Test de Le Pacte

Le Pacte

Le Pacte ressemble trait pour trait à **Peur sur Amityville**. Les mécanismes de gameplay sont identiques : plan fixe, colonnes de mots à combiner pour avancer dans le scénario, maison à explorer… bref, lisez le test de Peur sur Amityville pour en apprendre plus sur tous ces rouages. Ici nous nous attarderons simplement sur la différence entre les deux jeux.

Le Pacte raconte l'histoire de trois parapsychologues, le Joueur, Wilson et Laura, se rendant dans une maison hantée pour élucider les mystères qui y planent. Et si la demeure ressemble en tout point à celle de la légende d'Amityville (même architecture, même étranges fenêtres…), la nouveauté est que **nos trois héros ne sont pas là pour subir l'affront des démons, mais bien pour les chasser.** Il faudra donc régulièrement faire du spiritisme pour communiquer avec eux, puis il s'agira de les débusquer, de les photographier pour amasser des preuves et enfin de les envoyer 6 pieds sous terres.

Le héros est doté d'une barre « Psy », qui, si elle se vide, entrainera un game over instantané. Il faudra donc entreprendre de bonnes actions pour venir à bout des entités maléfiques. C'est là que réside la difficulté tant les combinaisons sont nombreuses. N'hésitez pas à brandir un poignard ou à tracer des pentacles dans le sous sol de la maison pour les vaincre à tout jamais.

Le jeu a une véritable atmosphère renforcée par des graphismes tout à fait corrects. En fait ils sont même plus immersifs que ceux de Peur sur Amityville, et les rares écrans animés ajoutent du détail et de la cohérence aux évènements. Pour le reste, rien de neuf sous le soleil. **Si vous êtes tenté par l'aventure, assurez vous d'apprécier ce genre de jeux,** sinon vous allez avoir l'impression de perdre votre temps.

Description du jeu par Kyoledemon

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