

Test de Ghosthunter

Ghosthunter

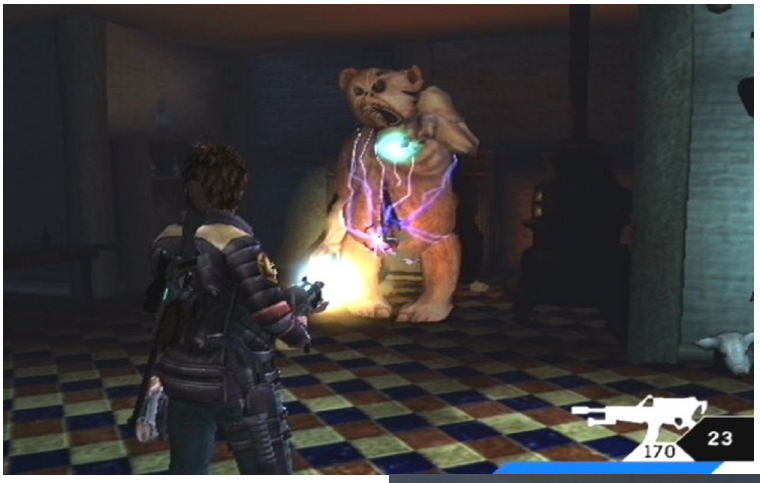
A la base Ghosthunter était censé être un pur survival horror à la sauce Resident Evil mais avec des fantômes. Pourtant, au fil de son développement, le jeu s'est finalement orienté vers plus d'action... alors, au bout du compte, ça donne quoi ?

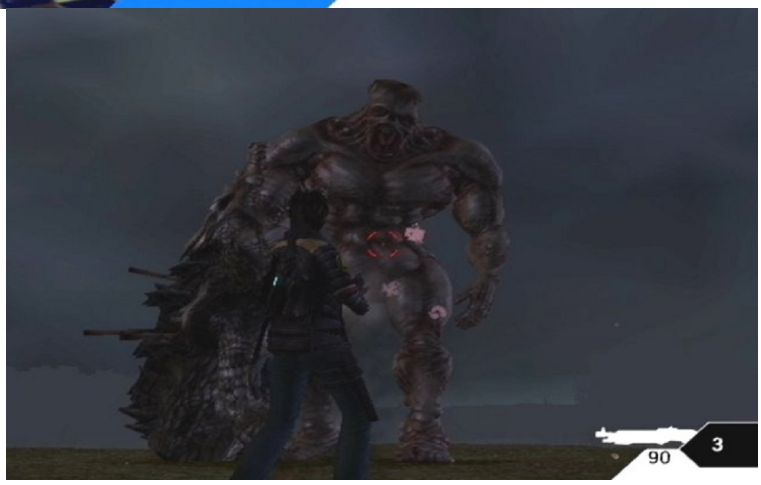
Dans Ghosthunter vous aurez le contrôle de Lazarus Jones, un policier qui, lors de son premier jour de travail, va vivre un évènement bien particulier : sa supérieure va être enlevée par un fantôme. Lazarus, aidé par une intelligence artificielle qui tentera de le guider dans son aventure, va donc s'emparer d'un mystérieux équipement et va se retrouver à **devenir un véritable chasseur de fantômes**. Si à première vu le scénario ne semble pas original, il réserve tout de même son petit lot de surprise, notamment dans les derniers chapitres du jeu.







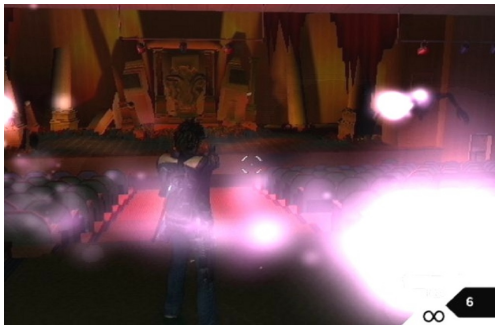




Comme je vous l'ai signalé plus haut, le titre est orienté action. Vous passerez donc une bonne partie de votre temps à massacrer tout un tas de spectres. Pour cela, il faudra d'abord les affaiblir en leur tirant dessus avec nos armes spectrales, puis il faudra leur lancer une grenade pour les capturer. On peut aussi les tuer en utilisant des armes plus traditionnelles comme le fusil. Le principe est sympa mais le bestiaire ne l'est pas forcément, et se battre comme un cochon volant ou un crocodile armé d'une tronçonneuse frôle parfois le ridicule… Certains ennemis sont tout de même redoutables, **ils s'envolent et vous lancent des projectiles difficiles à éviter**, votre ligne de vie baisse aussi extrêmement vite. Heureusement il suffit de ramasser quelques orbes orange qui apparaissent une fois le fantôme mort pour recharger son énergie.

Même si les combats sont très nombreux, ils ne sont pas forcément dynamiques pour autant, la faute à un contrôle du personnage assez lourd et pas toujours intuitif. Heureusement le titre propose aussi quelque temps calme dans lequel on peut explorer de joli environnement et résoudre de toutes petites énigmes très simplistes. Pour tenter de mettre mal à l'aise le joueur, le soft propose même des petites phases cauchemardesques à la Silent Hill, elles sont plutôt réussies mais reste assez rare.

De temps à autre, Lazarus pourra aussi faire apparaitre Astral, **un esprit que l'on peut contrôler** . Lorsque c'est le cas, il faudra diriger ce fantôme afin de résoudre d'autres petites énigmes afin de débloquer le chemin pour notre héros chasseur de fantômes. Ces phases ne sont pas extraordinaires mais elles ont le mérite de casser un peu la monotonie du jeu.











Pour le reste, sachez que l'exploration des niveaux est loin d'être indispensable vu qu'il n'y a aucun objet clé à ramasser, et oui… les endroits sont immenses, mais il suffit de suivre le chemin principal, le jeu est très linéaire. L'inventaire est donc inutile, à part pour consulter les fichiers que vous trouverez sur votre passage.

Bref, **Ghosthunter est un jeu sympathique** mais il aurait mérité à être un vrai survival-horror. Là, il se cantonne dans un rôle d'action-horror trop peu dynamique pour les amateurs du genre. Quel dommage !

Description du jeu par Kyoledemon

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