



Test de Elvira II : The Jaws of Cerberus

Elvira II : The Jaws of Cerberus

Ce jeu a été produit par Horrorsoft et publié par Accolade en 1992. Il a été développé pour les plateformes Amiga, Atari ST, C64 et MS-DOS. C'est un jeu d'aventure horrifique solo en vue à la première personne de type point & click (ils connaissent ça nos têtes blondes les point & click ?). Pour ma part j'ai joué à ce jeu sur mon Atari 520 STE (boosté à 1 Mo de RAM) et ce jeu tenait sur 7 disquettes (de l'ordre de 6.5 Mo), ce qui était énorme pour cette époque (elles connaissent les Mo nos petites têtes blondes !?!).

Dans ce jeu nous incarnons le petit amis d'Elvira (wouhou o/) qui doit aller la délivrer d'un démon ayant pris les traits d'un énorme cerbère qui l'a enlevé afin de la sacrifier pour utiliser les pouvoirs magique de cette dernière (!!?) à ses propres fins maléfiques. **Il va donc falloir parcourir un studio de film d'horreur afin de retrouver la belle et détruire le cerbère (soyons fou).** Pour ce faire nous devons parcourir l'ensemble du studio en passant par les loges, les bureaux ainsi que les plateaux d'enregistrement où sont actuellement tournés trois films aux ambiances bien différentes (la maison hantée, la grotte gluante et le cimetière avec ses catacombes).

Une fois le jeu lancé, le jeu commence rapidement. Il nous est proposé d'incarner un personnage, en fait il conviendrait mieux de dire une profession. Nous avons le choix entre Cascadeur, Détective privé, programmeur informatique (!!?) et Lanceur de couteaux (!!!).





Comme dans tout bon jeu d'aventure nous avons des caractéristiques (qui changent selon le métier que l'on choisit). PP pour points de pouvoir et PC pour points de combat ainsi que des points de vie et des points de défenses réparties sur le corps (comme tout bon jeu de rôle papier) et toute le panel de caractéristiques Man Adr Vol RM For Con RP Int. . Au fur et à mesure que l'on progresse dans l'aventure on augmente sont EXP ce qui a pour but de nous faire passer des niveaux ce qui entrainera une augmentation des caractéristiques (jusque là rien de nouveau sous la lune).

Nous possédons aussi un inventaire permettant de transporter pas mal de chose, le jeu se vante (pour l'époque une fois de plus) de mettre à disposition plus de 200 objets au joueur. Mais attention, cet inventaire est limité et il faudra plusieurs fois dans l'aventure trouver des pièces « dépôts » afin de centraliser une bonne partie des objets car certains servent d'ingrédients pour des sorts, car oui il est possible de faire de la magie dans ce jeu (j'y reviendrais un peu plus tard).

Le style de jeu pourrait rebuter certains joueurs de la nouvelle génération car les déplacements sont assez limités. En effet nous pouvons avancer en cliquant sur l'écran mais il est impossible de tourner sans avoir à cliquer sur la flèche concernée. De plus les mouvements latéraux n'existent pas, mais une fois le système de jeu pris en main, il est assez simple de se déplacer (de plus le choc contre un mur n'est pas possible et donc n'enlève pas de la vie comme dans un bon vieux Dungeon Master). **Autre difficulté que pourrait trouver la jeunesse du jeu vidéo, il n'y a pas de surbrillance sur les objets utiles.** Il faut donc passer son temps à cliquer ici et là afin de voir si l'on peut interagir avec un objet ou non. Par exemple si vous regardez bien la capture d'écran au dessus, il y a deux objets à prendre, un trèfle à quatre feuilles sous le panneau Black Widow ainsi qu'une pierre en bas à droite de l'écran au niveau de l'angle. Sans cette pierre impossible de casser la vitre de l'officine que vous voyez dans le fond à droite et donc ... impossible de commencer le jeu (celui-ci commençant officiellement une fois la grille du fond passé).

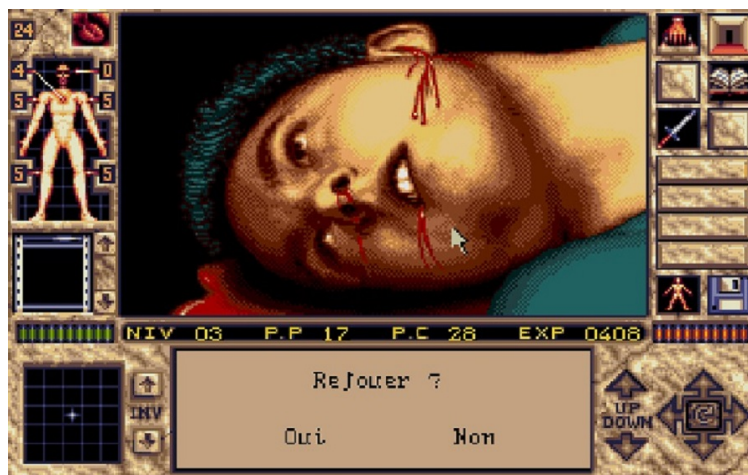


Ce jeu n'a jamais été considéré comme étant un jeu difficile, même moi à l'époque j'étais allé assez loin dans celui-ci mais hélas j'ai été bloqué à un moment dans le jeu à cause d'un bug certainement lié à une disquette mal copiée (le jeu était un original je tiens à le préciser). **Par contre les développeurs vantent plus de 120h de jeu ce qui en fait n'est pas faux vue le nombre probable de fois où le joueur mourra et vue la longueur et hélas monotonie de certains niveaux très labyrinthes ...** en effet un niveau se situe dans des grotte et est tout simplement ... barbant ... mais fort heureusement c'est juste une « petite » partie d'un des trois plateau d'enregistrement et malgré le fait que ça soit assez barbant, ça reste un passage très peu difficile. Donc oui ce jeu n'est pas difficile en soi mais ça n'en fait pas non plus un jeu facile. Comme dans beaucoup de jeux de l'époque il vous faudra mourir au moins une fois pour comprendre (si vous êtes vifs) comment ne pas mourir la prochaine fois. Autant dire qu'on joue de la sauvegarde assez souvent.

Les morts sont assez importantes dans le jeu. En effet il y a un bon nombre de morts différents en fonction des

ennemis ou situations (pièges, etc) que vous rencontrerez et chacune de ses morts vous fera profiter d'une petite image de vous une fois décédé. On aura même souvent tendance à se faire tuer face à de nouveaux ennemis volontairement afin de voir un peu à quoi ressemblera notre cadavre. En tout cas je peux vous dire que la mort est quelque chose qu'on côtoie assez souvent dans le jeu et elle aura souvent tendance à vous surprendre.

Comme je disais précédemment il est possible voir indispensable d'utiliser la magie. Vous avez avec vous un livre de sorts que vous pourrez apprendre au fur et à mesure de votre progression en fonction du niveau que vous avez. Il est donc conseillé de bien tout explorer afin de monter son expérience et son niveau assez rapidement (il n'est pas possible de farmer). Chaque sort nécessite un ou des ingrédients que vous trouverez ici et là, certains nécessitant une bonne dose de réflexion afin de bien les utiliser (il sera parfois nécessaire de mourir ou de revenir à une vieille sauvegarde si on utilise un ingrédient pour un mauvais sort). **Il sera indispensable d'utiliser les sorts car certaines situation ne pourront se débloquent sans ceux-ci**, idem certaines créatures ne pourront être éliminées que par des sorts. Par exemple j'ai été bloqué dans une chambre froide car j'étais niveau 2, et je ne pouvais faire de boule de feu qu'en niveau 4. La boule de feu permettant de faire monter la température de la pièce, donc de déclencher l'alarme et donc de faire venir le boucher (qui aura furieusement envie de vous couper en rondelles). Le boucher une fois tué il sera enfin possible de sortir de la chambre froide (remplie de cadavres vous avais je précisé ?).





Mais au fait, c'est bien beau tout ça mais qu'en est t'il de l'horreur ? Et bien ce jeu en est bourré. Attention bien entendue il faut le remettre dans le contexte de l'époque, quand j'avais 12 ans il m'a plus d'une fois fait sursauter et un peu peur, il est clair qu'en y rejouant je l'ai trouvé plus kitch qu'autre chose. Mais finalement un jeu d'horreur série B convient parfaitement pour Elvira.

La première rencontre avec la peur se situe tout au départ, en effet en ouvrant une porte un cadavre en tombera (petite image animée pour le coup). Tout au long de votre aventure vous rencontrerez bon nombre de créatures dont des sorcières, des vers et moustiques géants, des fantômes et autres esprits maléfiques, des mains géantes, des têtes coupées, des bouchers pas cordiaux du tout, des vampires j'en passe et des meilleurs.

Bien entendue comme dans toute bonne série B l'humour est omniprésent et il n'est pas rare qu'Elvira vous lance une vanne, vous rabaisse ou bien que vous tombiez sur des commentaires un peu décalés ici et là.

Pour conclure je ne sais pas si ce jeu à vraiment de bon restes. Je ne suis pas certains que les joueurs actuels pourront apprécier ce jeu à sa juste valeur car il est vraiment à remettre dans le contexte de l'époque aussi bien en terme de technique lié au jeu (graphisme, jouabilité etc) qu'en terme d'horreur pure et dure. **On est bien loin de ce que peut proposer les tortured movies/games en termes d'imagerie gore et les Silent Hill en termes d'ambiance, mais ça reste un des premiers jeux à m'avoir fait sursauter et passer des moments d'angoisses tout seul devant mon écran.** Il est donc conseillé à ceux voulant se faire une petite culture de l'essayer « rapidement » mais je doute qu'il reste dans les mémoires pour ceux et celles qui n'y ont pas joués à l'époque de sa sortie. Entout ca pour moi ça reste un jeu qui fait référence dans la liste des jeux devant lesquels j'ai passé de très bons moments.

Description du jeu par Vashu-San

Copyright © 2003-2024 survivals-horrors.com, tous droits réservés
Conception [David Barreto](#)