



## Weird Dreams

**Test de la version :** Atari ST  
**Autre supports :** Amiga, Amstrad CPC  
**Développeur :** Rainbird  
**Année :** 1989  
**Langue :** Anglais  
**Genre :** Arcade/Action  
**Similaire à :** Aucun  
**Classification Personnel :** Scène pouvant choquer  
**Réalisation du test :** 25 Juin 2005

### Avant Propos

**Imaginez que vous êtes seul, pris au piège dans vos pires cauchemars. Des mondes étranges remplis de créature Dali-esque, des puzzles qu'il vous faudra résoudre pour rester en vie et évitez les fins les plus atroces.**

### Résumé



Steve est un garçon banal vivant une vie banale, pourtant il aime secrètement Emily qui n'est malheureusement pas n'importe qui. C'est un démon qui méprise la race humaine et qui va jeter son dévolu sur notre jeune héro...pour cela il va utiliser ces rêves ou plutôt ces cauchemars. Bientôt Steve se retrouve à l'hôpital, inconscient et atteint d'une embolie au cerveau, il est conduit à la salle d'opération....

### Test

Une chevauchée étrange autour des routes sinueuses du subconscient (ca c'est beau :-)) c'est ainsi que l'on pourrait résumer "Weird Dreams" qui n'est autre qu'un simulateur de cauchemar... ah oui je consens aussi en y ajoutant peut-être injouable et trop difficile. Un jeu qui ne fit pas l'unanimité partout comme en Angleterre où les associations de parents le trouvaient trop décalé. Normal quand on sait que la première image vous montre allongé sur une table d'opération.



*Ca commence bien !!!*

"Rêve étrange" ou plutôt "cauchemar réel" conviendrait mieux à ce jeu sorti de l'esprit tortueux de *Hernan Serrano* et *James Hutchby*, graphiste et programmeur chez le britannique Rainbird. Un des studios les plus prolifiques et les plus novateurs outre-atlantique. Il fut fondé en 1984 par *Tony Rainbird*, il doit notamment son succès à "Elite", "Starglider" ou en distribuant les jeux d'aventure de Magnetic Scrolls ("The Pawn", "Guid of Thieves", "Fish"). Mais ici Rainbird frappe fort, très fort avec ce jeu aux antipodes de ce qui se faisait à l'époque... un jeu adulte au sens freddien du terme, limite dérangeant... d'ailleurs le jeu fut longtemps retarder sans que l'on sache exactement les raisons. Certainement inadapté aux standard auxquels étaient habitués les joueurs Amiga/ST lobotomisés par les adaptations d'arcades insipides et sans réflexions. "Weird Dreams" n'est pas violent ou du moins si à sa sortie la question pouvait se poser, à l'heure actuelle ce n'est plus le cas.

Dans la boîte du jeu on pouvait trouver une nouvel très bien ficelé signé *Ruppert Goodwins*, mettant en scène Steve et son amour univoque pour Emily. Puis après les cachets démoniaque qu'Emily lui a fait avalé : ses cauchemars, ses doutes, sa lassitudes et sa descente au enfer jusqu'aux urgence de l'hôpital où le jeu commence.

Bardé de votre pyjama à carreaux noirs et blancs dernier cris, vous vous retrouvez dans une fête foraine au coeur d'une machine à barbe à papa. Que faites vous là ? Comment y êtes vous arrivés ? Est-ce un rêve ou la réalité ? Tout le but du jeu est justement de trouver les actions à entreprendre et de les réaliser avec un timing très très serré où l'erreur n'est pas permise et conduit inéluctablement à une mort atroce. Par exemple pour ce premier tableau, le héro, Steve mollasson, qui répond assez mal au commande du joystick, doit se laisser enduire de barbe à papa pour finalement s'attacher au bâton et en sortir. Après tout se corse : l'abeille, la tondeuse, la petite fille au ballon, les statues de l'île de Paques, la danseuse de ballerine... Fin, soigné, intrigant, parfois superbes tous ces tableaux se suivent et ne se ressemblent pas. Chaque mort vous conduira aux palais des miroirs où vous pourrez, heureusement, entamer le niveau souhaité.

Un niveau graphique plus élevé que le reste du jeu car niveau jouabilité ou sonore ce n'est pas aussi



*En garde chevalier !*



*Un juste retour des choses !*

performant. Bien peu personnes peuvent se vanter d'avoir terminer ce jeu surtout avec 5 malheureuses vies et une difficulté aussi mal dosé. Par contre je ne peux vous cacher la fierté secrète d'avoir fini ce jeu même en recommençant certainement fois 50 fois le même tableau (l'espoir fait vivre :-), surtout avec ce jeu ). Je vous conseille donc de bien suivre mes instructions dans la solution mais aussi de faire plusieurs sauvegardes à chaque moment important et dans un même tableau car c'est souvent une succession de différentes actions qui mènent au niveau suivant. Quand à la fin du jeu, elle est dans la digne suite de la nouvelle de *Ruppert*... c'est à dire cauchemardesque

### Conclusion

Difficile de rester de marbre devant "Weird Dreams", si le jeu avait été plus maniable et moins difficile il aurait pu être un hit. Des graphismes haut en couleurs très détaillés au détriment du reste. Mais ce jeu est toujours aussi surprenant et innovant, un thème qui ne fut pas repris depuis mais pourtant qui aurait pu amener à des jeux aussi variés qu' étranges ... dommage

Voilà....Bonne nuit et faites de beaux rêves, oups !!!!  
..... cauchemars

Ranx



*Vous avez attrapez la grosse tête !!!*

### Pour

- 👛 Jouer dans vos pires cauchemars
- 👛 Tableaux et monstres variés, mon préféré .... la petite fille au ballon avec son couteau de Rambo
- 👛 Un concept unique

### Contre

- 👛 Jeu infinissable sans moyen de sauvegarde... A ce demander si ce jeu a été testé ?
- 👛 Le héros répond 1h après avoir bouger la manette
- 👛 Déséquilibre entre les graphismes et le reste du jeu



### Version Amiga


Pas de différences avec la version Atari, seules les bruitages et la musique d'intro paraissent plus convaincants.


### Téléchargement



**Configuration Atari ST :** Steem + Tos 1.02fr

**Configuration Amiga :** [Winuae config A500 fidel](#)

**Manuel :**  (fournie par Turrigan30)

**Solution :** 

**Mot de Passe :** [www.aitpast.com](http://www.aitpast.com)

**Version Atari ST :** [Tosec](#) 495ko

**Version Amiga :** [Tosec](#) 578ko

[Alone in the Past ?](#) Copyright 2002 Blood et Largo. Tous droits réservés, reproduction totale ou partielle interdite sans autorisation. Les jeux cités sont copyright de leurs propriétaires.

