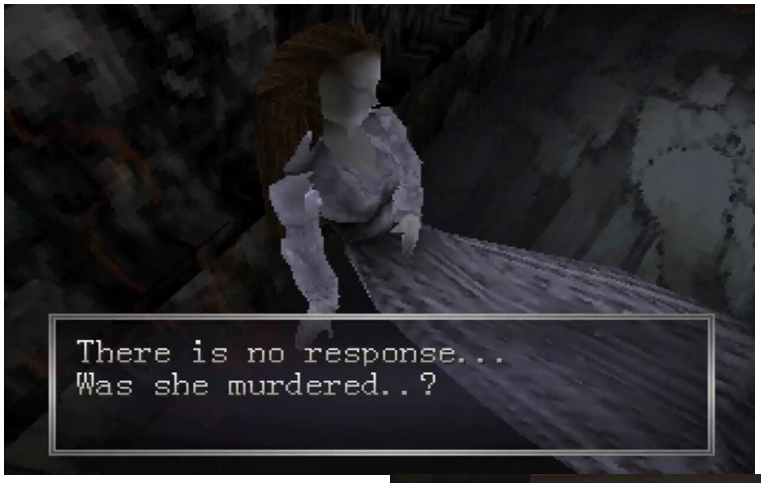
Test de Echo Night

Echo Night

Proposé le 13 Août 1998 par From Software au Japon, puis adapté en mars 1999 par Agetec pour le marché américain, le jeu vous met dans la peau de Richard Osmond, un jeune homme qui va tenter de découvrir les secrets cachés de son père tout juste décédé. Tout commence véritablement lorsque, à l'intérieur de la demeure du défunt, Richard va découvrir un tableau de "l'Orpheus", un navire dans lequel il va être téléporté. Notre héros va alors faire **la rencontre des passagers décédés**.

Il aura fort à faire avec les esprits rencontrés qui sont de deux sortes : carrément maléfiques, auquel cas il faudra allumer la lumière des environnements dans lesquels ils se trouvent pour survivre, ou des âmes en peine, au nombre total de 26, que vous serez bien inspiré de tous secourir si vous voulez récupérer les "morceaux astraux" afin de connaître la bonne fin parmi les 4 disponibles.



Pour les apaiser, vous devez explorer le navire jusqu'à trouver les objets ou les articles appropriés qui font un lien avec leur histoire. C'est à ce prix que vous découvrirez la vérité sur le père du héros… Beaucoup **plus de recherches et d'énigmes que de moments stressants** dans Echo Night, mais la recette fonctionne plutôt bien tant les environnements à explorer ont cachet particulier et l'ambiance sait parfois se révéler pesante.

Le jeu se termine en environ cinq heures si l'on joue de manière linéaire, mais bien plus si l'on prend le temps d'accomplir toutes les quêtes annexes destinées à soulager les souffrances des esprits errants.

Description du jeu par Zombieater

Copyright © 2003-2025 survivals-horrors.com, tous droits rés
Conception David Barreto