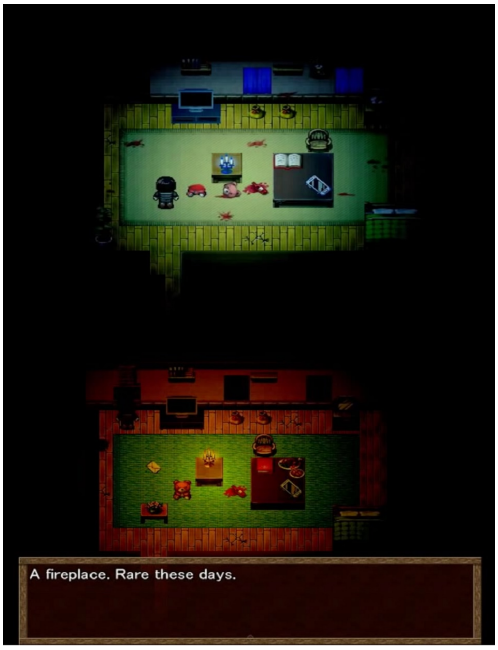
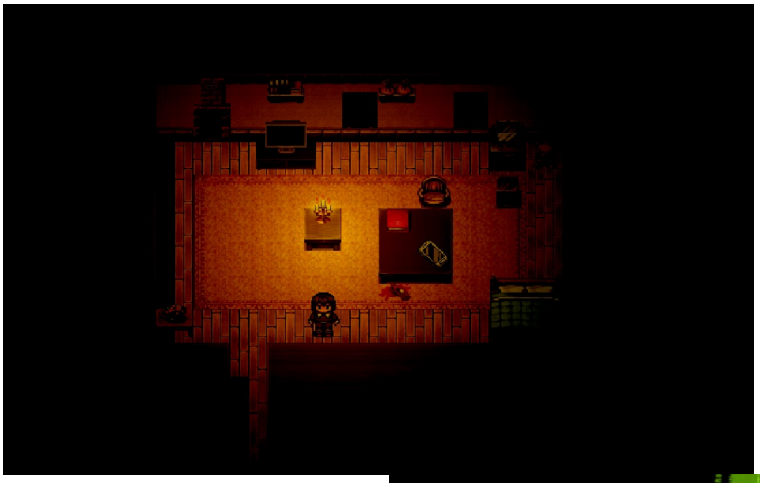
Test de Hello? Hell...o?

Hello? Hell...o?

Dans ce jeu créé sous RPG Maker VX et réalisé par Tachi, vous jouerez le rôle d'un jeune homme nommé Kazuki qui recevra un drôle d'appel venant de sa défunte petite amie. Après ce coup de fil, des choses de plus en plus étranges se passeront dans la chambre du héros.

L'intégralité du jeu se jouera uniquement dans la chambre de Kazuki, le but du jeu étant d'accomplir certaines actions pour enfin arriver à la véritable fin du jeu. Certaines de vos décisions vous conduiront à des fins différentes que j'appellerais "fins de choix" (elles ne concluent pas l'histoire). Car même si des actions vous conduiront à votre mort, vous recommencerez inexorablement le même jour dans votre chambre jusqu'à trouver **la bonne combinaison d'événements**. Pour savoir si vous faites les "bons choix" qui vous permettent d'avancer dans le jeu, il faudra vous référer à l'écran titre du jeu. Le message "Hello? Hell...o?" est votre message de départ sur l'interface mais celui-ci se complétera au fur et à mesure avec d'autres petits morceaux de phrases.





Le jeu joue surtout sur les différents effets sonores, comme les bruitages et les jumpscares, pour vous mettre mal à l'aise, ainsi que sur différents éléments qui se mettront à bouger dans votre chambre. Il faut aussi savoir que plus vous avancez dans le scénario, plus votre pièce va se retrouver délabrée et ensanglantée...

Je trouve personnellement que **les Jumpscare dans ce jeu ne sont pas efficaces, et l'histoire n'est pas si intéressante**. D'un autre côté le jeu dure une vingtaine de minutes lors de votre premier essai, il est donc difficile de créer un bon scénario dans un si court laps de temps. De plus la courte durée du jeu oblige à ce que les différents événements paranormaux soient constamment en action sans jamais présenter de menace, ce qui malheureusement nous habitue à leur présence… or le but d'un Jumpscare est quand même de nous faire peur... alors si on s'y attend….

Description du jeu par Negiis

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