



Test de R?MJ : The Mystery Hospital

R?MJ : The Mystery Hospital

Ce survival-horror proposé par Bandai en 1997 présente un gameplay similaire au **D** de Warp, c'est-à-dire que vous vous meuvez et résolvez des énigmes _ certaines dans un délai imparti _ par un système "click&point".

L'histoire se déroule dans un hôpital où, suite à une explosion d'origine indéterminée, trois jeunes gens: Hajime, Ryo et Tomowo, se trouvent enfermés. Ils sont bientôt rejoints par l'infirmière Aya, depuis peu en service, puis un peu plus tard rencontrent une mystérieuse inconnue au charme vénéneux, répondant au nom de Misato. Tout au long du jeu, qui est entrecoupé de nombreuses démos, vous n'incarnez que Hajime, mais devrez **mener tout le groupe vers la liberté**. Outre les quatre étages du bâtiment, vous serez amené à explorer des ruines souterraines puis à prendre un métro pour le voyage final.





D'un point de vue scénaristique il ne manque pas de rappeler **Overblood** : il n'y aura vraiment de combat que vers la fin, le danger étant avant tout d'ordre viral. Vous devrez donc, en plus de la traditionnelle collecte de clés et cartes magnétiques, vous livrer à la confection de vaccins différents. La touche O de la manette vous permet d'interagir avec votre environnement et la touche X d'en appeler à vos cinq sens pour jauger une situation.

Le jeu est très court et la jouabilité est très limitée, cependant **le jeu est tout à fait honnête** pour peu que vous parliez Japonais. Dans le cas où vous souhaiteriez vous le procurer, notez que la version Playstation de R?MJ : The Mystery Hospital est beaucoup plus rare que sa version Saturn.

Description du jeu par Zombieater

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