

Test de A Nightmare on Elm Street

A Nightmare on Elm Street

Dans les années 1980, les développeurs avaient une astuce imparable pour se faire de l'argent : ils achetaient des licences cinématographiques, codaient en quelques mois leurs jeux, et les vendaient comme des petits pains. Evidemment, le monde de l'épouvante n'a pas été épargné. Après l'adaptation de films d'horreurs cultes comme **Vendredi 13** ou **Halloween**, ce fut au tour de "A Nightmare on Elm Street" (connu en France sous le nom de Freddy) de passer à la casserole. Et comme souvent, le bilan est plutôt mitigé.









On commence notre aventure dans la célèbre rue d'Elm Street, qu'on peut arpenter de droite à gauche. L'objectif étant de rentrer dans les bâtiments un à un pour compléter tous les niveaux. Il est possible d'entrer dans une maison, une décharge, un cimetière… **Dans chaque niveau le joueur devra récupérer des os, ils appartiennent au squelette de Freddy.** Une fois l'ensemble des niveaux terminés, et donc tous les os récupérés, Il faudra les jeter dans les flammes et éradiquer une bonne fois pour toutes le tueur sanguinaire. En fait, comme son **prédécesseur**, le jeu reprend un des concepts du troisième film de la saga.

Le jeu est entièrement en 2D et reprend les codes des jeux de plateforme traditionnels. Chaque stage, doté d'un level design extrêmement simpliste, regorge de créature en tout genre. Elles sont toutes des clichées de dessins animés pour enfant puisqu'on retrouve des araignées, des zombis cartoonesque, des chauves-souris, des serpents… autant dire qu'elles dénotent totalement avec l'univers des films Freddy. Et pour en venir à bout, il faudra que vous leur donniez des coups de poing. Il faut s'imaginer donner un coup de poing à un serpent pour visualiser la situation, c'est assez ridicule.









Durant votre progression, une barre de sommeil baissera petit à petit. Quand elle s'épuisera, vous vous endormirez, et vous pénétrerez alors le monde des rêves. L'écran se brouillera et le décors dans lequel vous évoluez changera de couleur. A ce moment là, les ennemis seront plus nombreux et plus puissants.
L’idée est plutôt bonne et colle enfin au film. C'est dans ce même monde que vous pourrez vous transformer en héros pour acquérir différente technique de combat. Il sera enfin possible d’envoyer des projectiles ! Ces sortes de pouvoirs contrebalancent la difficulté des phases de cauchemars, c’est bien trouvé. Vous pouvez aussi décider de vous réveiller en remplissant une barre de sommeil qui se complète petit à petit lorsque vous trouvez des radios disséminées dans les niveaux. Dans ce cas les ennemis redeviennent plus faciles à battre, mais vous pouvez dire adieu à vox projectiles.

Si quelques idées sont sympa, **le jeu est rapidement lassant**. Déjà les musiques sont rapidement fatigantes à écouter (bien que certains thèmes soient directement inspirés du film, comme la comptine de Freddy) et le gameplay, une fois la surprise des deux univers passée, n’a vraiment rien d’extraordinaire. En fait le jeu est très redondant. Et ce n’est pas les rencontres avec Freddy qui égayent la monotonie du jeu… A noter quand même que le soft vous proposera de jouer jusqu'à 4 joueurs en simultanés... de quoi rire avec ses potes... au moins quelques minutes...

Description du jeu par Kyoledemon

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