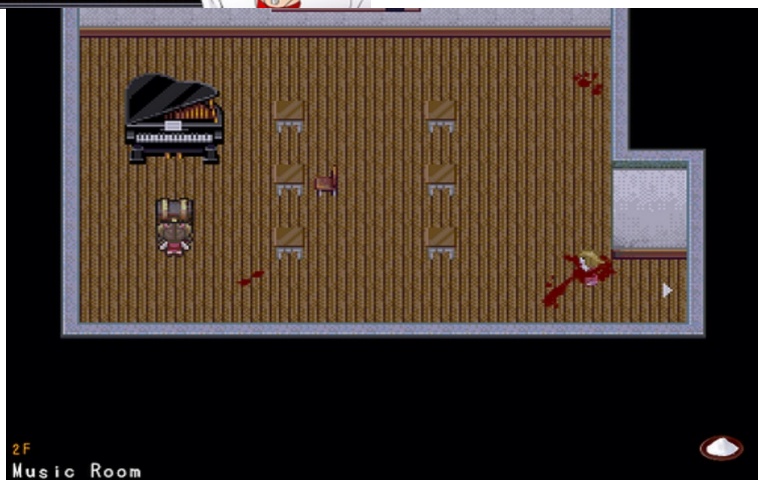
# Test de Misao

## Misao

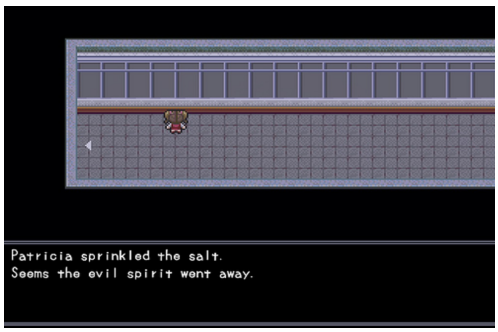
Misao est un jeu indépendant créé par Sen, déjà auteur du jeu **Mad Father**. Les deux opus sont organisés de la même manière, et les artworks servant à illustrer la réaction et les sentiments des personnages sont toujours présents. Le but du jeu est ici de récupérer les morceaux du corps de Misao caché dans l'école pour lever la malédiction.

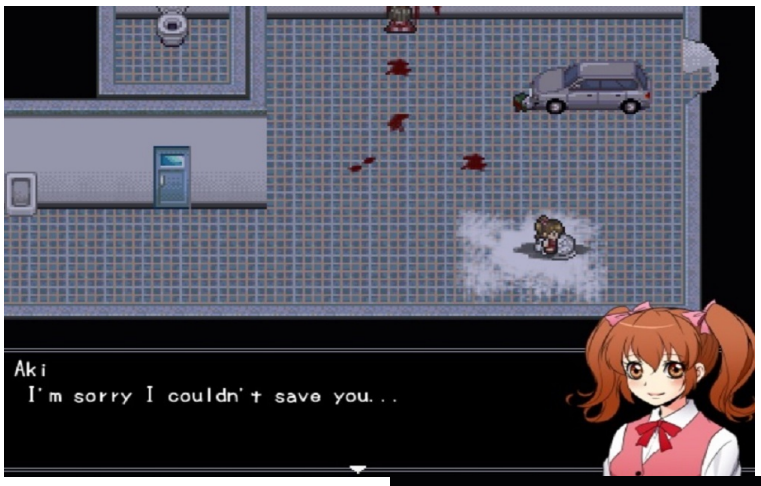
Dans cette aventure vous jouerez le rôle de Aki (vous pouvez changer son nom si l'envie vous dit), et votre objectif sera d'enquêter sur la disparition d'une de vos amis, Misao, qui n'a plus donné de signe de vie mais dont vous entendez sa voix suppliante demandant de l'aide. C'est alors que vous et vos amis serez téléportés dans **une sorte de dimension crée par Misao elle-même.** Dans ce monde, Misao aura pour but de se venger de certaines de vos connaissances qui ne sont pas si innocentes que ça concernant sa disparition...

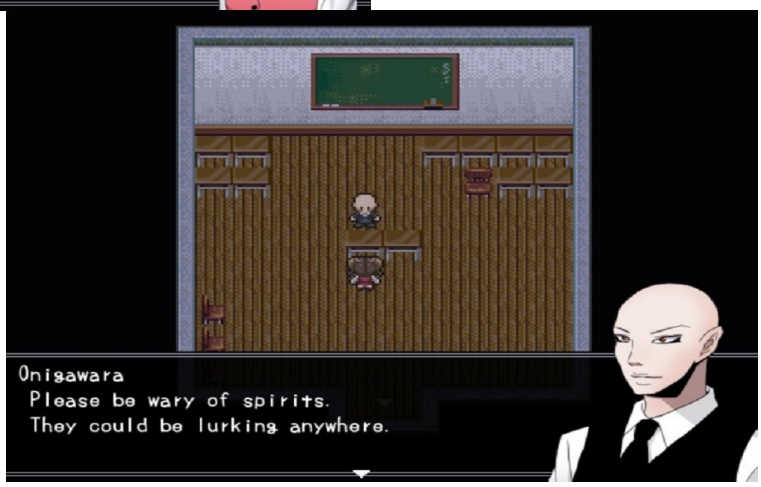



Concernant le gameplay, il n'est pas très difficile à jouer et se manie plutôt bien la plupart du temps, excepté dans certain cas ou il faut quand même titiller la touche pour placer son personnage de façon correcte pour passer une porte par exemple. Mais avec un peu d'habitude ca devrait passer comme une lettre à la poste. Le jeu consiste principalement à résoudre des petites énigmes (parfois certaine demandent quand même une certaine réflexion, comme le code de l'ordinateur), à sursauter aux jumpscares et à esquiver les dangers. Les morts sont imminentes et vous en ferez très souvent les frais. **Réfléchissez toujours à deux fois avant d'effectuer une action** . Certaine des morts possible peuvent être deviné par des indices, d'autre demanderont un certaine attention ainsi qu'une capacité à prévoir les dangers, d'autres sont complètement indevinable. Ce qui, je trouve, augmente l'intérêt du jeu de par les nombreux décès possibles. De plus, comme dans le jeu Mad Father, ne vous attendez pas à tuer qui que ce soit (quoique ....).

L'histoire, quant à elle, soyons honnête, n'est pas très intéressante du fait que nous ne récoltons quasiment aucun élément intéressant à son développement. De plus, nous ne trouverons presque aucun indices quant au responsable de ces morts. **Il est obligatoire d'avoir la bonne fin du jeu ainsi que le mode secret "Truth" pour vraiment savoir des choses intéressantes sur les différents protagonistes** ainsi que sur les motivations du responsable principal. C'est seulement à ce moment là, c'est à dire après la fin du jeu, que l'histoire arrive enfin à quelque chose... Il faudra aussi noter le manque de tact de notre héroïne face à la mort de ses camarades de classes... je cite: "Oups! J'ai totalement oublié de sauver Yoshino! Teehee!"... ca en dit long...






Les musiques sont peu nombreuses et peut être pas assez présentes, en effet nous ne pouvons entendre de sons que dans le Hall, l'autre monde et la librairie. Des musiques ma foi bien choisies qui arrivent à installer un malaise tandis que les zones sans aucune musique dans la plupart des cas ne renforce en rien le sentiment de peur mais augmente celui du vide. Petite parenthèse pour la mélodie de la librairie : personnellement même si je l'adore, je ne vois pas l'intérêt de la mettre là !

La difficulté du soft a été réduit à l'aide de la touche C qui sert enfaite à faire des Quick saves. Je pense que ça à été instauré pour éviter les crises de rages dû à une mort improbable. Attention tout de même pour sauvegarder, il est obligatoire d'aller voir Onigawara car les Quick saves disparaissent une fois le jeu éteint. Bien entendu vous n'avez pas de barre de vie, une erreur = une mort. Le jeu vous demandera plus ou moins 1h30 pour le finir. Il est court, pas exempté de tout défaut, mais **il reste quand même sympathique** à faire.

***Description du jeu par Negiis***

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