

Глава I
ПЯТЬ НОЧЕЙ
У ФРЕДДИ



Эта игра стала причиной множества пронзительных криков.

Игра «Пять ночей у Фредди» (ФНАФ) – это хоррор на выживание, основанный на довольно простой предпосылке: нужно продержаться одну неделю в качестве ночного охранника в пиццерии, населенной кровожадными аниматрониками. Однако в итоге возникла целая вселенная, захватившая умы геймеров по всему миру.

Игра взяла резвый старт, частично обусловленный потрясающей способностью игр ФНАФ заставлять игроков подпрыгивать от страха, на сайтах видеосообщения быстро появились веселые/пугающие летсплеи, которые разожгли интерес публики и набрали миллионы просмотров. Однако вскоре геймеры поняли, что в серии ФНАФ есть не только одержимые жаждой убийства аниматроники.

В темных углах пиццерии «У Фредди Фазбера» таятся ниточки, ведущие к страшной тайне. Эта тайна — на протяжении всей игры на нее намекают изменяющиеся плакаты, галлюцинации и даже загадочный пятый аниматроник — не дает покоя фанатам, заставляя их снова и снова играть в первую игру, релиз которой состоялся в августе 2014 года.

Итак, из-за чего же весь сыр-бор, спросите вы?
Мы с удовольствием вам ответим.





Сенсация Фредди

Игра начинается с объявления «требуется сотрудник» — нужен работник в пиццерию «У Фредди Фазбера». Вы будете выполнять обязанности охранника, причем ваша смена длится до 6 утра. Оплата весьма скромная: 120\$ в неделю (4\$ в час), но к этому моменту мы еще вернемся.

В начале игры вы сидите в офисе. Повернувшись направо и налево, вы увидите два набора кнопок. Одна кнопка в каждом наборе открывает дверь, остальные включают свет в коридорах. Еще вы можете поглядывать на монитор, на который выводятся изображения с камер слежения.

ТРЕБУЕТСЯ СОТРУДНИК ПИЦЦЕРИЯ «У ФРЕДДИ ФАЗБЕРА»



Семейной пиццерии требуется охранник для работы с 0:00 ночи в ночную смену до 6:00 утра.

Обязанности: наблюдение за изображениями с камер, обеспечение безопасной работы оборудования и аниматроников.

Компания не несет ответственность за травмы и расчленение.

120\$ в неделю
Обращаться по телефону:
1-555-FAZ-FAZBER

сердца де
пельку у

Итак, им
чется ма
включает
брожения
сервопр
их

Ког
ся
Аг
Ф
Т
Е

может
или см
дневн
глаза
что б
маски

Да у
ког
гру
с
п
с

Так, посмотрим. Во-первых, есть приветственное слово компании, которое мне полагается прочитывать. Э-э-э, похоже, у них тут всё по закону, понятно. Так, «Добро пожаловать в пиццерию «У Фредди Фазбера». Волшебное место для детей и взрослых, в котором оживают ^{ХА-ХА} мечты и веселье. «Фазбер Интертеймент» не несет ответственность за порчу имущества и причинение вреда людям. В случаях обнаружения порчи имущества или смерти, заявление о пропаже человека будет подано в течение 90 дней, или как только собственность тщательно /обработана хлоркой, /

Как только вы прибываете в офис, начинает звонить телефон.

ЧТО МЫ УЗНАЕМ ОТ ПАРНЯ ИЗ ТЕЛЕФОНА

1. Телефонный парень определенно работал в этом самот офисе, но его неделя уже закончилась. Если вы утреге (Та-га-га-га-а-а!), «заявление о пропаже человека будет подано в течение 90 дней или как только собственность будет тщательно обработана хлоркой, а также проведена замена ковров». Вот так. Нормальное такое предупреждение.
2. «Если бы я был вынужден петь одни и те же тупые песни в течение двадцати лет, да еще и ни разу не принимал ванну...» Почему этих аниматроников не тоют? Погодите-ка, а разве можно искупать аниматроника?
3. Если аниматроники слишком долго остаются выключенными, их сервоприводы блокируются. Раньше аниматроникам позволяли свободно двигаться в течение дня, но это было до того, как случился «Укус 87». Очевидно, кто-то столкнулся с кем-то из аниматроников днем и потерял лобную долю головного мозга, но выжил.
4. Аниматроники будут воспринимать вас как металлический эндоскелет, лишенный костюма, поэтому они попытаются закинуть вас в один из костюмов, находящихся в пиццерии «У Фредди Фазбера». Ой-ой. Давайте попробует избежать такой страшной смерти.
5. Вам следует закрывать двери только «в случае крайней необходимости». По словам телефонного парня, вам «стоит экономить электроэнергию».



Геймплей и стратегия

Когда вы закрываете обе двери, включаете свет и быстро переключаетесь с одного изображения с камер на другое, появляются **пять полосок** на шкале электроэнергии. Но пятая полоска появляется только на секунду, поскольку вы не можете одновременно включать свет и изображения с камер.



Даже если вы не пользуетесь дверями, не включаете свет и не смотрите на изображения с камер, количество доступной вам электроэнергии сокращается на 1% каждые 10 секунд. Внутригровой «час» равен 86–90 настоящим секундам, а это значит, вы будете терять около 9% электроэнергии каждый час, даже если ничего не будете делать.

Используя одно из доступных вам действий – проверяя изображения с камер, закрывая двери, включая свет, – вы добавляете одну полосу на шкале электроэнергии, до четырех включительно. Одно действие (не важно, какое) отнимает примерно 1% каждые пять секунд, два действия забирают 1% каждые 3 секунды, а три действия вытягивают 1% каждые 2,5 секунды. Чтобы вам было понятнее, мы нарисовали простую и удобную таблицу.



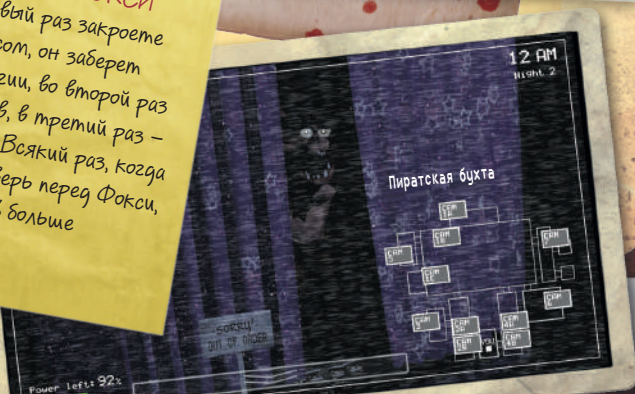
Уа-ха-ха-ха!

ЗНАТОК МАТЕМАТИКИ!

Число полос на шкале электроэнергии	Приблизительное время, за которое вы теряете 1%	Потеря электроэнергии в час
1	9,6 секунды	9%
2	4,8 секунды	18%
3	3,2 секунды	27%
4	2,4 секунды	36%

ОСТЕРЕГАЙТЕСЬ ФОКСИ

Когда вы в первый раз закроете дверь перед лисом, он заберет 1% электроэнергии, во второй раз – уже 6 процентов, в третий раз – 11% и так далее. Всякий раз, когда вы закрываете дверь перед Фокси, он забирает на 5% больше электроэнергии.



РАСПОЛОЖЕНИЕ АНИМАТРОНИКОВ НА СХЕМЕ И ОСОБЫЕ СОБЫТИЯ В ФНАФ

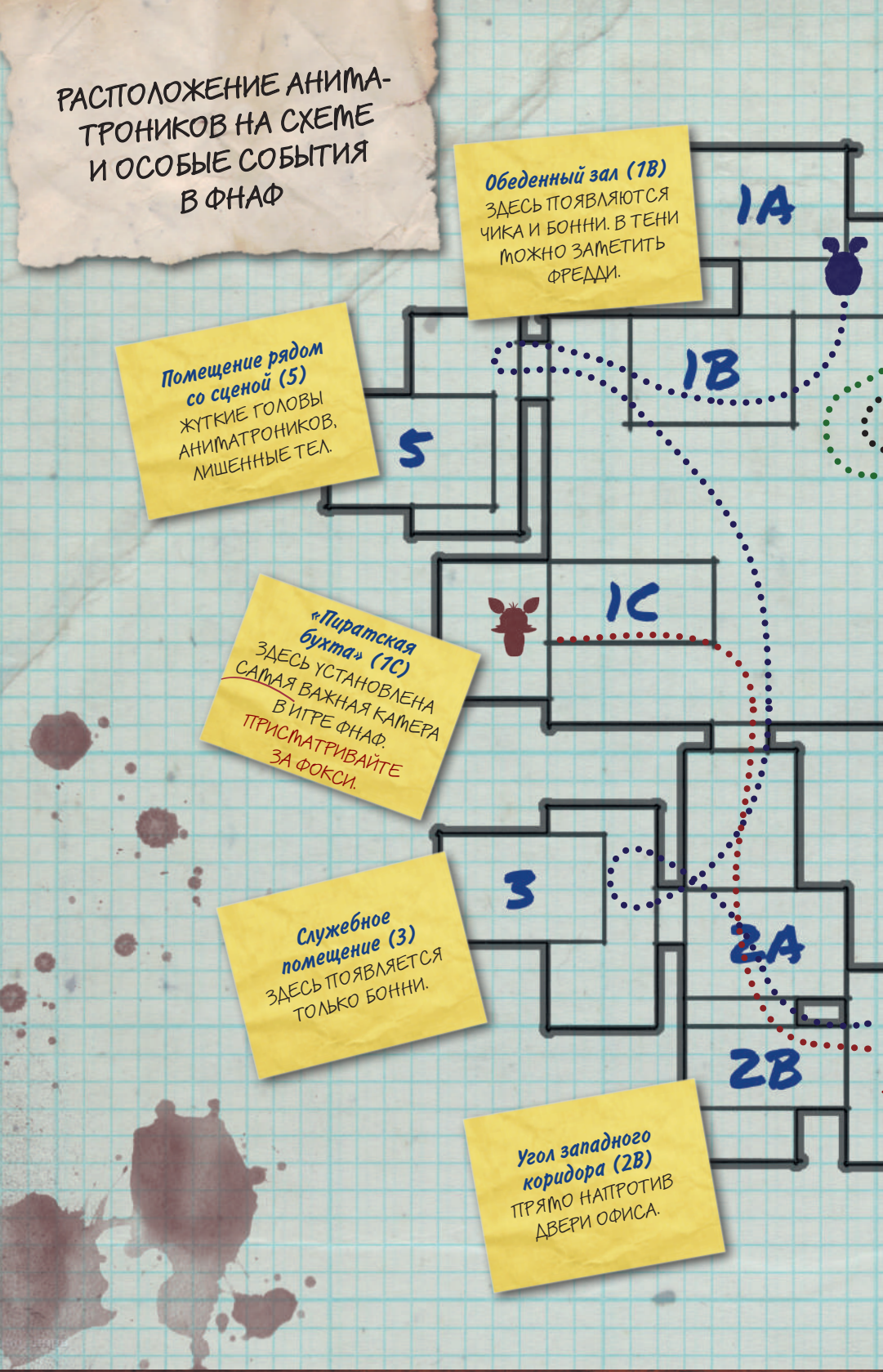
Обеденный зал (1B)
ЗДЕСЬ ПОЯВЛЯЮТСЯ
ЧИКА И БОННИ. В ТЕНИ
МОЖНО ЗАМЕТИТЬ
ФРЕДДИ.

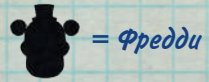
Помещение рядом
со сценой (5)
ЖУТКИЕ ГОЛОВЫ
АНИМАТРОНИКОВ,
ЛИШЕННЫЕ ТЕЛ.

«Пиратская
бухта» (7C)
ЗДЕСЬ УСТАНОВЛЕНА
САМАЯ ВАЖНАЯ КАМЕРА
ВИДЕО ФНАФ.
ПРИСТАТРИВАЙТЕ
ЗА ФОКСИ.

Службное
помещение (3)
ЗДЕСЬ ПОЯВЛЯЕТСЯ
ТОЛЬКО БОННИ.

Угол западного
коридора (2B)
ПРЯМО НАПРОТИВ
ДВЕРИ ОФИСА.





= Фредди



= Бонни



= Чика



= Фокси



= Золотой Фредди

Сцена (7А)
ОТСЮДА ОТПРАВЛЯЮТСЯ БРОДИТЬ ПО ТИЦЦЕРИИ ФРЕДДИ, БОННИ И ЧИКА.

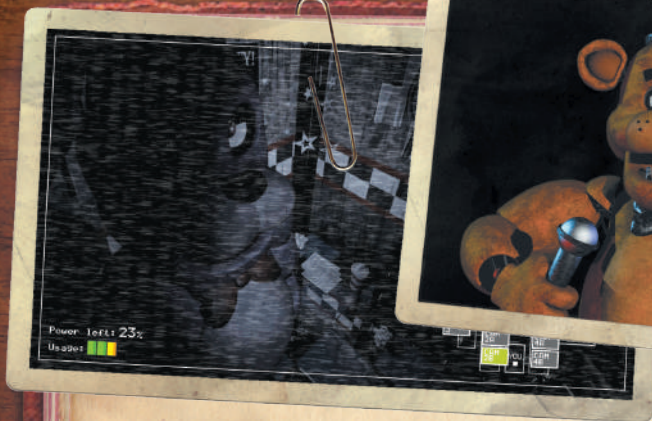
Туалеты (7)
ЗДЕСЬ ПРОХОДЯТ ФРЕДДИ И ЧИКА.

Кухня (6)
НИЧЕГО НЕ ВИДНО, НО СЛЫШНЫ ЗВУКИ.

Угол восточного коридора (4В)
ЧРЕЗВЫЧАЙНО ВАЖНАЯ ЛОКАЦИЯ ДЛЯ ЖЕЛАЮЩИХ УЗНАТЬ БОЛЬШЕ!

ВЫ НАХОДИТЕСЬ ЗДЕСЬ!





СПИСОК АНИМАТРОНИКОВ: ФРЕДДИ

♦ **Внешность.** Светло-коричневый медведь-аниматроник; носит черные галстук-бабочку и цилиндр; в правой руке держит микрофон. Мы уверены, Фредди придумает оригинальный способ убийства с помощью микрофона. Увеличив его морду, можно разглядеть отпечаток пятерни над его правым глазом и еще одну отпечатину (возможно, это тоже отпечаток ладони) на нижней части его челюсти.

♦ **Перемещения:** Сцена → Обеденный зал → Туалеты → Кухня → Восточный коридор → Угол Восточного коридора → Офис

♦ Обычно Фредди движется одним и тем же маршрутом, но его трудно заметить на изображениях с камер, потому что он, как правило, держится в тени. Проще всего обнаружить Фредди, заметив его светящиеся серебристые глаза.

♦ На свету его глаза изменяют цвет: они синие, когда вы видите его в коридоре за дверью, но иногда, во время скримеров, они могут быть черными.

♦ Если вы смотрите на Фредди через камеры, он движется медленнее.

♦ До третьей ночи Фредди остается неподвижным, однако если у вас закончилась электроэнергия, он придет за вами по коридору, притыкаящему к офису с западной стороны.

ЕСЛИ У ВАС ЗАКОНЧИТСЯ ЭЛЕКТРОЭНЕРГИЯ, ФРЕДДИ ИСПОЛНЯЕТ «АРИЮ ТОРЕАДОРА» ИЗ ОПЕРЫ «КАРМЕН».

ЕЩЕ ВЫ МОЖЕТЕ УСЛЫШАТЬ ЭТУ МЕЛОДИЮ В КУХНЕ, ЕСЛИ ТАМ НАХОДИТСЯ ФРЕДДИ, А ТАКЖЕ ПО ТЕЛЕФОНУ В ЧЕТВЕРТУЮ НОЧЬ ВО ВРЕМЯ ТЕЛЕФОННОГО ЗВОНКА (УВЫ ТЕБЕ, БЕДНЫЙ ТЕЛЕФОННЫЙ ПАРЕНЬ).

СПИСОК АНИМАТРОНИКОВ: БОННИ

- ◆ Внешность. Сине-сиреневый кролик-аниматроник; носит красный галстук-бабочку; играет на гитаре в музыкальной группе аниматроников.
- ◆ Перемещения: Обеденный зал → Помещение рядом со сценой → Западный коридор → Службное помещение → Угол Западного коридора
- ◆ Обычно из всех аниматроников первым начинает двигаться именно Бонни, и он всегда держится левой (западной) половины пиццерии. Бонни – единственный персонаж, который появляется в Службном помещении и в Углу Западного коридора. Он передвигается намного быстрее, чем Фредди и Чика, отсюда и слухи о его способности телепортироваться.
- ◆ Бонни всегда входит в офис из западной половины пиццерии, причем всегда появляется в дверях, когда свет включен.
- ◆ Из всех аниматроников Бонни сложнее всего заметить на изображениях с камер, похоже, он умеет их отключать. Если он входит в офис, когда монитор поднят, он издает дребезжащий стон.



СПИСОК АНИМАТРОНИКОВ: ЧИКА

◆ Внешность. Желтая курица-аниматроник с оранжевым клювом и пурпурно-красными глазами; носит слюнявчик с надписью «ДАВАЙТЕ ЕСТЬ!».

◆ Перемещения: Сцена → Обеденный зал → Кухня → Туалеты → Восточный коридор → Угол Восточного коридора

◆ Чика перемещается по правой (восточной) половине пиццерии.

◆ В руках Чика держит розовый, глазастый и весьма зубастый кекс. Когда Чика покидает Сцену, кекс исчезает... А на столе в офисе, где вы сидите, может появиться точно такой же кекс... Он пристально, зловеще на вас смотрит... И так на протяжении всей игры...

◆ Из всех аниматроников лишь Чика и Фредди заходят в Кухню. Вы их не видите, но слышите звяканье кастрюль и сковородок.

◆ Чика всегда входит в офис из Угла Восточного коридора, и ее можно увидеть в окне, когда включен свет.

◆ Как и Бонни, Чика издает дребезжащий стон, входя в офис, отключает свет и кнопку, открывающую/закрывающую дверь, а потом убивает игрока, как только тот опустит монитор.



14

ИЛИ ОНА ПРОСТО ОПУСКАЕТ МОНИТОР И ВСЕ РАВНО ВАС УБИВАЕТ. ПОТОМУ ЧТО ЧИКА, НЕСОМНЕННО, НА ЭТО СПОСОБНА.





СПИСОК АНИМАТРОНИКОВ: ФОКСИ

- ◆ **Внешность.** Коричневато-рыжеватый лис-аниматроник с желтыми глазами и вытянутой мордой; один его глаз закрыт повязкой, которая часто поднимается и опускается, а вместо правой кисти у него крюк. Вид у Фокси потрепанный, в прорехах костюма виден эндоскелет.
- ◆ **Перемещения:** Пиратская бухта → Западный коридор → Угол Западного коридора → Офис
- ◆ Фокси всегда выходит из-за занавеса в Пиратской бухте. На протяжении ночи он выглядывает из-за занавеса, высовываясь все больше и больше, а потом выходит из своего укрытия. Вы смотрите на монитор, а Фокси и след простыл. Потом вы видите, как лис бежит по Западному коридору. Через несколько секунд он ворвется в дверной проем и атакует, если, конечно, вы не успеете закрыть дверь.
- ◆ После неудачной атаки Фокси несколько раз постучит в дверь, а потом вернется в Пиратскую бухту и начнет все сначала. К сожалению, каждый раз, когда перед лисом закрывается дверь, аниматроник забирает оставшуюся у игрока электроэнергию: в первый раз 1 процент, а во все последующие – на 5% больше, чем в прошлый раз (см. примечания о потреблении электроэнергии).

ЧТОБЫ НЕ ПОДПУСТИТЬ К СЕБЕ ФОКСИ, СЛЕДУЕТ ПЕРИОДИЧЕСКИ НА НЕГО ПОСМАТРИВАТЬ – НО НЕ СЛИШКОМ ЧАСТО.

