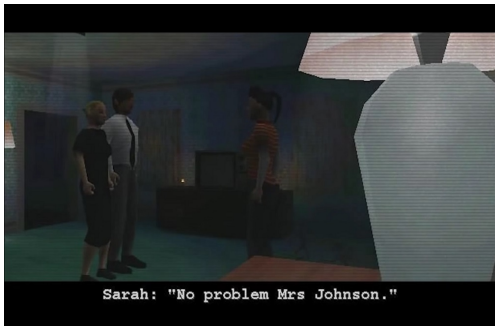
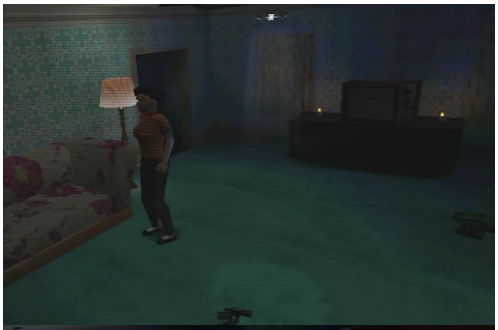
Test de Puppet Combo : Babysitter Bloodbath

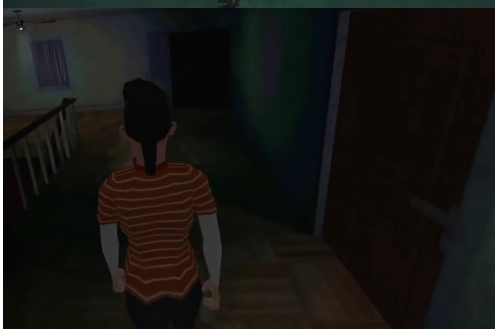
Babysitter Bloodbath

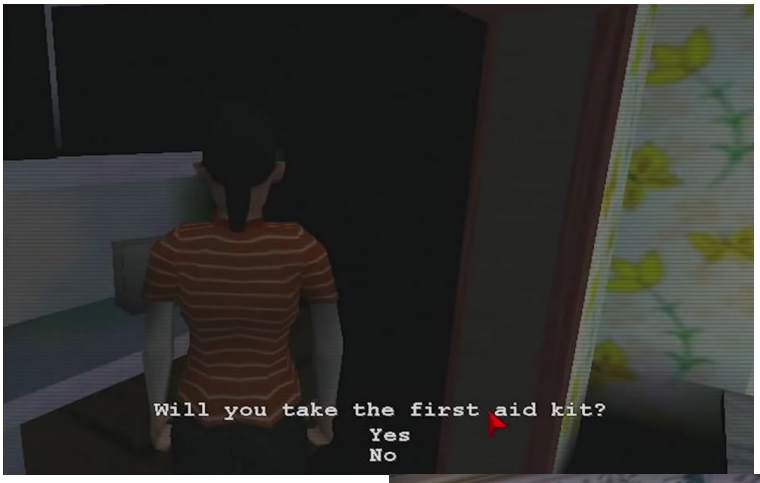
Voici un jeu indépendant en 3D créé par le studio Pig farmer (aujourd'hui Puppet Combo) dans lequel vous jouerez le rôle d'une babysitter prise en chasse par un psychopathe. Il est intéressant de noter qu'avant la sortie de ce jeu, les développeurs avaient réalisé plusieurs jeux de très courtes durées autour de l'univers du film "Halloween". C'est donc logiquement que Babysitter Bloodbath est le fruit de **fortes références aux slasher des années 80'**. Comme dans le film "Halloween", le tueur est masqué, armé d'un couteau, se déplace lentement et s'est aussi évadé d'un hôpital psychiatrique. Même le premier meurtre du jeu possède de fortes ressemblances avec l'un des meurtres du film !

Il en va de même pour le scénario : une jeune babysitter garde un enfant et invite son petit ami pour passer une soirée bien sympa entre jeunes jusqu'à ce que le tueur entre en jeu... Tout cela nous donne donc l'impression de jouer dans un court métrage de film d'horreur de série B.









Le but du jeu est très semblable au jeu du chat et de la souris, et mine de rien, il est plutôt stressant car l'obscurité règne en maitre et **il vous sera difficile de voir au loin** (voir même de près) et ce même avec la lampe torche (sous peine que vous l'ayez trouvé...). Le tueur peut être n'importe où et peut apparaitre à n'importe quel moment, ce qui augmentera sans aucun doute votre stress ! Autre effet intéressant, vous pourrez remarquer une certaine distorsion des éléments et des murs lorsque vous passez d'une pièce ouverte a une autre. J'ai toujours l'impression que la porte penche d'un côté.

Comme dans tout survival-horror, vous aurez un petit inventaire, mais il sera sous forme de vieille pochette de casette vidéo (ce qui est plutôt sympa), qu'il vous faudra gérer au fil de l'aventure. Vous pouvez changer de mode de vue à la première ou à la troisième personne, consulter votre vie (vous pouvez aussi évaluer les dégâts par rapport aux taches de sang et blessure qui apparaissent sur le corps de votre personnage), et vous aurez même la possibilité de stocker des objets et de sauvegarder vos progrès à l'aide de cassette vidéo ! **Le jeu seras très injuste avec vous**, en effet le tueur pourra se débarrasser de vous très rapidement, se téléporter d'une salle a une autre, et même vous attaquer durant les minis cut-scene dans lesquelles vous ouvrez une porte. Par ailleurs vos armes se relèveront que très peu utile (à n'utiliser qu'à la fin), vos meilleurs amis resteront vos jambes mais n'en abusez pas non plus car votre personnage a aussi une barre d'énergie qui se vide a chaque pas de course (mais se remplit avec le temps). Il est donc TRES fortement conseillé de ne pas laisser la peur vous envahir et de ne pas commencer à paniquer, courant telle une poule sans tête dans la maison. Car notre tueur aura vite fait de vous tuer au prochain tournant, alors avancez prudemment...

La modélisation des personnages est très soft (tout comme les décors), vos déplacements seront aussi gracieux qu'un tronc d'arbre avec des mouvements qui ne semblent pas naturels. Les portes passent à travers votre corps et le pire reste l'enfant que vous debez garder qui n'a clairement rien d'humain dans ses déplacements ! En plus de ses tendances à tourner en rond qui pourrait vous agacer, notons aussi des oublies d'animations d'une pose à une autre lors de certaines actions scriptées. Un des bons côtés est que le chargement d'une "zone" à une autre est très court, par contre je vous conseille fortement d'enlever la caméra par défaut et de prendre celle à la 3eme personne car **le jeu pourrait en devenir injouable** (il est très difficile de s'orienter à cause du mauvais placement de caméra). Faites aussi attention au temps d'attente lors d'ouverture de porte, car vous êtes figé et vous êtes donc une proie facile ! Un autre bug peut surgir du à votre position par rapport à la porte du frigo, si vous ne voulez pas finir dans les limbes du jeu , n'ouvrez pas le frigo par le coté !

Parlons maintenant un peu de la musique d'ambiance. Si au début, le jeu pourra vous paraitre bien silencieux, il se permettra de lancer parfois une légère musique de piano de manière totalement inattendue pour vous faire croire qu'un danger est proche (ou pas)... et oui encore comme dans les vieux films où l'on fait monter la tension alors qu'il n'y a rien ! Lors d'une confrontation avec le tueur, lorsque celui-ci est dans les parages, une musique fera son apparition changeant de densité de manière aléatoire, vous faisant croire a une vraie/fausse proximité du tueur. Dans l'ensemble je dirais que les musiques concorde avec les moments dans lesquelles elles sont utilisées et sont très efficace pour vous mettre mal à l'aise. (PS : les clapotis de l'eau font aussi bien leur travail pour fausser cette impression de calme).

Le jeu est très court et dure entre 30 min a 1 heure selon votre rapidité et votre compétence, mais il s'agit d'un **bon petit jeu** parfait pour passer une soirée sympa. N'oubliez pas de vous munir d'un casque et de jouer les lumières éteintes pour plus immersion.

Description du jeu par Negiis

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