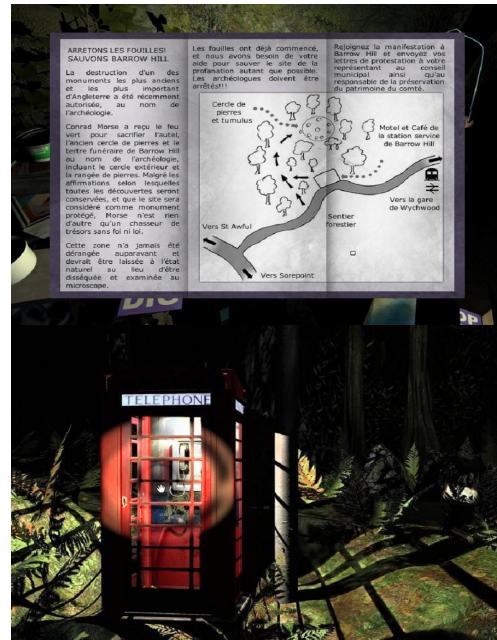




Test de Barrow Hill : Le Cercle Maudit

Barrow Hill : Le Cercle Maudit

Barrow Hill est un jeu édité par Lighthouse Interactive et développé par Shadow Tor Studios. Il est sorti le 3 Novembre 2006 et s'avère être un Myst-Like bien flippant. En Angleterre, Barrow Hill se trouve être un lieu inquiétant où les légendes moyen-âgeuses viennent se perdre dans les dolmens et autres éléments historiques. Le jeu se déroule donc dans ce lieu la nuit du solstice d'Automne au cours duquel le jour et la nuit durent aussi longtemps l'un que l'autre. Après une courte cinématique d'intro, **vous vous retrouvez bloqué dans un bled paumé sans pouvoir partir car un champ de force vous bloque le passage**. Après avoir remonté la route pendant un petit moment et être arrivé dans la station essence du coin, vous vous apercevez que la nuit ne va pas être de tout repos. Voilà donc pour le scénario du Myst-Like le plus flippant de l'année !





A des années lumières de **Scratches**, tout concorde pour vous flanquer une angoisse permanente et ce n'est pas les inquiétantes prestations de Ben, un gars enfermé dans le bureau de la station service, ni la voix de Emma Harry, animatrice radio qui se trouve être injoignable, qui vont vous rassurer. En parlant de Ben et de Emma sachez que malgré leurs affreux doublages vocaux les sons et quelques rares musiques du jeu sont très bien réalisées et extrêmement flippantes, on se retourne même à certains moments pour voir si personne ne nous suit...

Pour les graphismes il faut avouer que même si ce n'est pas le top, car la progression se fait écran par écran, les décors et les objets sont bien modélisés. De plus il y a beaucoup d'angles de vue différents et **les passages en forêt avec la lampe torche** qui vient se mettre autour du curseur sont super bien réalisés.

Côté jouabilité, c'est évidemment exemplaire, pour interagir et vous déplacer il vous suffit juste de cliquer vers décors ou les objets. Et, hormis l'inventaire dans lequel les objets sont rangés légèrement en désordre, on prend plaisir à pouvoir toucher plein d'objets n'ayant aucun rapport avec les énigmes. En plus, vous pourrez utiliser un téléphone portable, un PAD un système GPS et même un détecteur d'objets en métaux.





Finalement, le dernier point du jeu qui s'avère un peu faible est sa durée de vie. Malgré les deux fins disponibles, le jeu se termine en dix petites heures alors que l'on aurait aimé rester plus longtemps prisonniers de Barrow Hill. On peut quand même dire que le coup d'essai des gars de Shadow Tor s'est transformé **en coup de maître**, si vous êtes fan de jeu Myst-Like et que vous aimez avoir peur alors Barrow Hill est fait pour vous !

Description du jeu par Zombiedu05