

Test de Paper Dolls

Paper Dolls

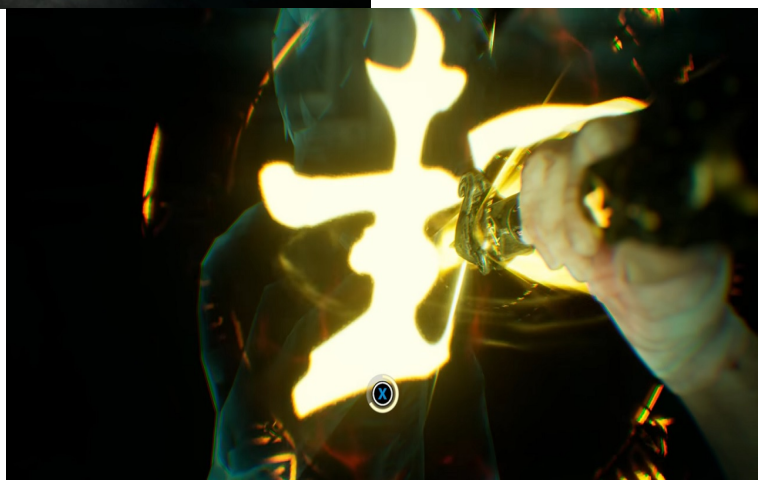
D’abord disponible uniquement en VR sous le nom de "Paper Dolls VR", le jeu a ensuite été adapté pour être joué de manière classique sous l’intitulé de "Paper Dolls Original". Ce survival-horror chinois nous plonge dans la peau d’un père de famille qui, après un accident de voiture, se retrouve comme téléporté avec sa petite fille dans **un vieux manoir datant de la dynastie Qing**. Malheureusement pour notre héros, sa progéniture est coincée dans une pièce derrière une porte fermée à clé, il va alors devoir résoudre de multiples énigmes et braver les esprits qui hantent la bâtisse pour espérer revoir son enfant.

Le scénario est ultra-classique et se dessine sous nos yeux à travers de nombreux documents et quelques dialogues avec certains fantômes de la demeure. Comme le jeu est sorti sous **format épisodique**, et que seul le premier épisode est pour le moment disponible, nous n’avons pas encore le fin mot de l’histoire et de nombreuses questions sont laissés en suspens.









Le gameplay de Paper Dolls est, lui aussi, ultra-traditionnel. Vous devrez explorer le manoir à la recherche d'objets divers pendant que des esprits maléfiques vous pourchasseront. Ces derniers sont intuables, mais vous envoient au cimetière dès qu'ils vous agrippent, votre seule option de survie est donc la fuite. Comme votre personnage est aussi lent qu'une tortue, et qu'il ne peut pas sprinter plus de 3m avant d'être essoufflé (véridique, je n'ai jamais vu ça, c'est aberrant), **les courses-poursuites se font donc en marchant** … je ne sais pas ce qui est passé par la tête des développeurs, mais le jeu est bel et bien sorti en l'état. Bref, pour finir pas se débarrasser des ennemis, il faudra absolument vous cacher dans une armoire ou sous un meuble pour qu'ils perdent momentanément votre trace.

Les apparitions des poltergeist ne sont pas toujours bien dosées et il m'est arrivé d'être dans un cul-de-sac alors qu'un esprit se dirigeait vers moi… sans cachette à disposition et ne pouvant le contourner à cause d'un couloir trop étroit, j'ai dû me résoudre à mourir sans pouvoir faire quoi que ce soit… Heureusement ce cas de figure est assez rare et, de manière générale, ces fantômes ne sont pas trop collants.

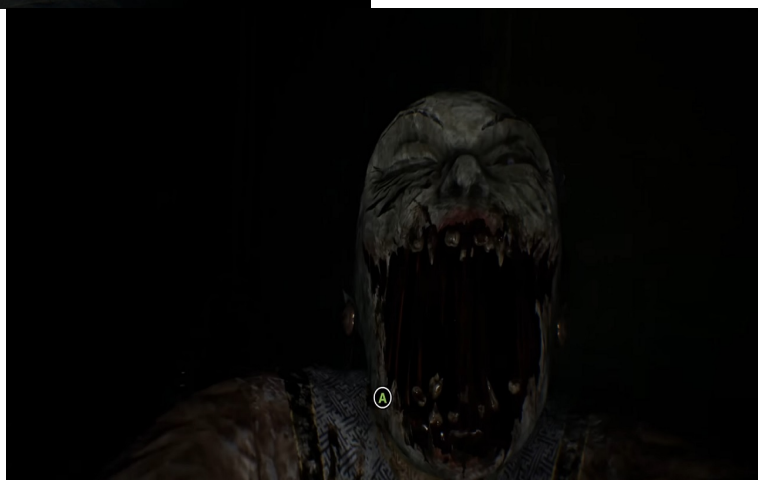
De temps à autre, des séquences d'attaques scriptées se déclencheront, pour échapper à la mort **vous devrez résoudre des séquences de QTE**. C'est inintéressant et absolument pas fun, mais c'est bien ce que Paper Dolls propose en 2019. Et si vous vous trompez dans les touches à appuyer ou si vous n'êtes pas assez rapide, c'est le Game Over immédiat ! Vous devrez alors reprendre votre partie depuis la dernière sauvegarde que vous aurez effectuée. Pensez donc à régulièrement sauvegarder votre progression dans l'unique salle du manoir qui permet cette manipulation. Cette même salle peut aussi servir de refuge car aucun fantôme ne peut y entrer.











Les phases de recherches et d'énigmes, quant à elles, sont un cran au-dessus de ce qu'il se fait dans ce genre de jeu. Toutes ne sont pas parfaites, comme l'énigme des cloches qui est tirée par les cheveux, mais certaines demandent quand même un minimum de réflexion. Mais là aussi Paper Dolls ne peut pas s'empêcher de caser des QTE qui sortent de nulle part. Par exemple, lorsque vous utiliserez des objets pour sceller les âmes des défunts trouvés dans la bâtisse, vous devrez appuyer sur une série de touches pour utiliser correctement vos objets, c'est ri-di-cule.Dans son ensemble, le jeu manque de personnalité et d'originalité. **Le level design ne propose rien de neuf**, certains meubles qui abritent des objets importants se ressemblent tous trait pour trait et sont parfois modélisés côte à côte dans une même pièce, et dans le premier épisode toute l'action se passe uniquement dans le petit périmètre du rez-de-chaussée.

L'ambiance générale du vieux manoir chinois est vraiment sympa, mais **le jeu est plombé par tout un tas de défauts** qui le rendent banal et frustrant. Attendons maintenant de voir ce que l'épisode deux nous réserve…

Description du jeu par Kyoledemon

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