



Test de Hungry Ghost

Hungry Ghost

Après l'impétueux [Extermination](#), c'est à une aventure intimiste que nous convie Deep Space avec ce jeu sorti en Juillet 2003 au Japon, et là-bas seulement. Il nous place dans la peau d'une pécheresse ou d'un pêcheur, au choix, à qui est donné une ultime chance de sauver son âme. Pour cela elle/il devra traverser une sorte de purgatoire directement inspiré du monde des gaki, **créatures de la mythologie bouddhiste** tourmentées par la faim _ d'où le titre du jeu _ et traditionnellement représentées comme des fantômes se nourrissant de sang, de placenta ou d'excréments humains.





Au niveau du gameplay, ce jeu se caractérise par une absence totale de déterminisme: vous ferez de fréquentes rencontres et serez tout aussi souvent amenés à choisir des réponses, mais elles n'entraîneront aucun effet immédiat sur le déroulement de l'histoire; ce n'est qu'à la fin de celle-ci que vous saurez **si vous avez réussi à sauver votre âme ou si, au contraire, vous allez être précipité en enfer**, cette fois sans rémission. Les temps de jeu sont donc très variables, selon les choix pour lesquels vous aurez opté.

Techniquement, il se joue à la première personne. Vous vous déplacez à l'aide du stick analogique L3, et interagissez avec votre environnement par le R3, en dosant vos efforts par pression; et pas seulement pour donner des coups avec votre arme, mais pour s'emparer des objets, car certains sont piégés: il convient donc de pousser doucement en avant, puis vivement en arrière dès qu'on les a saisi ! Lorsque vous arrivez, en fin de périple, aux "Portes du Jugement", **les spectres présents décident de votre sort**, et ce en fonction de chaque action par vous commise, de chaque ennemi rencontré, de chaque objet pris ou laissé tout au long du déroulement du jeu...

Description du jeu par Zombieater

Copyright © 2003-2026 survivals-horror.com, tous droits réservés
Conception [David Barreto](#)