



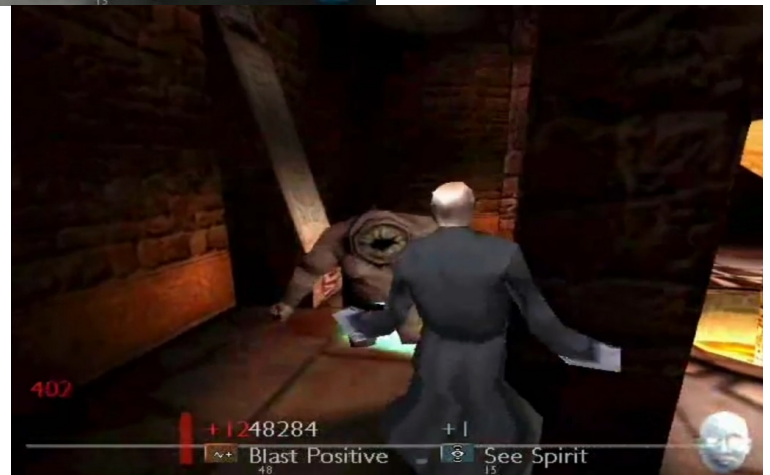
## Test de The Guardian of Darkness

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