

Test de Nightmare Creatures 2

Nightmare Creatures 2

Nightmare Creatures 2, un titre qui porte bien son nom, puisque c'est vraiment un "cauchemar" que d'y jouer. Il y a bien longtemps que j'avais envie de faire ce jeu, et au final **j'aurais préférer ne jamais en entendre parler.**

Vous incarnez Herbert Wallace, un ancien membre du Cercle qui a été capturé par Adam Crowley, le "grand méchant du jeu", et qui a servi pendant des année de sujet de laboratoire. Le jeu commence très bien par une cinématique montrant quelques moments forts, le jeu semble alors excellent même si l'on voit que les graphisme sont un peu vieillots. Une fois le jeu chargé, un menu interactif plutôt sympa fait son apparition. En changeant de mode de jeu, une animation différente apparait comme par exemple un couteau qui coupe une peluche saignante pour le mode Thérapie, qui au final n'est rien d'autre qu'un mode Training permettant d'apprendre les combos mais surtout de se défouler. A cette étape, tout semble très sympa, mais malheureusement, c'est là que le plaisir s'arrête.









Une fois que vous commencez, vous jurerez sûrement un peu étant donné que si vous n'enchaînez pas un des 2, oui j'ai bien dit 2, combos du jeu, les zombies vous mordront et ce même si vous les bûchez à grand coup de hache. Donc au final, **vous vous retrouvez à faire sans cesse les même combos** qui permettent de démembrer et décapiter les ennemis mais qui deviendront vite lassant. Un Fatality différent pour chaque type d'ennemi vient ajouter un brin de plaisir au début, puisqu`ils sont assez gore et violent, mais deviendront vite ennuyant après le centième monstre.

Vous aurez par contre droit à certaine arme comme un pistolet ou des sorts permettant des morts instantanées sur les monstres qui vous ennuient le plus. Par contre, oubliez les armes classiques même si vous aurez bien un pistolet, et comme le jeu se passe en l'an 1934, vos munitions seront très limités mais très puissantes. Une balle ordinaire tuera instantanément un monstre de type "normal" et baissera de moitié la vie d'un gros monstre. Les balles explosives quant a elles éliminent n'importe quel monstre d'un coup.

Par contre, ce qui est dommage, c'est que **vous ne pourrez pas garder vos item après un niveau** , d'ailleurs vous ne pourrez pas les utiliser sur les boss étant donné qu'ils sont très puissants. Vous ne pourrez pas non plus garder vos soins pour plus tard. Je veux dire, quand vous trouverez une poche de sang, elle vous remontera soit de moitié si elle est remplie à la moitié, soit au complet si elle est pleine, mais vous ne pourrez les économiser. Ce qui fait que les combats contre les boss ne seront pas très difficile, et constituerons simplement a une combinaison de coups et d'esquives. J'ai fait le jeu en mode normal et je ne l’ai pas trouvé très dur, les poches de sang ne pouvant être garder, elles seront quand même fréquentes dans le jeu. Le jeu est découpé en 8 niveaux différents mais permettra plusieurs point de save dans le niveau lui même.











C'est là qu'on arrive au gros inconvénient, certes le jeu est ultra gore, il y a du sang partout, des morceaux de cadavres mais le jeu est ULTRA répétitif et ce même pour un beat'em'all. Vous avancez tout en tuant tout ce qui bouge, mais **ça devient vite lassant**. Je vous explique un peu. Les lieux sont sympa, vous visiterez par exemple un cimetière, une cathédrale, des ruines et même la Tour Eiffel. Mais mis a part la tour Eiffel, les lieux ressemblent énormément au premier volet, ce qui fait que l'on finit par s'ennuyer. Souvent vous devrez faire un long bout de chemin pour au final trouver une clé qui ouvrira la porte du tout début, avec bien sur un retour des monstres sur le chemin inverse. Mais il n`y a tout le temps qu`un seul chemin possible, si vous êtes devant 2 chemins, un sera bloqué par une porte fermé a clé ou une chaîne, et l'autre sera celui ou vous devrez récupérer la clé ou les "cutters" pour la débloquer. Parfois se sera seulement un cul-de-sac contenant des items. Au final vous l'aurez compris c'est **un jeu ultra répétitif** qui consiste a tuer des monstres pendant 30 min pour au final avoir droit a une cinématique où vous vous enfuirez puisque Crowley est déjà partie. Pour ceux qui n'aurais pas fait le premier, à chaque fin de niveaux ou presque on voyais Crowley tourner le coin de la rue avant nous et s'enfuir. Pour changer un peu, dans le deuxième opus, les développeurs on décidé qu'il serait mieux qu'il soit déjà parti quand on arrive a la fin. Bonjour l'originalité.

Graphiquement le jeu n'est pas terrible. Ils ont repris le même moteur graphique que le premier, qui a l'époque n'était déjà pas des meilleurs. Si, sur N64, sa pouvais sembler correct, sur Dreamcast c'est tout à fait dépassé, puisque cette dernière est identique a la version Psx, avec **des décors très pixellés et fades**. Et même pour la Psx, les graphismes sont faibles. Par contre les cinématiques, pas beaucoup mieux graphiquement, ont au moins le mérite d'être intéressantes et pleines d'action, montrant votre personnage en train d'écraser la tête d'un monstre sur un mur par exemple. De plus elles sont accompagnées de **musiques créees par Rob Zombie**. Effectivement, la bande sonore du jeu est de loin le point le plus intéressant, si bien sûr on aime Rob

Zombie. Mais d'un point de vue officiel, les musiques collent parfaitement au jeu. De loin le point le plus fort du jeu, qui malheureusement n'est pas suffisant pour le sauver.











La durée de vie du jeu est a peine correct, pour peu qu'on ne se lasse pas de toujours faire la même chose. Je dois avoir mis environs 6 heure pour le finir. Comme dit plus haut, en mode normal il n'est pas très dur, contrairement a son prédécesseur qui lui l'était beaucoup trop.

Au final, **ce jeu ne vaut pas les 20$ qu'il m'a coûté**, j'aurais encore mieux dépensé mon argent en achetant l'album de Rob Zombie. Mis a part si vous êtes un ENORME fan du premier et que vous adorez les gros défouloirs répétitifs, vous n'aimerez pas ce jeu.

Description du jeu par Destro

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