Test de Puppet Combo : Minotaur

Minotaur

Préparez vous à vous perdre dans ce petit jeu en 3D des studios Pig Farmer (aujourd'hui Puppet Combo) qu'est Minotaur ! Après votre accident de voiture , vous serez réveillé dans une étrange forêt où se dressera une drôle de bâtisse, n'ayant pas d'autre alternative, vous vous engouffrez à l'intérieur de ce bâtiment qui se trouve être un labyrinthe abritant un dangereux individu armé d'une perceuse...

Le but du jeu est très simple, **vous devez répcupérer des clés dans le labyrinthe et trouver la sortie**... tout en échappant à ce fou furieux qui vous pourchasse ! Le tueur va se déplacer de zone en zone de manière aléatoire mais peut aussi utiliser les portes en forme de sas que vous ne pouvez pas emprunter. Sa présence se fera entendre par le bruit de sa perceuse ainsi que d'un encadrement blanc clignotant vous signalant sa proximité, alors soyez prudent ! Sachez que vous pourrez apercevoir les dégâts de votre personnage grâce aux taches de sang sur son corps et que vous pourrez le soigner à l'aide de trousse de soins dissimulée un peu partout dans le labyrinthe. Lorsque vous courrez, une barre d'endurance apparaitra et s'abaissera, mais celle ci se régénère avec le temps.

La clé qui vous permet de vous enfuir apparait de manière totalement aléatoire dans le labyrinthe, ce qui vous empêche d'apprendre le parcours par cœur. En fait, elle peut même apparaitre devant vous dès le début ou carrément devant la porte de sortie...

Concernant les graphismes du jeu et l'environnement, c'est très épurés, il s'agit de longs couloirs obscures légèrement éclairé par de vielle lampe, et de salles carrées mises les unes à coté des autres ou reliées par des couloirs sans aucun autres éléments de décors. La caméra est encore pire, bien pire que dans le jeu **Babysitter Bloodbath**, il est très difficile de s'orienter correctement et de voir ou l'on va. Ouvrir une simple porte peut parfois sembler surhumain, d'ailleurs c'est presque un exploit d'arriver devant l'entrée du bâtiment... et il n'est pas rare de se manger le psychopathe en pleine poire... Mais le pire reste le faite qu'il vous soit impossible de changer de mode de vue contrairement au jeu précédemment cité ! Les musiques, quant à elles, n'arriveront pas à vous mettre dans la peur, mais vous stresseront quand même, en fait c'est surtout les bruitages qui joueront un rôle important dans la mise en situation.

Le jeu est extrêmement court et peut se boucler en quelque minute, mais peu durer bien plus si on panique et que l'on n'a pas le sens de l'orientation. Pour résumer, le jeu aurait pu être sympa , mais **il est trop vide, trop court et a une caméra catastrophique qui vient plomber le jeu**. Dommage.

Description du jeu par Negiis

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