



Test de Chilla's Art : Okaeri

Okaeri

Une jeune fille rentre chez elle en fin d'après-midi et découvre qu'excepté la porte d'entrée toutes les portes de la maison sont closes, sa mère ne semble pas non plus être là, c'est curieux... quelque chose ne va pas...

Okaeri vous met donc dans la peau de cette étudiante qui va devoir essayer de comprendre ce qui se trame dans sa propre habitation. Ce n'est pas vraiment un jeu d'exploration car tous les événements surnaturels sont scriptés (portes qui s'ouvrent toutes seules, meubles qui se déplacent...) . Ce n'est pas vraiment un jeu d'énigme non plus car il n'y en a qu'un seul et unique code à trouver. C'est plutôt un jeu d'ambiance qui offre l'espace d'un instant **un maigre sentiment d'angoisse** au joueur... car oui, l'expérience ne dure qu'une vingtaine de minutes.





Alors on pourrait se dire que ces vingt minutes d'horreurs doivent être parfaites, mais même pas. Au début du jeu, le level design du quartier est totalement raté, les rues sont trop étroites et aboutissent vers des culs de sacs. De plus, les déplacements de l'héroïne sont d'une lenteur ahurissante et ses réactions face aux situations horribles sont inexistantes. Et pour terminer, la fin du jeu est à la fois stupide et incompréhensible.

Le seul point positif de Okaeri est sûrement son ambiance graphique qui a quelque chose de particulier et de plutôt dérangeant. Bref, le soft est ultra court et **il ne mérite pas de retenir votre attention**, car même si vous n'en attendez pas grand-chose, vous en sortirez quand même déçu.

Description du jeu par Kyoledemon

Copyright © 2003-2026 survivals-horrors.com, tous droits réservés
Conception [David Barreto](#)