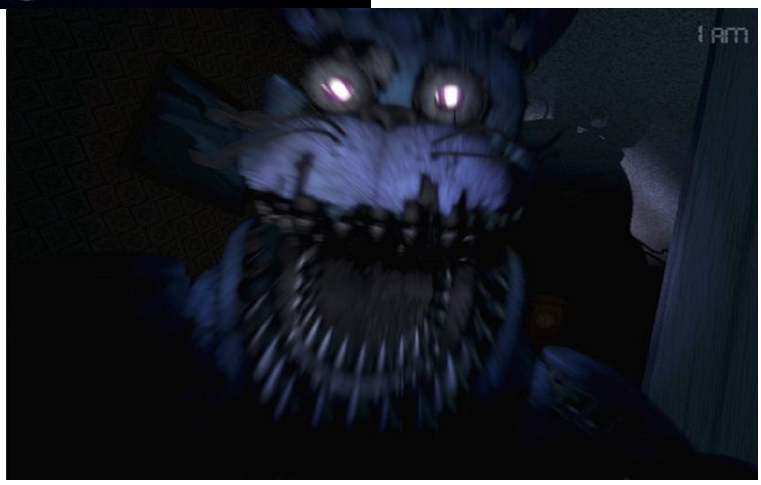
Test de Five Night at Freddy's 4

Five Night at Freddy's 4

Si Five Night at Freddy’s 4 reste dans le même esprit que les trois opus précédents, il change tout de même suffisamment sa formule pour arriver à accrocher et intéresser les joueurs. Ici, point de gardien de nuit et point de pizzeria, nous sommes au contraire dans la peau d’un enfant coincé au beau milieu de sa chambre. Et, sans surprise, le scénario se divulguera au fur et à mesure à travers des séquences de gameplay sur des petits jeux 8-bits qui ponctueront le début de chaque nouvelle nuit.

A part ça le principe est toujours le même, il faut survivre cinq nuits (et deux bonus, comme d’habitude), de minuit à six heures du matin sans se faire attraper par les animatroniques. Ces derniers peuvent apparaitre dans 4 endroits différents : les portes de droite et de gauche, le placard d’en face ou le lit de derrière. Si l’on décide d’aller vers la porte de droite, notre personnage se déplacera jusqu’à celle-ci. Il faudra ensuite soit fermer la porte, soit allumer sa lampe pour scruter le couloir. La lumière sert à faire fuir un animatronique qui est au bout du couloir. En revanche, si celui-ci est déjà tout prêt de la porte, **la lumière l’attirera et il se jettera sur vous**. S’il se trouve proche de vous, pour l’empêcher de rentrer il faudra alors fermer la porte suffisamment longtemps jusqu’à ce qu’il parte. Car oui, si vous vous éloignez de la porte pour vous diriger vers un des trois autres endroits possibles, la porte en question se ré-ouvrira et l’animatronique pourra vous attraper.



En fait, on ne comprend pas bien pourquoi notre personnage ne ferme pas simplement les portes et le placard à clé, tout serait bien plus simple ! Mis à part cet illogisme, le système pour repérer les animatroniques est bien pensé. **Comme le système de caméra n'existe plus**, **il faudra uniquement se fier au son qu'ils émettent**. Tendre l'oreille sera donc extrêmement important pour les entendre marcher dans le couloir et s'approcher des portes. Les animatroniques présents sur le lit et dans le placard ont des mécanismes un peu différents, il faudra éclairer ceux du lit et fermer la porte du placard suffisamment longtemps pour éviter que celui qui est à l'intérieur n'en sorte et se re-transforme en une innocente peluche.

Retrouver Freddy, Foxy, Bonnie et Chica dans des design totalement cauchemardesque est une bonne surprise. Le fait de se fier au bruit et non plus de switcher entre les caméras rend les choses cependant un peu plus simples et vous finirez le jeu bien plus rapidement que les autres opus. Ce n'est cependant pas un défaut puisque **l'expérience est plus courte mais toujours aussi intense**.

Description du jeu par Kyoledemon

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