

Test de Emily Wants to Play Too

Emily Wants to Play Too

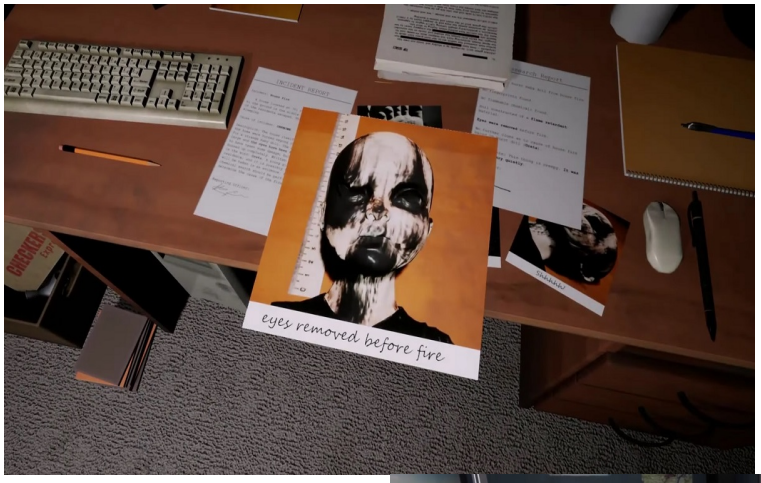
Emily Want to Play Too reprends le concept du **premier jeu** sortit quelques années auparavant. La formule n'a pas vraiment évolué et le jeu est à peine plus intéressant que le précédent. Allez, voyons ça plus en détail !

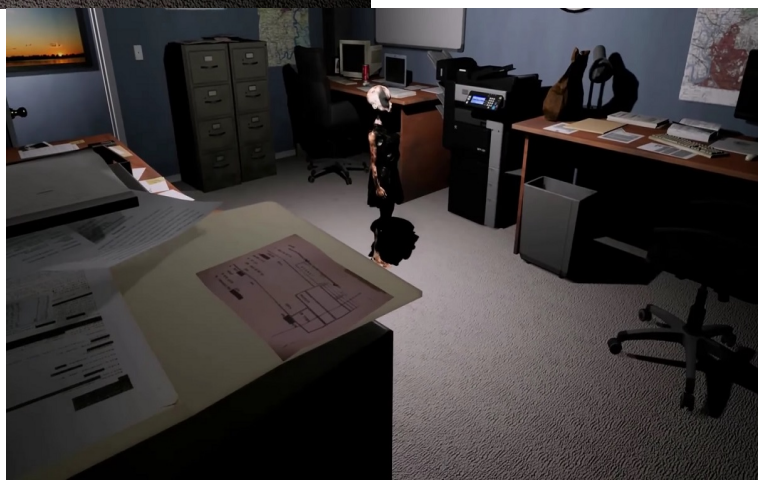
Cette fois-ci vous incarnez non pas un livreur de pizza, mais un livreur de sandwich. Au début de l'aventure, ce pauvre homme fait un étrange rêve dans lequel des poupées ont envahi sa maison. Cette première phase de jeu sert de tutoriel au joueur, et il faut avouer qu'elle est plutôt bien fichue. L'ambiance sonore est plutôt bonne, le jeu fournit des objectifs à remplir et le joueur n'a pas le temps de s'ennuyer. Honnêtement, ça partait bien…

Puis voilà que le jeu commence véritablement. **Ce pauvre livreur de sandwich se retrouve à livrer sa nourriture dans un dépôt de preuves**, c'est un lieu dans lequel toutes les pièces importantes d'affaires criminelles sont entreposées… dont les poupées d'Emily. La porte se referme derrière lui, aucun membre du personnel n'est là pour l'accueillir et ces fameuses poupées veulent lui faire la peau. Il vous faudra donc survivre 7h in-game pour pouvoir sortir de cet enfer.









Le lieu comporte plus de pièces que dans la maison d'Emily, mais le level-design reste tout de même petit et assez peu inspiré. En revanche il faudra fouiller quelques bureaux afin de trouver des pass magnétiques et ainsi débloquer de nouveaux pans du dépôt. Dans vos recherches, vous trouverez aussi de nombreux documents écrits qui vous aideront aussi à comprendre le petit scénario de cette suite. Comme dans le premier jeu, **vous marcherez donc au hasard dans les mêmes pièces pour faire passer le temps pendant que les poupées maléfiques vous attaqueront de manière aléatoire.** Chacune d'entre-elles répond à un mécanisme de jeu. Si les joueurs aguerris savent déjà lutter contre les 3 premières poupées (quoique les règles changent un peu), à savoir la fille en porcelaine, le clown et le pantin, d'autres abominations feront leur apparition. Il faudra donc développer de nouveaux réflexes pour leur survivre.

Evidemment, plus le temps passe, plus leurs apparitions seront régulières et combinées… bien sûr, toute frayeur potentielle sera réduite à zéro après quelques minutes de jeux puisque cette suite est aussi **lassante et mauvaise** que le premier opus. Si vous voulez jouer à un bon jeu d'horreur, privilégier des œuvres plus intéressantes !

Description du jeu par Kyoledemon

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