

Five Nights at Freddy's

Five Nights at Freddy's é um jogo eletrônico independente do gênero survival horror em primeira pessoa lançado em 2014 e desenvolvido por Scott Cawthon. O jogo concentra-se na pizzaria Freddy Fazbear's Pizzaria, onde o jogador deve agir como um guarda noturno, defendendo-se do mal funcionamento dos animatrônicos acompanhando os seus movimentos através de câmeras de segurança e sobreviver por 5 noites enquanto é perseguido por Freddy Fazbear, Bonnie, Chica, e Foxy, além da misteriosa alucinação Golden Freddy, enquanto economiza a energia do estabelecimento, para evitar que a luz caia, facilitando a entrada dos animatrônicos para a sala. A saga possui 4 jogos. Cada jogo possui uma mecânica diferenciada, fazendo com que o jogador trace novas estratégias a cada noite sobrevivida. No jogo, você é Mike Schmidt, um vigia noturno que trabalha na Freddy Fazbear's Pizzaria por 5 noites, que ao final recebe um cheque de \$120.

Não há qualquer informação ou imagem que mostre o personagem, já que o game se passa em primeira pessoa, só possível vendo seus olhos e dentes na tela de Game Over, quando os animatrônicos te colocam numa fantasia de Freddy.

Five Nights at Freddy's foi primeiramente lançado em 8 de agosto de 2014 via Desura. Em 20 de agosto de 2014, após ser aprovado pela Greenlight no processo de crowdsourcing, o jogo foi relançado via Steam. Em seguida, foi lançado em outros meios: 27 de agosto de 2014 pela Google Play Store, 11 de setembro de 2014 pela iOS e 5 de dezembro de 2014 pela Windows Phone, porém foi retirado da loja. O jogo foi elogiado pela crítica por ser uma visão única sobre o gênero survival horror, com destaque para a sua concepção simplista, juntamente com a forma como a sua mecânica de jogabilidade e estética contribuiu para um sentimento geral de medo e paranoia. A sequência, Five Nights at Freddy's 2, foi lançado em 11 de novembro de 2014. O 3º jogo Five Nights at Freddy's 3 foi lançado no dia 2 de março de 2015.

Já Five Nights at Freddy's 4: The Final Chapter foi lançado em 23 de julho de 2015. Foi confirmado como o último jogo da série.

O próprio jogo é inspiração do jogo Chipper & Sons Lumber Co., que também foi criado por Scott Cawthon. Muitos jogadores deste jogo criticaram os gráficos, dizendo que pareciam "animatrônicos". Scott usou a crítica para fazer Five Night's at Freddy's. No entanto, a mecânica do game é baseada na de outro game de Scott: "Sit'n Survive". Five Nights at Freddy's foi primeiramente lançado em 8 de agosto de 2014 via Desura. Em 20 de agosto de 2014, após ser aprovado pela Greenlight no processo de crowdsourcing, o jogo foi relançado via Steam. O personagem principal, cujo nome mais tarde é revelado: Mike Schmidt, começa a trabalhar com guarda noturno de segurança no restaurante Freddy Fazbear Pizza (uma sátira de restaurantes familiares como Chuck E. Cheese's).

O homem da gravação (apelidado de Phone Guy ou Cara do Telefone pelos fãs) que era o antecessor de Mike, deixa mensagens de ajuda para o jogador e explica que os personagens animais animatrônicos utilizados no restaurante, Freddy Fazbear, Bonnie, Chica e Foxy que está em desuso, são capazes de andar livremente em torno dele durante a noite, porque se eles ficarem parados por muito tempo, seus sistemas travam. Ele também acrescenta que os animatronics não foram autorizados a circular livremente durante o dia após um incidente referido como a "Mordida de '87", que aparentemente envolveu a perda do lobo frontal de um cliente. O funcionário avisa a Mike que, se um dos robôs encontrar um ser humano, eles vão assumir automaticamente que ele é um endoesqueleto que não está em um traje ainda, e o "força" em uma fansasia de reposição de Freddy Fazbear, matando a pessoa no processo.

Recortes de jornais no fundo de uma das câmeras revelam que o restaurante foi o local onde ocorreu o desaparecimento de cinco crianças cujos corpos nunca foram encontrados, após um homem vestido como um dos animatronics atraí-los em um quarto de volta e supostamente os assassinou. Mais tarde, o restaurante recebeu denúncias de que os animatronics começaram a cheirar mal e ficaram manchadas com sangue e muco ao redor dos olhos e da boca, com um cliente comparando-os aos "cadáveres reanimados".

Five Nights at Freddy's recebeu várias críticas positivas após seu lançamento. A revista Indie Game elogiou o jogo devido a sua forma simples sobre o gênero de terror, observando que a sua direção e jogabilidade artísticas e mecânicas contribuíram para um sentimento de "tensão brutal — como um jogador já está familiarizado com restaurantes e pizzarias, ele sente uma experiência incrivelmente aterrorizante para tentar salvar-se do susto".

Em conclusão, foi considerado um "fantástico exemplo de como a inteligência em design e a sutileza podem ser usados para fazer uma experiência aterrorizante", Omri Petite, da PC Gamer, deu uma pontuação de 80/100 para Five Nights at Freddy's, comentando que o jogo é "mais ou menos sobre a abordagem ao seu design". Jeffrey Matufel, da Eurogamer, comparou os animais animatrônicos com os Anjos que Choram, predadores na serie televisiva Doctor Who, devido a sua capacidade de se mover apenas quando eles não estão sendo observados.



Essa é a verdadeira história do "Five Nights at Freddy's".



Meu nome é Ana Cecília, e eu fiz esta história porque ela tem mentiras e verdades então essa é a verdadeira história do "Five Nights at Freddy's"

Se vocês quiserem passar as cinco noites vcs terão que pagar um valor até R\$10,00 reais.

Para instalar de graça é só vcs pesquisarem Mobogenie 2.2 no Google ou Aptoide, esses são os melhores sites para instalar tudo de graça.

Espero que tenham gostado, muito obrigada!!!

