



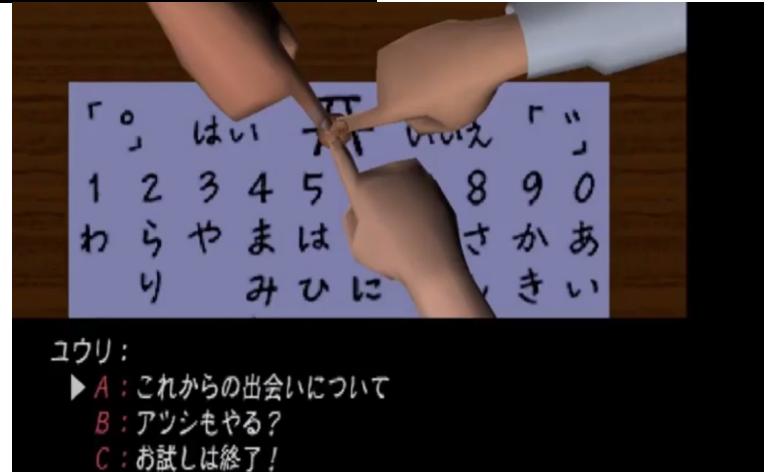
Test de Twilight Syndrome : Saikai

Twilight Syndrome : Saikai

Alors que la franchise à démarré follement : 3 jeux en 2 ans, ce Twilight Syndrome Saikai voit le jour après trois ans de disette. Sa sortie est d'ailleurs accompagné du film [Twilight Syndrome : Sotsugyou](#).

Saikai tranche à peine avec ses prédecesseurs, mais c'est suffisant pour avoir assez de plaisir à y jouer. Cette fois-ci vous incarnerez de nouveaux personnage, un quatuor pour être exact : Yuuri, sa soeur Masa, Atsushi et Aya, à travers 8 chapitres. Il suffira de finir le chapitre en question pour avoir accès au prochain. Par contre, **selon les choix que vous ferez, vous pourrez mourir prématûrement**. Pas si facile ! Les scénarios sont dans la lignée de la série : une variante de la dame blanche, des enfants fantômes dans un autobus abandonné, le suicide d'un lycéen joueur de foot, une boîte à musique maudite, l'histoire d'un pendu... c'est classique mais efficace !





Le mode histoire est toujours composé à 80% de dialogue et à 20% de gameplay ultra limité. Pourtant il est très plaisant à jouer. D'une part le graphismes ont fait un sacré bond en avant, et d'autre part vous pouvez évoluer dans des décors en 3D comme dans le spin-off [Moonlight Syndrome](#).

En plus de l'histoire, un autre mode est disponible au début du jeu. Si vous le sélectionnez, vous pouvez jouer avec Yuuri et visiter librement les lieux muni d'un appareil photo pour photographier et capturer les fantômes, ils vous raconteront alors leur histoire. En bonus vous pouvez conserver vos images préférées sur votre carte mémoire... qui a dit que [Project Zero](#) était un concept original ? Héhé !

Les musiques et les bruitages sont toujours aussi bien trouvés et ont de quoi vous mettre quelques coups de pressions. Voilà pour les petits détails, sinon **le concept reste le même que les précédents opus** et si vous ne parlez toujours pas japonais, contentez vous comme moi de regarder les vidéos de gameplay sur YouTube !

Description du jeu par Kyoledemon