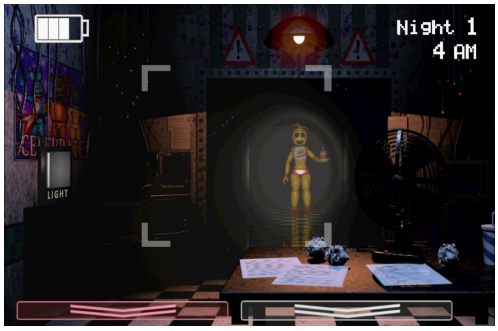
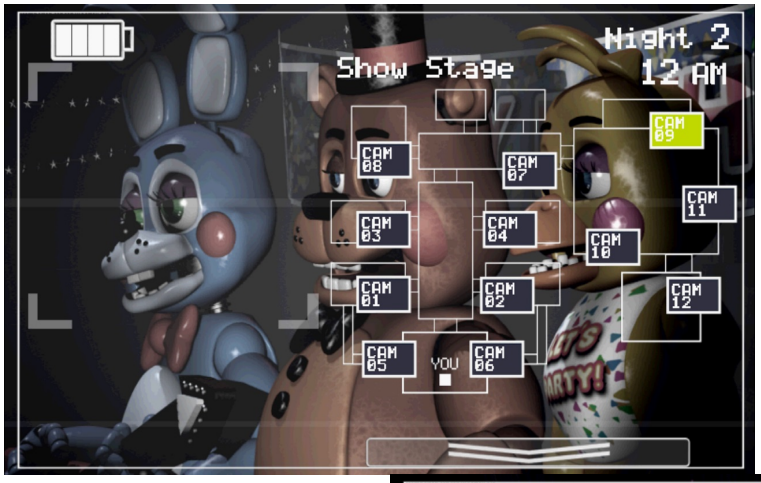
Test de Five Night at Freddy's 2

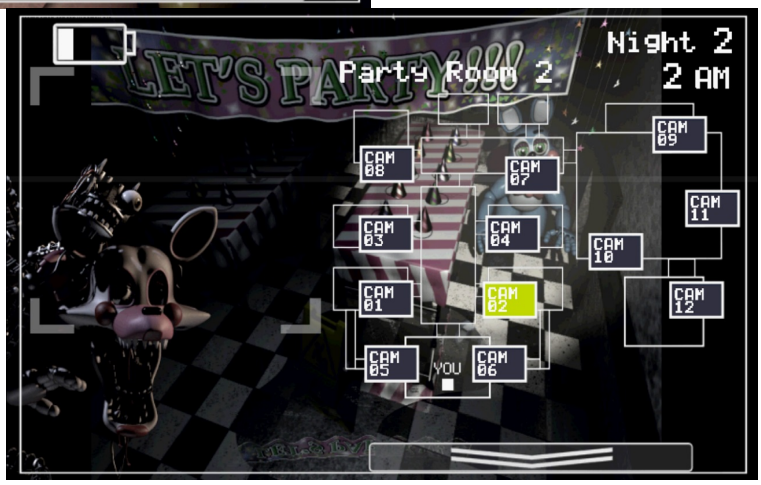
Five Night at Freddy's 2

Five Night at Freddy’s 2 se déroule chronologiquement avant le premier épisode, quand la pizzeria était encore grande et qu’il y avait bien plus d’animatroniques. Sinon, le concept reste le même : vous êtes un jeune gardien embauché pour surveiller le restaurant pendant cinq jours de 00h à 6h. Et comme dans le premier épisode, un ancien gardien vous a enregistré des messages vous expliquant que les mascottes se réveillent la nuit pour essayer de vous tuer.

Qui dit pizzeria plus grande, dit accès à plus de caméras. La difficulté est donc accrue parce qu’il faudra surveiller plus de pièces pour repérer les mouvements des animatroniques. Ceux-ci peuvent d’ailleurs arriver à votre droite, à votre gauche mais aussi devant vous. Et contrairement au premier jeu, **vous ne pourrez fermer aucune porte car votre local est complètement ouvert** ! Mais pas de panique, vous avez à votre disposition une tête de mascotte que vous pouvez enfiler à n’importe quel moment. Ainsi, juste avant qu’un animatronique entre dans votre bureau, il faudra enfiler la grosse tête pour feindre être un des leurs. Malheureusement… ils ne sont pas tous dupes. Certaines mascottes nécessitent aussi d’être repoussé par votre lampe torche, le souci étant que vous allez devoir gérer la batterie de votre lampe, et si elle arrive à zéro c’est le game over assuré.







La lampe sert aussi à éclairer les écrans des caméras pour voir les zones d'ombres, sa double utilité la rende donc indispensable et l'économie de sa batterie est primordiale. Dans cet épisode deux, vous allez être confronté à 10 animatroniques, autant vous dire que repérer les paternes de chacun est un vrai casse-tête, et le jeu est bien plus compliqué que son prédécesseur. Le fait de remonter très (trop…) régulièrement les mécanismes d'une boite à musique pour éviter qu'elle ne s'ouvre afin de ne pas se faire agresser par la mascotte qui se trouve à l'intérieur est également très stressant. Pour venir à bout de cet opus, il faudra donc beaucoup de patience, être rapide, et avoir des réflexes à toutes épreuves.

Personnellement la frustration a largement pris le pas sur la peur et les screamer, j'ai trouvé **le jeu beaucoup trop difficile** et le nombre d'animatroniques beaucoup trop élevé. En revanche, je dois reconnaître que les mystères du scénario et les petits jeux 8-bits qui apparaissent à l'écran sont très intrigants car ils racontent le passé de la pizzeria. Cela m'a poussé à aller voir des théories à propos de l'histoire et j'ai trouvé l'univers fascinant. Je regrette donc vraiment que la difficulté soit si extrême !

Description du jeu par Kyoledemon

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