

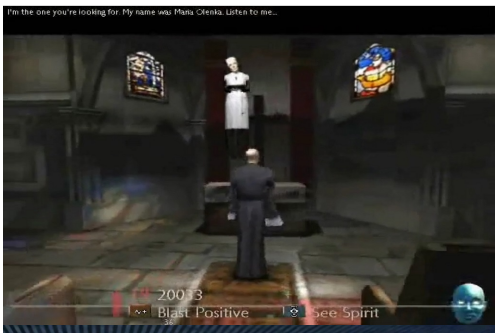
Test de The Guardian of Darkness

The Guardian of Darkness

Dans ce jeu sorti sur PC en 1999 puis sur PSX la même année, vous êtes un moine exorciste nommé Ekna Kathâr, employé par une société _ "The Gate"_ ayant pour fonction d'éradiquer **les manifestations du Malin** en tous points du globe terrestre à l'aide de moyens tant technologiques que magiques : 28 sorts à acquérir tout au long de l'aventure, laquelle est segmentée en dix missions. Ces sorts mélangent donc tradition et modernité, allant de la télékinésie à la transe émotionnelle; le jeu se joue à la troisème personne, un écran d'inventaire étant disponible pour y ranger les objets magiques ou indispensables à la progression.

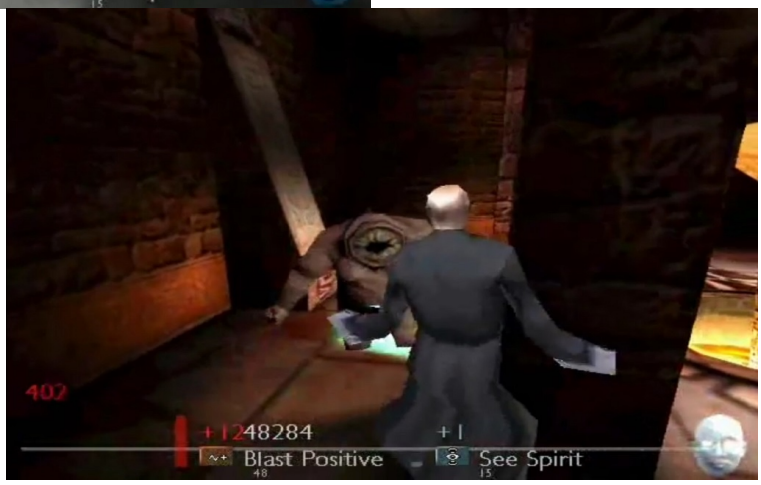
Un programme des plus alléchant donc; la déception n'en est que plus cruelle dès qu'on essaie le jeu, que ce soit sur son ordinateur ou sa console de salon, tant techniquement il est une véritable catastrophe .











Les décors semblent tout droit sortis des pires tableaux de Ljubov Popova, Marcel Duchamp ou Joan Miro, avec les bugs en plus : ils n'y a aucun angle droit, on voit fréquemment à travers les murs quand ce n'est pas le personnage qui s'y enfouit à demi, des meubles s'enchevêtrent, ou disparaissent et réapparaissent selon l'angle de vue; le moteur 3D est des plus malcommodes et le personnage fort difficilement mobile; le menu est inintelligible, dépourvu de toute indication, même le plan est incompréhensible... et le scénario ne l'est guère davantage.

Au final **un fiasco total pour ce jeu** dont la seule homogénéité réside dans le fait que tous ses aspects en sont pareillement et soigneusement ratés..

Description du jeu par Zombieater

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