

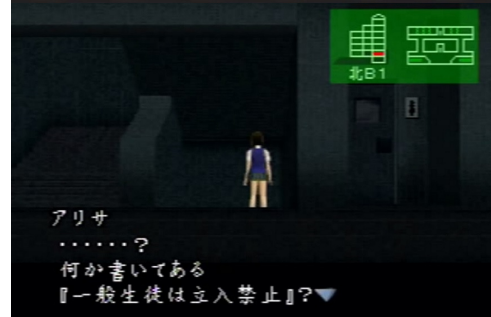
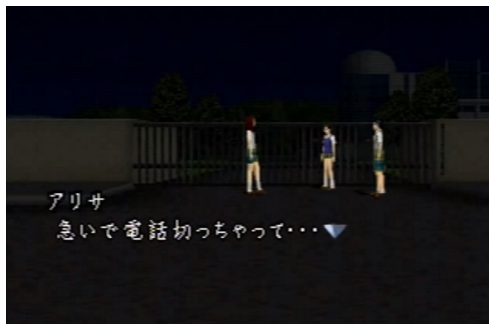


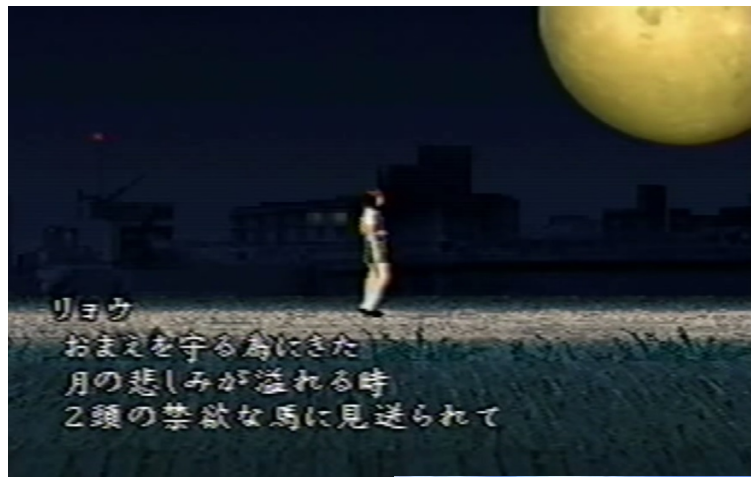
Test de TWS - Moonlight Syndrome

Moonlight Syndrome

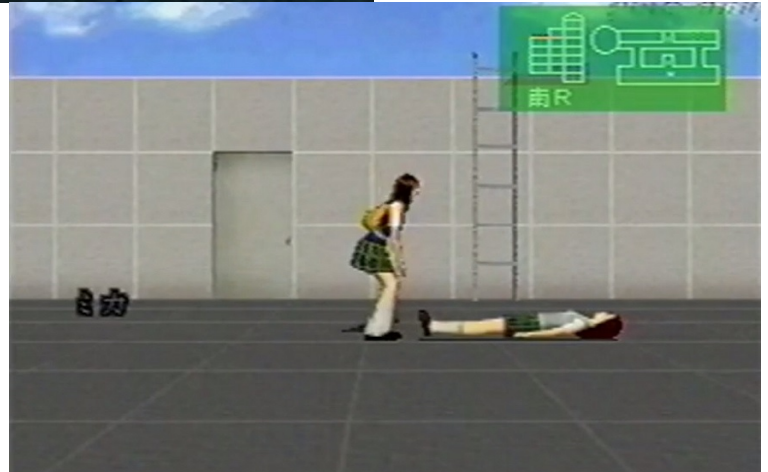
En 1997, soit à peine un an après les deux premiers **Twilight Syndrome**, un spin-off de la saga voit le jour. Moonlight syndrome se déroule dans **un monde parallèle au monde de Twilight Syndrome**, et le scénario va se focaliser, en tout cas au début, sur Mika, la fille au sac à dos qui faisait partie du trio d'héroïne. Le scénario commence lorsque Mika rentre chez elle et qu'un mystérieux individu lui annonce que des événements horribles sont sur le point de lui arriver à elle et à ses amis. Cela se vérifie quelques jours plus tard lorsque son camarade de classe Kyoko meurt dans un accident de moto. De son côté, Ryo, le frère de Kyoto, se met à faire d'étranges rêves.

Dans Moonlight Syndrome, vous pourrez diriger plusieurs personnages au fil de l'aventure. L'histoire baigne toujours dans le fantastique grâce à ses dialogues interminables mais primordiaux, mais le côté horrifique pure de l'aventure est délaissé au profit d'une **horreur plus psychologique**, d'ailleurs la barre de tension n'est pas présente dans cet opus. On aura tout de même le plaisir de retrouver Chisato et Yukari au fil de l'aventure.





リョウ
おまえを守る為に来た
月の悲しみが溢れる時
2頭の禁欲な馬に見送られて



Le gameplay et l'interactivité sont toujours aussi réduits bien que cette fois-ci, comme dans un **Clock Tower** sans curseur, les personnages sont en 3D et peuvent évoluer librement dans les décors. De temps en temps il faudra faire des choix mais ceux-ci n'ont pas vraiment d'impact réel sur le scénario. L'ambiance lycée et pensionnat de nuit/jour est aussi en partie conservée pour le plus grand bonheur des fans !

Je n'ai pas grand-chose à rajouter tant il est similaire aux 2 autres Twilight Syndrome. Le scénario est au centre du jeu et quand on ne parle pas japonais on ne peut pas y jouer. Pour les bilingues, si le format vous plait, alors

vous devriez apprécier.

Description du jeu par Kyoledemon

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