



**INSTITUTO
FEDERAL**

São Paulo

Five Nights At Federal

Linguagem de Programação 2 – C#

Projeto 4º Bimestre

Professora: Thais Maria Yomoto Ferauche

Agatha Moura Nogueira dos Santos

Fernanda Tiemi Soares

Guilherme Mendes Rocha

Isabella Costa Davino

João Vitor Santos Sant'Anna

Nicolas Carmo Gois

Stephanie Farias dos Santos.

Título do projeto: Five Nights at Federal

Objetivo: O objetivo é apresentar o desenvolvimento do protótipo de um jogo utilizando conhecimentos da linguagem C# combinada com a manipulação em uma engine Unity e Game Design Canvas Unificado.

Metodologia: Utilização do Game Design Canvas Unificado.

Materiais: Foi utilizado um computador (Intel(R) Pentium(R) CPU B950 @2.10GHz 4 RAM) com o Unity instalado (2022.1) e o Visual Studio (2022) vinculado.

Palavras chave: FNAF, Unity, C#;

Introdução: O impacto de Five Nights at Freddy's (FNAF) causou uma grande evolução na produção de jogos de terror, desde o primeiro jogo lançado em 2014 até os dias de hoje, no qual o último foi lançado em 2021 (FNAF - Security Breach), contando com a presença de um filme feito em live-action de 2023 (FNAF - O Pesadelo Sem Fim). A franquia reuniu uma comunidade imensa de admiradores pelo mundo, expandindo o carinho pelo enredo e personagens. Apesar de ser uma sequência de extrema popularidade e que é muito aclamada por críticos, é necessário entender o cenário que será fortemente abordado e usado como base para a produção do protótipo cobrado.

Ao todo, os 11 jogos contam com 50 bonecos animatrônicos, sendo estes os vilões, cada um contendo sua história e seu desenvolvimento em relação a trama e o personagem principal, Michael Schmidt, um guarda de segurança noturno empregado pela Pizzaria Freddy Fazbear, no qual seu principal objetivo é sobreviver da meia-noite às 6h da manhã, enquanto se protege dos bonecos que diversas vezes tentam invadir sua sala. O jogo se passa em primeira pessoa, e contém várias cenas de "Jump scare" populares, que fazem o desdobramento do jogador mais interessante.

Diante deste cenário, é recriado a famosa franquia, resumida em um jogo, de uma maneira simples e acessível para os criadores que admiram FNAF, utilizando materiais do cotidiano estudado, com o propósito de ser acessado no ambiente virtual (PC)

incentivando a educação, com as tais práticas estudantis apresentadas e também trazendo o entretenimento para aqueles que já conhecem tal franquia.

Dessa forma, este artigo tem o objetivo de apresentar o desenvolvimento do protótipo deste jogo, enaltecendo o apego e nostalgia que a sequência transmite, modificando o mesmo para uma perspectiva moderna.

Referencial teórico: A principal referência usada para esse projeto foi a franquia de jogos Five Nights at Freddy's.

Material, método e resultados:

● **Materiais:** Os materiais utilizados neste projeto foram: computador (Intel(R) Pentium(R) CPU B950 @2.10GHz 4 RAM) equipado com o aplicativo Unity (2022.1), esse que estava vinculado ao Visual Studio (2022).

● **Método:** Foi utilizado o Game Design Canvas Unificado, o que auxiliou o desenvolvimento do projeto. Segue o framework composto com as informações do nosso projeto:

Game Concept:

Nome: Five Nights at Federal;

Inspiração: Franquia de jogos Five Nights At Freddy's;

Objetivos: 1- Entregar os ingredientes para a personagem Chica (animatrônico); 2- Sobreviver até às 6 da manhã; 3- Sair pela entrada principal da pizzeria;

Idéia: O personagem irá sobreviver até as 6 da manhã enquanto executa minigames presentes dentro do cenário;

Gênero: RPG – role-playing game.

Game Player:

Idade: Todos os públicos

Número de jogadores: 1;

Personagens: O jogador é o personagem principal (Alan - Primeira Pessoa), um estagiário; Animatrônicos (Chica, Bonnie, Freddy e Foxy) são os vilões.

#Game Play:

Cenário: Pizzaria.

Início: O jogador começa seu primeiro dia de estágio na pizzeria;

Regras: O jogador deve completar todos os minigames;

Punição: O jogador é capturado pelos animatrônicos;

● **Resultados:** Com a conclusão desse projeto, conseguimos testar e pôr em prática toda a teoria que tivemos em sala de aula, assim, aperfeiçoando nossas competências.

Considerações finais:

Nesse protótipo onde controlamos o estagiário Alan, é apresentado um jogo na temática de Five Nights At Freddy, com o terror clássico da franquia, porém, com uma gameplay completamente diferente, onde é utilizando táticas aprendidas em aula. Montamos um jogo no estilo RPG, repleto de cenários aterrorizantes adicionados a desafios que o player precisa cumprir com o intuito de sair da pizzeria em segurança.

O principal objetivo desse projeto é demonstrar que utilizando ferramentas simples e acessíveis é possível recriar uma experiência nostálgica no universo de FNAF, ou de qualquer outro jogo desejado, utilizando o Game Design Canvas Unificado, Unity e C#.