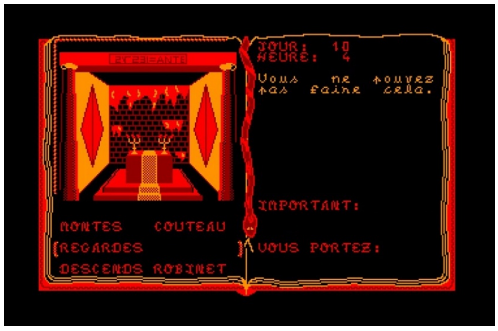
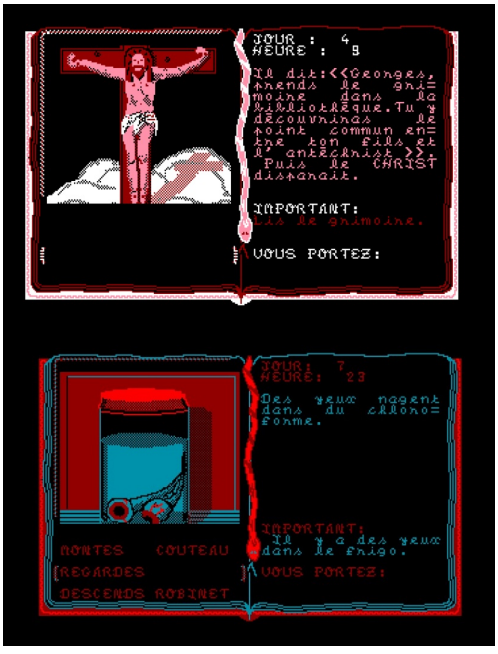
Test de Peur sur Amityville

Peur sur Amityville

Amityville est le nom d'une banlieue de New York qui a connu un évènement tragique en 1974. Un homme a assassiné à coup de fusil toute sa famille, il dira aux enquêteurs avoir entendu une voix lui ordonnant d'organiser ce massacre. La maison dans laquelle se sont déroulés les meurtres mettra du temps à trouver de nouveaux propriétaires. Mais, quelques années plus tard, un couple qui a aménagé dans la bâtisse sera le témoin d'effets étranges. Ils diront avoir vu les murs saigner, avoir entendu d'étranges voix… il n'en faut pas plus à la presse pour s'emparer de l'affaire et la médiatiser.

De ces faits vont découler des légendes et surtout une série de 13 films d'horreur. Tous ont un scénario similaire : **une famille aménage à Amityville, dans cette fameuse maison, et les occupants vont vivre des évènements surnaturels provoqués par le diable en personne.** Ça tombe bien, c'est exactement le pitch que propose le jeu dont nous allons parler maintenant.

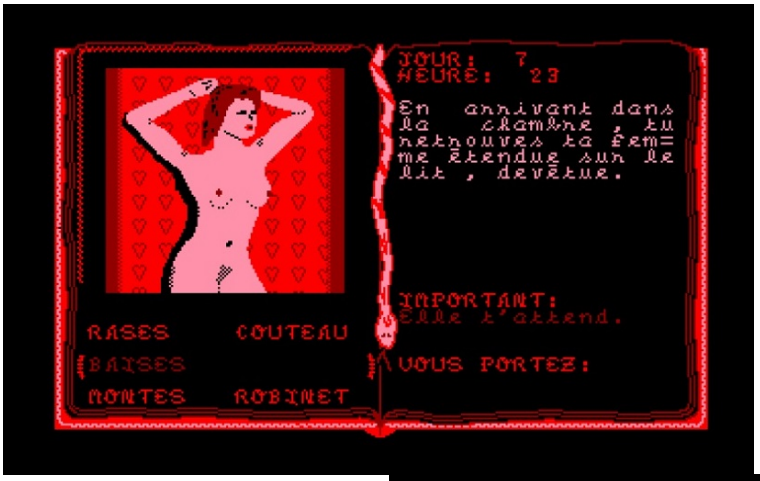




Distribué par Ubisoft en 1987 sur Amstrad, Peur sur Amityville est un jeu au gameplay très original. Vous incarnez un père de famille et pouvez évoluer librement dans la maison pour un total de 13 pièces. Chaque pièce est représentée par un décor unique, c'est-à-dire que si vous allez dans l'entrée, vous aurez une simple vue sur 2 portes, un escalier, une horloge et un lustre, rien d'autre. Le jeu s'étale sur 10 jours, et chaque jour vous avez un objectif à accomplir. Cela va du plus simple (boire de l'eau, dormir) au plus compliqué (vérifier si votre fils n'est pas l'antéchrist).

Pour accomplir ces objectifs, il va falloir réaliser des actions. Pour cela l'interface s'offrant à vous propose 2 colonnes de mots. **La première colonne liste des actions (monter, descende, lire…) et la deuxième colonne liste des objets (annuaire, eau, couteau…).** Il faudra réaliser les bonnes combinaisons de mots dans les bons décors pour progresser dans l'aventure.

Si votre objectif est de boire de l'eau. Vous devez vous rendre dans la cuisine, et combiner les mots "ouvrir" et "robinet". Si vous voulez mettre du bois dans la cheminée, il faudra aller dans le salon et associer les mots "poser" et "bois". La liste complète de mot est présente dès le début du jeu. Vous pouvez donc voir avec quels objets vous entrerez en action avant même de commencer à jouer (ce qui spoil un peu le jeu avouons-le…). Ce mécanisme est fort sympathique, en plus si vous réalisez une mauvaise combinaison de mots, un texte s'affichera pour se moquer de vous !



Le problème est que le gameplay est complètement plombé par le système des game over. Reprenons l'exemple de l'objectif qui est de boire de l'eau. Si vous allez dans la cuisine, que vous ne trouvez pas ou ne pensez pas à effectuer une combinaison de mots, puis que vous ressortez pour explorer d'autres pièces, un écran de game over mettra fin immédiatement à votre session de jeu. En fait, si vous êtes dans un lieu et que vous ne faites pas l'action attendue, le jeu vous fera mourir. **C'est idiot, ridicule, illogique** et ça bride le sentiment de liberté qu'on pouvait avoir au début de la partie.

Un autre point noir est le scénario très enfantin. Les évènements s'enchainent trop vite, l'histoire est assez mauvaise, et le tout se finit en une petite heure et demie pour peu qu'on sauvegarde régulièrement. Les graphismes sont aussi extrêmement basiques, voir fades à certains moments, et ne comptez pas avoir de musiques pour accompagner votre périple parce que vous n'aurez droit qu'à un long silence coupé par quelques bruitages peu inspirés.

Au final, **Peur sur Amityville n'est pas un bon jeu**. C'est franchement dommage parce que le concept était bien trouvé. On aurait pu passer outre la qualité de l'image et du son mais les game over intempestifs nuisent beaucoup trop à l'expérience.

Description du jeu par Kyoledemon

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