

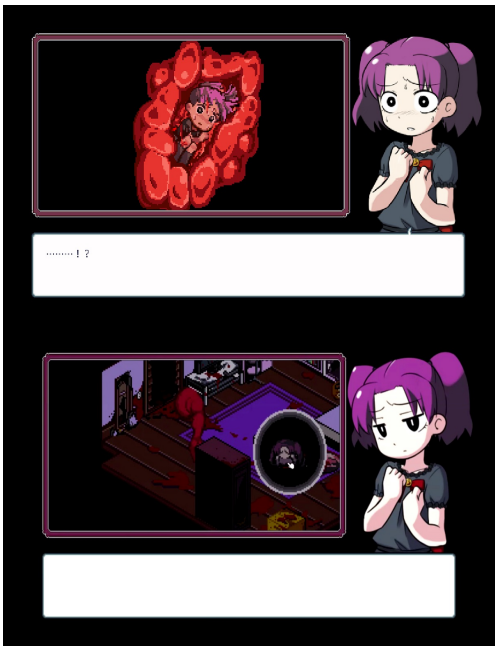
Test de Kakurenbo

Kakurenbo

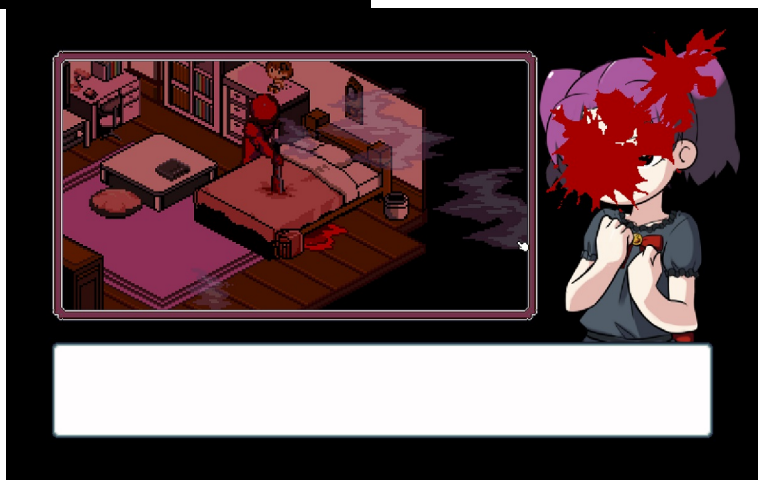
Kakurenbo est un petit jeu indépendant créé par Tozica en 2014. Dans ce jeu, nous devrons aider une jeune fille à se cacher des monstres qui hantent ces cauchemars afin de lui éviter une mort atroce...

Le nom du jeu signifie littéralement "cache-cache", et ça tombe bien car c'est justement le but du jeu.
Chaque nuit notre personnage va devoir affronter de nouveaux monstres ayant chacun des talents de meurtriers différents. Certains peuvent aider le monstre principal (une sorte d'homme fait de sang et armé d'un grand fendoir) en signalant votre position (grâce au bruit ou à l'odeur). C'est alors à vous, lors de votre passage dans le « monde réel », lorsque vous êtes réveillé, de préparer des éléments pouvant vous aider à mieux vous cacher dans votre chambre. Pour cela, vous pourrez déplacer votre personnage avec le clic-gauche en sélectionnant des endroits de la chambre et avec le clic-droit vous pourrez savoir quels éléments de la pièce sont interactifs.









La nuit, vous devrez vous dépêcher de vous trouver une planque avant que le monstre ne pénètre dans la zone, sinon, évidemment, vous mourrez. Une fois caché à temps, le monstre vous cherchera. Pendant ce temps, vous pouvez à tout moment vérifier où vous êtes planqué grâce à votre curseur, cela peut être utile si vous aviez oublié ou vous vous étiez réfugié. Après… vous n'avez plus qu'à croiser les doigts pour arriver à survivre, car s'il vous trouve c'est le Game Over immédiat ! Dans ce cas, vous aurez droit à différentes animations de mort selon le monstre ou la cachette sélectionnée. Si vous mourez durant la nuit vous avez toujours la possibilité de recommencer la même soirée (les niveaux sont sélectionnables dans le menu).

Le jeu est très court, environ 10 à 20 minutes et ne possède que **4 parties de cache-cache différentes** . La rejouabilité est donc quasi nulle et le jeu ne propose finalement pas grand-chose. De plus, les actions pour tromper les monstres sont déjà prédéfinies, vous ne pourrez donc pas faire vos propres "pièges" pour contrecarrer les ennemis des niveaux. Si vous ne respectez pas la bonne manière de faire, ce sera automatiquement la mort.

Bon ... qui pour un cache-cache ?

Description du jeu par Negiis

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