Test de A Nightmare on Elm Street

A Nightmare on Elm Street

Freddy Krueger est une figure des films d'horreur des années 1980, tout comme Jason Voorhees ou Mickael Myers. Le fait que ces personnages cultes occupent le monde des jeux d'horreurs est donc logique. Ici nous allons nous intéresser au premier jeu sur Freddy. Et autant vous prévenir de suite, si vous voulez vraiment vous lancer dans l'aventure, il va falloir vous armer d'une grande patience.

Cet opus est l'adaptation plus ou moins directe du troisième film "A Nightmare on Elm Street 3: Dream Warriors". Pour ceux qui ne connaitraient pas l'univers des films, voici un rapide résumé : **Freddy est un tueur fou qui ne peut attaquer les gens que dans leurs cauchemars**, les meurtres effectués dans les rêves des victimes se répercutent dans la réalité. Dans ce film, les adolescents visés par Freddy vont utiliser le monde des songes à leurs avantages et se transformer en héros pour tenter de survivre. Comme cet épisode de la série est assez réussis, c'est avec curiosité que je me suis lancé dans cette adaptation !

Le soft vous propose de choisir parmi les six personnages principaux du film, chacun à un pouvoir qui lui est propre. Nancy peut ainsi geler un court instant les ennemis, Taryn peut jeter des couteaux… Fait amusant, si vous mettez trop de temps à sélectionner votre personnage, Freddy s'incrustera dans l'écran et bloquera les personnages, réduisant ainsi les possibilités de choix. Lorsque vous sélectionnerez un héros, cela signifie qu'automatiquement les autres teenagers sont capturés par Freddy, vous devrez alors les libérer le long de votre partie. Bien, une fois le jeu lancé, vous êtes enfin partis pour neuf niveaux de folies (ou pas…).

Le premier niveau est un peu à part, étant donné qu'il faudra simplement courir dans un quartier résidentiel en étant poursuivi par Freddy, le but étant de trouver la maison de ce dernier (repérable aux arbres morts et aux lumières allumées). **Les autres niveaux proposent un gameplay plus intéressant.** Vous devrez évoluer dans différents environnements en tuant des monstres ou des objets surnaturels qui apparaissent dans le film, préparez-vous donc à affronter des squelettes ou des fauteuils roulants qui vous foncent dessus ! Pour progresser, il faudra aussi récolter des objets tels que des clés. Certaines petites énigmes sont même aux programmes, c'est le cas notamment dans les niveaux 5 et 6 où il faudra actionner de nombreux levier pour finir les stages.

Plusieurs objets vous permettront de remplir votre barre de vie ou votre jauge de pouvoir. Et vous en aurez besoin, parce que le jeu est difficile, on meurt très régulièrement et les environnements sont labyrinthiques. Alors pour mettre toutes les chances de votre côté et survivre au maximum, il faudra s'armer correctement (batte de baseball, tronçonneuse qu'il faudra recharger avec des… piles !). Des distributeurs permettront de dépenser l'argent que vous avez récolté sur les cadavres des ennemis et ainsi acquérir facilement certaines armes.

Le jeu n'est pas dénué d'intérêt, il est même plus intéressant que son **successeur**, mais **le gameplay et la difficulté réellement old school bloqueront beaucoup de joueurs contemporains.** Sans compter que si les graphismes PC sont passables, ceux de la commodore 64 sont tout simplement ignobles.

Description du jeu par Kyoledemon

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