

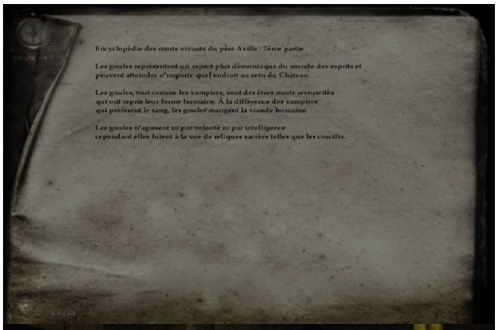
Test de Nosferatu : The Wrath of Malachi

Nosferatu : The Wrath of Malachi

Nosferatu : The Wrath of Malachi se passe en 1912. Il raconte l'histoire de, Rebecca l'aînée de sa famille, qui doit épouser le fils du comte local. Toute la famille de Rebecca arrive au château de Malachi pour la cérémonie sauf James, le personnage que tu vas incarner, qui arrivera le lendemain à 22h30.

Quand James arrive donc au château avec un jour de retard sur les autres, il remarque que la cour est très brumeuse ! Il va aussi voir une valise abandonné par terre et va y récupérer une épée. Puis, alors qu'il est intrigué par cette mystérieuse atmosphère, le père Aville, censé unir les deux mariés, tombe sous ses yeux par la fenêtre. **La mission de James est alors de délivrer sa famille et ses proches** pour les mettre en sécurité au sanctuaire, car c'est le seul endroit où les monstres ne vont jamais. Ce sanctuaire se trouve dans la cour du château, il est reconnaissable grâce à ses croix sur la porte.











Au départ, avant de lancer le jeu, tu as trois possibilités de difficultés : facile, normal et difficile. Personellement, j'ai fait le jeu au mode facile, car il est assez difficile ainsi. Ensuite, le jeu se joue à la première personne. Ton but est donc de visiter le château, il est doté de beaucoup de pièces très sombre et en plus tu n'as pas de carte pour te situer. Globalement, l'ambiance est assez stressante et la musique est angoissante. Les monstres surgissent parfois dans ton dos et quelques évènements scriptés te feront sursautés.

La jouabilité est assez correcte et tout est fait pour que tu sois en panique. Par exemple, certains fusils ont juste une balle dans le canon, tu dois alors le recharger souvent et ça parait assez long à faire, surtout quand le monstre est rapide. Mais comme le jeu n'est jamais guidé, **tu ne sais pas trop où aller et tu as tendance à te faire tuer facilement**. Ca peut être énervant si tu n'es pas patient.

Description du jeu par Nancy

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