



Test de Dark Fall : Rencontres avec l'au-Delà

Dark Fall : Rencontres avec l'au-Delà

Tu rentres chez toi de ta journée de travail, puis tu remarques que tu as un message sur ton répondeur. C'est ton frère qui t'a appelé : "Décroche, c'est moi, ton frère... j'espérais que tu serais rentré. J'ai besoin de te parler. Je sais ce que tu penses, « il ne téléphone que lorsqu'il a des ennuis », et bien, j'ai des ennuis, de gros ennuis. Je suis toujours dans le Dorset. Je n'y suis pas seul. Il y a deux étudiants de l'université de Weymouth. Polly et Nigel. Tu ne me croiras pas mais **ce sont des chasseurs de fantômes**. Je n'y croyais pas au début, maintenant si. Tu dois venir me rejoindre, j'ai besoin de toi ici. Je devrais aller voir la police mais ils vont me rire au nez. Des chasseurs de fantômes !!

Je ne sais pas ce qu'ils chassaient mais cette chose les a trouvés et je pense qu'elle m'a trouvé aussi. Je t'en pris, aide-moi. Tu as toujours été doué pour ces choses-là. Si tu pars maintenant, tu peux prendre le dernier train pour Weymouth. De là, prend un taxi jusqu'à la gare de Dowerton, elle est abandonnée. Je t'attendrai. J'ai vraiment besoin de ton aide.... Plus tôt tu arriveras, mieux ça sera. Cet endroit me fout vraiment la trouille."





Le message continue : "J'ai cherché Polly et Nigel tout à l'heure mais je ne les ai trouvés nulle part. Ils ne seraient pas partis comme ça. Tout a commencé, il y a quelques jours quand.... Je l'entends! Je l'entends! Il est juste derrière la porte. Il murmure. **Il murmure mon nom.** Il connaît mon nom. Je dois ouvrir la porte...". Voici le message étrange de ton frère.

Le jeu se joue uniquement avec le curseur, il n'y a que très peu d'action mais beaucoup d'énigmes. Ton but est de trouver les 12 noms des runes pour délivrer les âmes prisonnières. Au fil de l'aventure, on s'attache aux personnages qui sont plutôt bien développés, les graphismes sont aussi corrects et nous plonge bien dans l'ambiance "chasseur de fantôme". En bref, **le soft est intéressant du début jusqu'à la fin**, mais pour moi, il y a quand même un point négatif... j'aurais voulu que le monstre apparaisse plus souvent. Par exemple, lorsque le monstre frappe à ma porte, j'aurais aimé qu'il m'attaque si je lui avais ouvert, ça aurait été plus apeurant, mais il n'a pas fait ça. Tant pis, le jeu n'est pas mauvais pour autant !

Description du jeu par Nancy

Copyright © 2003-2024 survivals-horrors.com, tous droits réservés
Conception [David Barreto](#)