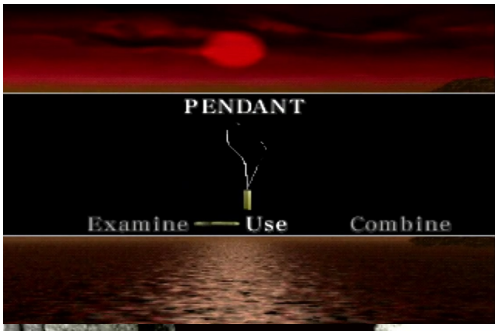
Test de Juggernaut

Juggernaut

Dans la lignée de **D** pour le climat macabre _ et de Myst/Riven _ pour les énigmes successives et omniprésentes, ce click & point en vue subjective, où on se déplace donc de manière pré-programmée, ne bénéficie malheureusement pas des somptueux graphismes de ses illustres inspirateurs. Sorti au Japon par Tonkin House fin 1998, puis en Amérique par Jaleco en Septembre 1999, il convie le joueur à de cauchemardesques incursions dans le mental troublé de sa girlfriend Sarah, afin de la libérer des forces maléfiques qui s'en sont emparées.

Maints environnements y sont à explorer : une plage lugubre telle qu'elles devaient être avant l'apparition de la vie sur Terre; une prison futuriste où se déroulent de terribles et étranges expériences; une forêt jonchée de cadavres énucléés; et surtout un manoir dans lequel vous arrivez sous la forme _ ou plutôt sous l'absence de forme ! _ d'une âme éthérée, ce qui **vous amène à devoir trouver puis posséder des corps de tailles différentes**, selon les actions spécifiques requises à ce moment-là…



Dialogues, exploration, résolutions de mystères et manipulations d'objets constituent l'essentiel du jeu, mais le fait que certaines soient aléatoires ne donnent malheureusement pas envie de le refaire tant les déplacements sont lents _ encore plus que dans les deux premiers **Echo Night**, c'est vous dire…

Description du jeu par Zombieater

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