Test de The Witch's House

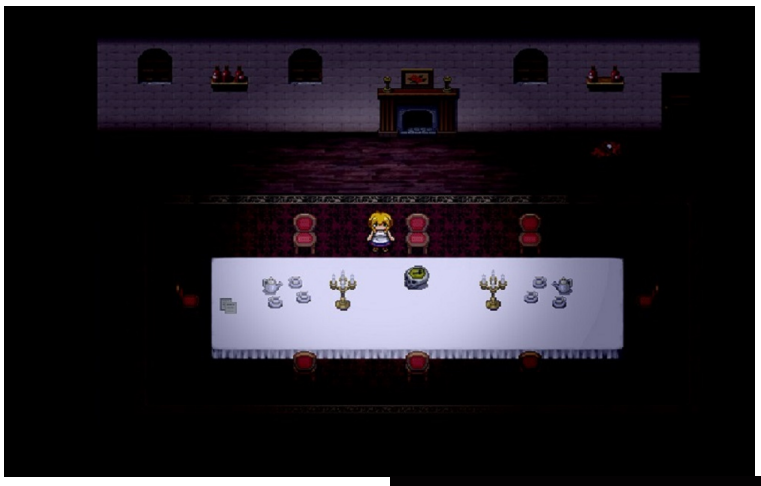
The Witch's House

Nous allons découvrir, avec ce test, un autre survival-horror indépendant du nom de Witch House ! Il a été créé par Fummy sous RPG MakerVX et vous aurez besoin du RTP pour pouvoir y jouer. Dans cette histoire, vous incarnerez la jeune Viola se réveillant dans une forêt brumeuse.... vos pas vous mèneront jusqu'à une demeure perdue dans les bois, ces même bois qui semblaient pourtant vous inciter à rentrer. Une fois la porte franchie, **la maison n'a plus l'intention de vous laisser sortir... vivant** ! Vous apprendrez, au fur et à mesure du jeu, l'histoire de la sorcière qui est derrière tout ça grâce aux différents ouvrages qu'elle laissera derrière elle. Et, sans spoiler, sachez que si vous obtenez la vraie fin du jeu vous aurez le droit à un revirement de situation inattendue !

Graphiquement c'est ce que l'on peut attendre d'un jeu fais sous RPG MAKER. Mais là ou le titre arrive à marquer des points, c'est avec ses décors et à la mise en place des salles, ainsi qu'aux effets liés à l'obscurité qui restreindront vos possibilités de vision. D'ailleurs, il arrive que dans le jeu vous ne voyez strictement rien, mais entendez de drôles de bruits qui se rapprochent de plus en plus de vous... stressant non ? Dans cet opus **l'action n'est pas le domaine premier**, tout repose essentiellement sur les éléments horrifiques, les jump scares ainsi que la résolution d'énigmes plus ou moins compliquées (et parfois dangereuses !).

D'ailleurs parlons des bruitages et de la musique ! Pour ma part, ils collent parfaitement à l'ambiance de cette immense demeure et ne vous rassure en rien. Le meilleur étant les bruitages comme les sons de pas alors qu'il n'y a personne (ou pas?), les bruits d'objets du décor qui se mettent à bouger sans que vous leurs demandiez leurs avis, les vases qui tombent, les grognements, les lumières qui s'éteignent, etc… Que de réjouissance en perspective !

L'environnement dans lequel vous évoluez est très vivant ! En effets même si il n'y a pas de réel ennemis (ou vraiment peu), sachez que **le jeu contient plein de pièges meurtriers** ! Il est alors bon de toujours faire attention aux actions que l'on fait et surtout de bien lire et comprendre les notes que la maison laissera derrière elle. Sans oubliez les innombrables petits éléments de décors ou apparitions furtives qui se feront voir et entendre durant votre parcours. Tout ça rien que pour vous rendre mal à l'aise et vous insuffler un sentiment d'insécurité (ce qui n'est pas qu'un sentiment...). Par ailleurs ne pensez pas non plus que les salles précédemment visités sont sécurisées, ceci serait une erreur fatale ! Déplacez-vous toujours de manière prudente car vous n'êtes jamais à l'abri d'une mauvaise surprise. La maison veut votre mort et elle le bien fait comprendre !



Le jeu a une durée de vie d'approximativement 2 heures - 2heures 30minute lors d'une première partie si vous ne coincez pas trop au niveau des énigmes. Les sauvegardes se feront auprès du chat noir qui vous suivra au fur et à mesure de votre avancé dans le manoir. Celui ci est souvent présent mais en prenant en compte les dangers parsemés dans ce jeu, ce n'est pas si mal de le voir aussi souvent.

Pour terminer, **Witch's House se trouve etre une agréable surprise** avec une fin énorme, des énigmes et des piéges en quantité, le tout mixé dans une ambiance horifique et stressante ! Les plus téméraire d'entre vous pourront essayez d'avoir la fin la plus complete... mais en aurez vous le courage ? Je vous pose la question car il faut finir le jeu sans sauvegarder et en faisant des actions précises.... et pour quelqu'un qui fait le jeu la premiere fois, c'est impossible. Alors si vous avez fini le jeu une première fois et qu'une nouvelle partievous tente, n'hésitez pas à cliquer sur l'onglet solution pour savoir comment accéder à l'ultime fin !

Description du jeu par Negiis

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