

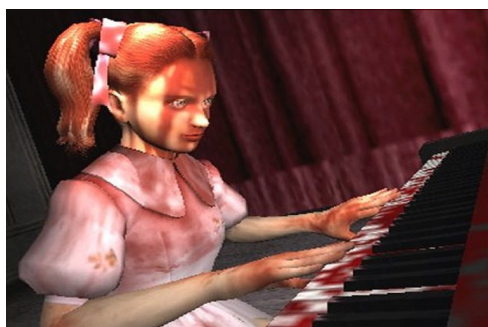


Test de Clock Tower 3

Clock Tower 3

Human Entertainment, le studio ayant développé les trois premiers [Clock Tower](#), ferma ses portes au début des années 2000. La franchise est alors rachetée par Capcom qui va s'empresse de mettre sur les rails Clock Tower 3. La nouvelle peut paraître réjouissante quand on connaît les capacités de ce grand studio à créer de superbes jeux... mais cet opus fait malheureusement figure d'exception tant il est désastreux.

Comme une tentative de clin d'œil au spin-off, vous dirigez une écolière nommée Alyssa. Habitant loin de la demeure familiale, cette dernière reçoit une lettre de sa mère lui demandant de ne pas rentrer à la maison. **Désobéissante, notre héroïne s'empresse de cheminer jusqu'à sa demeure qui se trouve être désespérément vide.** Pas si vide que ça en fait, car un mystérieux personnage rode et, pire, envoie Alyssa dans une sorte de faille spatio-temporelle. A travers plusieurs époques, elle ira à la rencontre de ses ancêtres assassinés et devra elle-même survivre aux tueurs fous.





Cet opus se joue de manière radicalement différente des autres épisodes. Fini le curseur de souris, l'héroïne se contrôle directement au pad. Voilà qui donne de la fraîcheur ! Evoluant tantôt dans des environnements fermés et ouverts, elle devra accomplir deux actions. D'abord libérer l'âme de fantômes en détresses en leur ramenant un objet fétiche (c'est tout à fait facultatif mais on évite de ce fait de se faire agresser par des esprits rageurs) et avancer le scénario en fouillant les décors.

Evidemment les moments de recherches seront troublés par des tueurs au look par toujours inspirés. Ils veulent votre peau, et vous êtes bien trop frêles pour vous défendre. Il faudra donc fuir et se cacher.

Le problème de ce Clock Tower 3 est qu'il n'est pas du tout équilibré. Les cachettes sont peu nombreuses et les assaillants sont vraiment trop collants. A partir du 3ème niveau, ils seront constamment à votre poursuite et n'hésiteront pas à apparaître quelques secondes après que vous soyez sortis de votre cachette. La seule solution qui s'offre à vous pour terminer le stage est d'explorer les environnements en courants. Adieu moments de répit, vous allez être constamment sous pressions.... Et vous allez terriblement vous lasser de ce système de jeu qui ne fait ni peur, ni sursauter, mais qui est juste... pénible... et chiant...

Une barre de panique fait également son apparition dans l'interface du jeu. Plus elle se remplit, plus Alyssa aura du mal à courir, cela annonçant une mort quasi certaine. Si cette idée est plutôt sympathique, d'autres sont complètement ridicules. A chaque fin de niveaux, vous devrez affronter le tueur avec un arc magique. Il faudra lui planter plusieurs flèches dans le corps pour qu'il trépasse. Lorsque vous bandez l'arc, il ne sera ensuite pas possible de pivoter à droite ou à gauche. Autrement dit, vous devrez prévoir la route de votre ennemi et viser en conséquence. Voilà comment monter la difficulté d'un jeu de manière artificielle, c'est affligeant.





Oh, et pour les puristes qui voudraient voir l'emblématique Scissorman. Vous pourrez effectivement le croiser avec... une Scissorwoman... mais cet espèce de couple de l'enfer n'a décidément rien à voir avec le monstre bossu des deux premiers épisodes.

Bref, **ce jeu est une grosse blague et il gâche une bonne saga horrifique**. Plutôt que de faire une suite à ce désastre, Capcom reprendra les mêmes mécanismes de gameplay pour les transvaser dans un nouveau titre : **Haunting Ground**. La série Clock Tower est donc bel et bien morte avec cet échec.

Description du jeu par Kyoledemon

Copyright © 2003-2026 survivals-horrors.com, tous droits réservés
Conception [David Barreto](#)