

# Five nights at Freddy 4. Questa volta ti hanno seguito sino a casa

di Paolo Campanelli

, ultimo capitolo della serie, mette il giocatore in una posizione nettamente differente e allo stesso tempo identica rispetto ai suoi predecessori. Anziché essere una guardia notturna nel locale dove si trovano i pupazzi animatronici con un efficace sistema di videosorveglianza, il giocatore veste i panni di un ragazzino nella sua cameretta, le cui uniche difese sono delle porte che non possono essere chiuse a chiave e una torcia elettrica.

I pupazzi della *Fazbear Entertainment* sono ora distorti dall'immaginazione del bambino, e hanno un aspetto demoniaco, pieno di denti affilati, parti meccaniche scoperte e pezzi di metallo sporgente; nemmeno la cupcake che nei capitoli precedenti era vista come un simpatico tocco di colore è risparmiata dal trattamento, ed è intenzionata ad uccidere tanto quanto i suoi "colleghi".



Non essendo presente il sistema di sorveglianza intorno a cui erano costruiti i capitoli precedenti, il giocatore può solo fare affidamento all'udito, dovendo riconoscere i vari suoni prodotti dai robot e reagendo di conseguenza, il che crea un interessante quanto necessaria variante nello stile di gioco rispetto ai capitoli antecedenti.

Sono nuovamente presenti le scenette a 8bit dei due capitoli precedenti, questa volta raccontando la storia del bambino protagonista, e sebbene all'apparenza queste siano la chiave degli eventi, in realtà non fanno altro che creare nuove domande e sospetti all'interno della saga.

Benché "lo spavento" sia lo stesso degli altri titoli, il nuovo aspetto da incubo posseduto dai membri della pizzeria, unito al lungo tempo di reazione necessario per controllare gli accessi, le immagini presenti per un attimo, la scarsa illuminazione e la totale assenza di un margine d'errore rendono **FNAF4** il più inquietante episodio della serie, riuscendo persino a vincere i favori di alcuni utenti apertamente prevenuti quando il gioco era stato annunciato.

È presente inoltre un minigioco dopo aver completato una notte, fun

with Plushtrap, l'antagonista del gioco precedente Springtrap, ironicamente in una forma meno inquietante dell'originale, deve percorrere una piccola distanza in un corridoio, da una sedia a una X sul pavimento; il giocatore deve utilizzare la torcia in un terrorizzante gioco di un-due-tre-stella prima che scada il tempo, o che il pupazzo raggiunga il giocatore. In caso di vittoria, la notte successiva comincerà alle 2am invece che a mezzanotte.

Come nel terzo capitolo, vi è una modalità **Extra**, dove sono presenti varie illustrazioni, gli effetti sonori presenti nel gioco, l'accesso alle modalità di gioco **Nightmare e 20\20\20\20**, e al minigioco di **Plushtrap**. Nonostante il gioco sia stato rilasciato in anticipo rispetto alla data originariamente definita, il 31 ottobre, per quel giorno è stato annunciato il DLC conclusivo scaricabile gratuitamente, che a detta di **Scott Cawthon**, il creatore della serie, *"porterà con se le tanto attese risposte"*.

Il gioco è disponibile su **Steam** e per tablet a un prezzo compreso tra 5 e 10 euro. È inoltre stata confermata la voce di corridoio che un film verrà tratto dal gioco, e le prime immagini dal set iniziano a circolare, preannunciando un ulteriore ritorno alla pizzeria degli orrori e ai suoi animatronici.