes pour des imbéciles**, et ça c'est appréciable. Goosebumps s'organise sous la forme d'un click and point en vue subjective dans lequel les personnages rencontrés sont de véritable acteurs directement intégrés dans les décors en 3D. Ces derniers se présentent sous forme de tableau où il est possible de tourner sur 360°, chaque changement de tableau enclenche une petite cinématique nous montrant le chemin parcouru. Le jeu est "sur rail" comme beaucoup d'autre à son époque !



Les énigmes à résoudre ne sont pas forcément toutes évidentes pour les jeunes joueurs, mais les recherches d'objets sont plutôt simplistes tant les items à récupérer sont rare. Les zones explorables sont nombreuses mais le jeu les segmente pour éviter de rendre l'exploration trop vaste. Il faudra ainsi finir de réaliser toute les actions dans le village des vampires avant de passer dans le village des pharaons par exemple. Pour autant, **on est loin d'être guidé et il peut arriver d'être bloqué pendant plusieurs minutes** ! De temps à autres des phases d'actions archi-simpliste viendront pimenter un peu le jeu, il faudra alors fuir un loup garou ou se défendre à l'aide d'une torche contre une momie.

Graphiquement évidemment le jeu à vieilli et parait ringard ! L'incrustation des acteurs dans les tableaux est vraiment mal fait et les maquillages et costumes des monstres sont risibles. Si on a l'honnêteté de remettre le jeu dans le contexte de l'époque il faut bien avouer que c'était quand même pas si mal. Malgré ça les décors sont fouillés et variés et on prend réellement plaisir à traverser les zones du parcs qui sont toutes différentes. Ambiance forestière, égyptienne ou laborantine, il y en a pour tout les gouts même si chaque atmosphère est stéréotypé à son extrême… n'oublions pas qu'il s'agit ici d'un jeu pour enfant !

Des mini-jeux pas toujours obligatoire pour avancer dans l'aventure viennent ponctuer chacun des lieux visités. Dans la vieille bibliothèque le joueur pourra ouvrir plusieurs livres et faire des pendus aux thèmes horrifiques s'il le souhaite. Ils viennent allonger la durée de vie qu'on peut estimer à 4-5h.

Cette adaptation de chair de poule est au final une bonne réussite même si elle ne fera peur à aucun enfant aujourd'hui. Le jeu à trop vieilli mais les plus nostalgiques s'amuseront à observer les nombreux clin d'œil des livres de cette série. Et puis se balader dans Horrorland quand on connait un peu le background… **ça n'a pas de prix** !

Il existe 2 autres jeux inspirés de l'univers de Goosebumps :

- "Attack of the Mutant" sorti en 1997. C'est un fps en cell shading qui reprend le roman du même nom. Plus fantastique qu'horrifique, il est relativement médiocre.
- "Goosebumps Horrorland" sorti en 2008 sur Ps2, Wii et Ds. Ce ne sont que des mini-jeux dans l'univers très... trop coloré du parc de l'horreur. Il est inintéressant en plus d'être mauvais.

Description du jeu par Kyoledemon

Copyright © 2003-2024 survivals-horrors.com, tous droits rés
Conception David Barreto