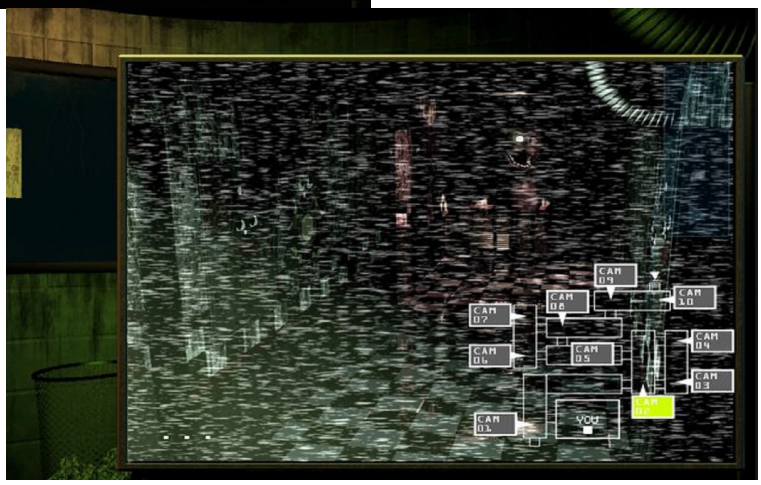
Test de Five Night at Freddy's 3

Five Night at Freddy's 3

Voilà 30 ans que la pizzeria du premier jeu a été fermée, mais les évènements horrifiques qui s'y sont déroulés ont tellement marqué le grand public que le lieu a été racheté par une compagnie qui a transformé le restaurant en une sorte de musée de l'horreur nommé "Fazbear's Fright". Malheureusement, petit budget oblige, les équipements du musée dysfonctionne. Votre rôle de gardien va donc être de surveiller le lieu de 00h à 6h du matin, mais aussi de maintenir les équipements en état de marche… manque de chance, un animatronique jusque là encore inconnu a décidé de gâcher vos nuits…

Les mécanismes de jeux évoluent par rapport au deuxième épisode. Commençons par l'écran accessible à la droite de votre bureau, il vous permet d'accéder aux caméras des pièces du musée, et aux caméras des conduits de ventilation. Vous pourrez ainsi repérer **le seul et unique animatronique du jeu**, un lapin nommé Springtrap, qui tentera de vous tuer. Si vous le voyez dans une des pièces du bâtiment, vous pourrez enclencher un son dans une pièce adjacente pour l'attirer loin de vous. Si, par contre, vous le voyez ramper dans un conduit d'aération, vous devrez fermer le passage par lequel il essaye de passer. Et si vous ne le voyez nulle part… c'est peut-être qu'il est déjà dans votre bureau prêt à vous sauter dessus ! Ou alors c'est que vous n'êtes pas assez observateur, mais il faut dire qu'avec le grain des caméras ce n'est pas facile d'avoir une vision claire de chaque pièce.



A la gauche de votre local, vous pouvez aussi accéder à un écran pour résoudre les problèmes qui se manifestent de temps à autres. Ainsi vous pouvez réparer 3 dysfonctionnements possibles : les caméras qui plantent, l'impossibilité d'enclencher le son et les ventilations qui se bouchent. Vous pouvez réparer les soucis individuellement, ou en même temps s'ils se déclarent simultanément. Dans tous les cas vous resterez bloqué sur cet écran pendant plusieurs précieuses secondes pendant lesquelles Springtrap en profitera pour se déplacer. Pour couronner le tout, **les fantômes des anciens animatroniques** pourront aussi vous attaquer, mais si leurs screamers ne déclencheront jamais un game over, ils feront à coup sûr dysfonctionner une ou plusieurs parties du système.

Dans son style, **le jeu est vraiment meilleur que le deuxième opus**, le fait de combiner une unique menace réelle avec les fantômes des anciennes mascottes est une excellente idée, l'erreur aurait été de tomber dans la surenchère avec toujours plus d'animatroniques. Le scénario, quant à lui, est toujours aussi mystérieux et les phases de gameplay des séquences de jeux en 8-bits nous incite une fois de plus à aller écumer internet pour y lire les théories des fans. Bref, ce n'est que du positif !

Description du jeu par Kyoledemon

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