

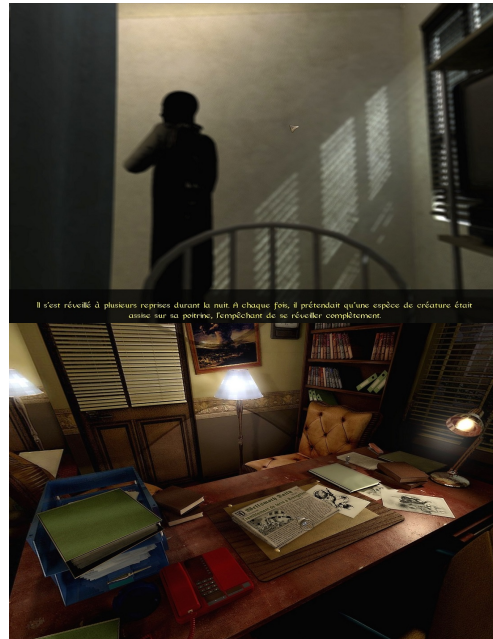


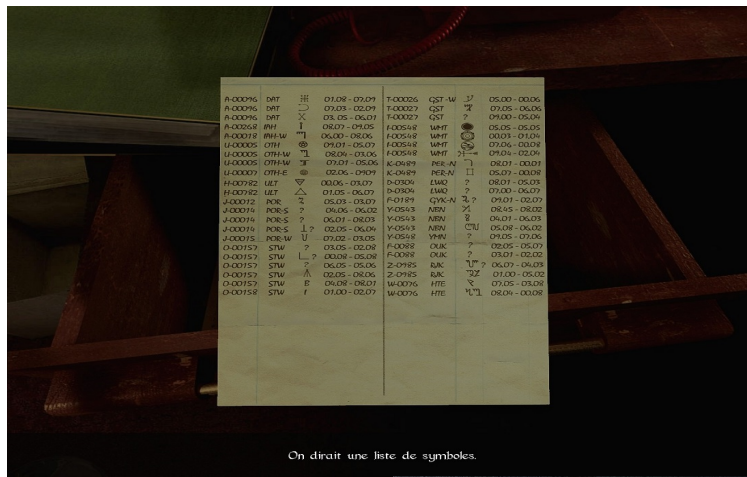
Test de Darkness Within : A la Poursuite de Loath Nolder

Darkness Within : A la Poursuite de Loath Nolder

Développé par Zoetrope Interactive et édité par Lighthouse (les mêmes qui ont édité le jeu [Barrow Hill](#)), Darkness Within est un jeu d'aventure inspiré des récits de l'écrivain H.P Lovecraft. Vous incarnez Loreid Howard, un détective qui se lance à la poursuite de Loath Nolder, mais quelques imprévus vont venir bouleverser votre enquête. Graphiquement, pour un soft budget, le jeu s'en tire très bien. Les décors sont très soignés et détaillés. La progression se fait image par image, mais avec une caméra de 360° (comme dans Myst 3 : Exile).

Niveau jouabilité, Darkness reste dans le classique, vous devez juste pointer vers l'endroit où vous voulez vous rendre ou sur l'objet que vous voulez examiner, puis cliquer. Vous aurez un inventaire qui vous sera très utile pour résoudre des énigmes. Ce jeu se démarque des autres en proposant **trois niveaux de difficulté**, ce qui est rare pour un point and click.





En effet, vous aurez le choix entre "Standard" qui est la difficulté facile car le système d'aide est omniprésent, le niveau "Déetective" qui est le niveau moyen (dans celui si l'aide est moins présente) et enfin le dernier niveau difficile : "Senior Déetective". Dans celui là le système d'aide n'existe pas et vous serez livré à vous même. Pour finir le jeu il vous faudra une dizaine d'heures, mais vous pouvez rajouter environ 2 heures, si vous souhaitez améliorer vos statistiques en fin de jeu.

Côté bande-son, vous avez le droit à un doublage et des sous-titres. La musique colle parfaitement à l'ambiance et vous plongera rapidement dans le jeu. En conclusion je vous le conseil car n'étant pas un grand fan des "point & clic", **je peux vous dire que ce jeu m'a plu !**

Description du jeu par XtheDarkX

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