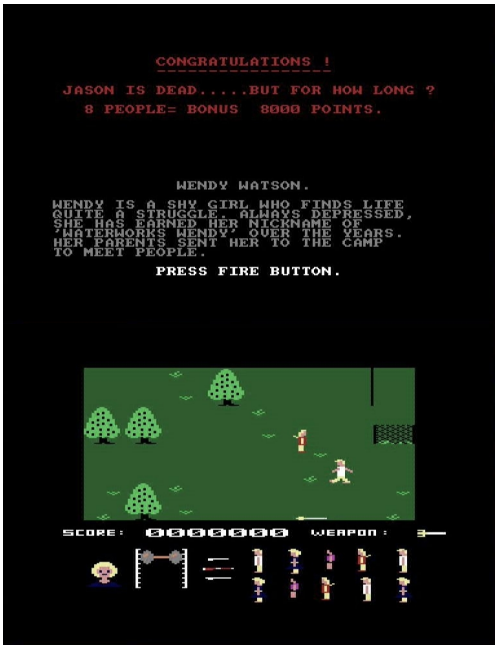
Test de Friday the 13th : The Computer Game

Friday the 13th : The Computer Game

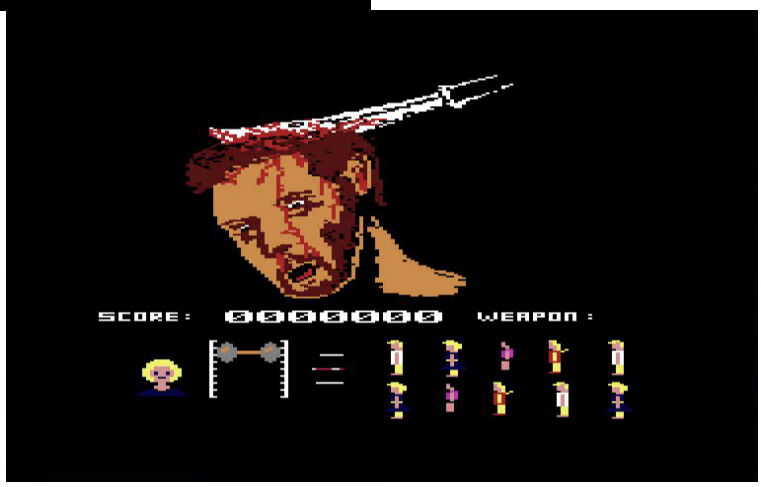
"Friday the 13th", ou "Vendredi 13" en français, est une licence cinématographique horrifique très populaire qui date essentiellement des années 80. Le scénario des films est à peu près toujours le même (sauf pour les derniers opus qui essayent d'innover) : un groupe de jeunes adultes vient passer du bon temps dans un endroit nommé Crystal Lake. Le lieu parait charmant, il est doté d'un lac, d'une grande forêt... bref c'est un joli cadre de vie ! Sauf que cet espace fut auparavant le lieu d'une tragédie, un enfant nommé Jason se noya lorsqu'il était en camp de vacance. Alors que tout le monde le croyait mort, le bougre a survécu et vit maintenant dans la forêt, et il est bien décidé à tuer toutes les personnes qui viendront empiéter sur son territoire.

Ce très vieux jeu nous donne l'occasion d'incarner un personnage dont **l'objectif est de tuer Jason** avant que celui-ci ne massacre vos 9 amis qui vaquent tranquillement à leur occupation.



Je passerai outre les graphismes parce qu'il faut les remettre dans le contexte de l'époque, pour me plonger plutôt sur le gameplay. L'idée, ici, est que le joueur peut évoluer dans Crystal Lake librement à travers 16 petites zones de jeu et 3 bâtiments. L'ambiance tente bien d'être fidèle aux films, on retrouve dans cette ancienne colonie de vancance le stand de tir à l'arc, une zone forestière… et plus curieusement une église (?). A noter qu'il n'y a pas la moindre présence du lac, ce qui est une aberration. Lorsque vous passez de zones en zones, vous verrez vos compagnons d'infortune circuler aléatoirement, sans trajectoire définie, comme s'ils faisaient les 100 pas en empruntant un itinéraire complètement au hasard. **Parmi vos 9 amis, se cache une dixième personne qui semble elle aussi marcher aléatoirement : c'est Jason**, le tueur !

Jason n'est pas repérable visuellement puisqu'il est déguisé en vacancier (adieu masque de hockey emblématique). Pour le repérer, il faudra le prendre en flagrant déli de meurtre. Concrètement, il faudra vous ballader dans les zones et **le prendre la main dans le sac en train de massacrer un de vos amis**. Ca sera alors à vous de le poursuivre pour l'exterminer, encore faudra-t-il avoir trouvé une arme au préalable. Bien entendu, Jason commencera ses meutres même si vous n'êtes pas dans les parages, d'ailleurs, a chaque fois qu'il tue un de vos camarades, ceux-ci se apparaitront sous forme de pierre tombale dans le menu. Pour repérer Jason, une autre astuce consiste à frapper chaque moniteur que vous rencontrerez, vos amis ne subiront aucun dégat mais Jason se défendra. S'il vous touche, votre barre de vie représentée par des haltères descendra d'un cran.



L’intérêt du jeu est hyper limité parce que, si vous avez bien suivi, vous pouvez avec un peu de chance repérer le tueur et en venir à bout en moins de 2mn. Une fois victorieux, vous pourrez recommencer la partie avec un autre personnage. Et si vous arrivez à le traquer et le mettre à mort 10 fois de suite (avec 10 personnages différents donc), vous accéder à la véritable fin du jeu. Avec ce système, la durée de vie s’élève alors à presque 20 ou 30 minutes.

Personnellement je n’ai pas eu le courage d’y jouer 10 parties d’affilées parce que le concept n’est pas très intéressant, le pire restant **les musiques complètement inappropriées qui défilent en boucle et cassent les oreilles du joueur**… et puis franchement, jouer à "Vendredi 13" et se battre contre un Jason déguisé en vacancier, je n'arrive pas à m'y faire...

Description du jeu par Kyoledemon

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