

# Игра Five nights at Freddys ...

-Обзор

-Сюжет

-Аниматроники

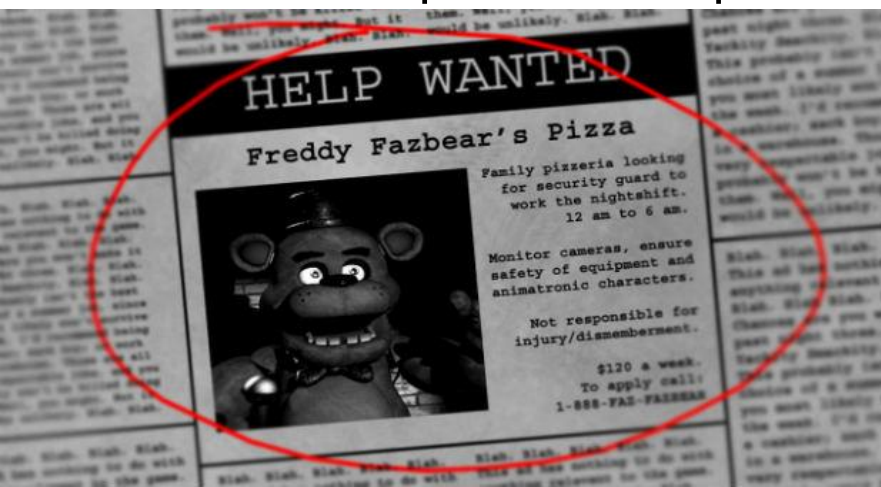
-Гемплэй

-Систем. Требования

-и т.д.

# Обзор

- Главный герой игры устраивается на работу ночным охранником в детское увеселительное заведение (пиццерию), где ему нужно отработать всего пять ночных смен по шесть часов. Казалось бы, плёвая работёнка — не бей лежачего. Сиди себе и пялься в мониторы камер слежения, полистывай журнальчики или играй в телефон. Да кому вообще сдалась эта пиццерия, чего там воровать-то?
- С таким настроением, главный герой заступает на дежурство. В первый же рабочий день, он узнаёт, что оказывается в кафе есть дорогостоящие роботы-игрушки, которые во время детских праздников поют песенки, стишки и в общем всячески развлекают ребятню, а по ночам прозябают в кладовке. Видимо, их и нужно охранять. После начала первой смены поступает очень неприятный и тревожный звонок.



тут будет пара картинок

- Слегка нервничающий и явно что-то скрывающий человек (участвующий в вашем найме, видимо), рассказывает ГГ, что компании сейчас приходится нелегко и для его ночного дежурства выделяется ограниченный запас электроэнергии — всё ради экономии. Если энергия кончится, то остаток рабочего дня ему придётся просидеть во тьме.
- Настала первое дежурство. Когда кафе опустело, а стрелка часов пробила двенадцать и из коридора слышались странные, жутковатые звуки. С ужасом, главный герой обнаруживает, что кто-то или что-то перемещает игрушки из чулана. Силуэты стали приближаться всё ближе и ближе, каждый раз замирая во тьме, когда камера наблюдения ловила их на объектив.
- Теперь до ГГ начало доходить, что металлические двери в его комнатке тут поставили не просто так. Нужно дожить до утра, не подпустив этих «созданий» к себе. Лишь бы хватило электричества, лишь бы хватило электричества...

# СУТЬ

- Суть игры заключается в том, что нужно просто выжить, вернее дожить, до спасительного рассвета, не дав местным «скримерам» проникнуть в ваше убежище и наорать в экран. Для этого мы можем «зыркать» на них через камеры наблюдения, расставленные в каждой комнате.
- Сами бабайки, не спешат к вам и как только попадают в объектив — замирают на месте, как в какой-то детской игре (не все, конечно). Всю ситуацию осложняет ограниченный ресурс электроэнергии, который расходуется на каждое действие, будь то наблюдение через камеру, запечатывание двери или включение света. И чем больше электроники пашет одновременно, тем сильнее расход. Думаю, на этом стоит закончить с разбором механики и перейти к более интересным вопросам.

*За секунду, до полного  
отключения света и системы  
наблюдения.*



# А будет страшно?

- Five Nights at Freddy's — не совсем классический ужастик, в нём напрочь отсутствуют основные жанровые генераторы ужаса — прятки и погони. Всю игру мы просидим в кресле охранника, перед мониторами, изредка отвлекаясь от происходящего, проверяя коридоры рядом с комнаткой (мало ли что там околачивается). Но даже при отсутствии «экшена» как такового, пощекотать нервы этой игрой можно на славу.

Камера в стиле Outlast - рябь и яркие глаза. Хорошо, что хоть не на зелёном фоне



- игра фреда

# Бла бла бла...

- «Пробивает» она быстро, причем сразу же и без каких либо поблажек. В игре всего пять уровней, по одному на каждую ночь дежурства, поэтому разработчики вываливают свои идеи сходу. В авангарде идёт мрачная, местами жутковатая атмосфера, нагнетаемая знакомыми многим, образами уродливых кукол из малобюджетных кино начала 90-ых. В след за ними идёт хорошая работа со звуком и, конечно же, не обходится без классического «скримера», что бьёт в самый неподходящий момент, заставляя сердце замирать на мгновение.
- Но сильнее всего накаляет атмосферу ожидание. «Они» точно придут... они уже рядом \*зубы стучать\*, но у тебя нет лишней энергии, чтобы подсмотреть. А если нервы не выдерживают и ты начинаешь в панике метаться и закрывать двери, то, вероятный итог — кончится энергия и твари доберутся до вас.
- Жутковатых «Мишек и Степашек» хватает. Всего пять видов, каждый из которых имеет собственные «таланты» и действует исключительно своего профиля. Если с парой самых первых видов «тварей» (зайчиком и курочкой) всё понятно (их хоть как-то можно контролировать), то две остальные бести способны бесцеремонно прорваться мимо вашего взора и в очередной раз заставить производить кирпичи. Про золотого мишку, эм... в общем, сами посмотрите, будет сюрпризом.



*Голозаласьв тисичка, значить  
теперь помимо трёх  
аниматроников, пасти нужно  
ещё и её.*



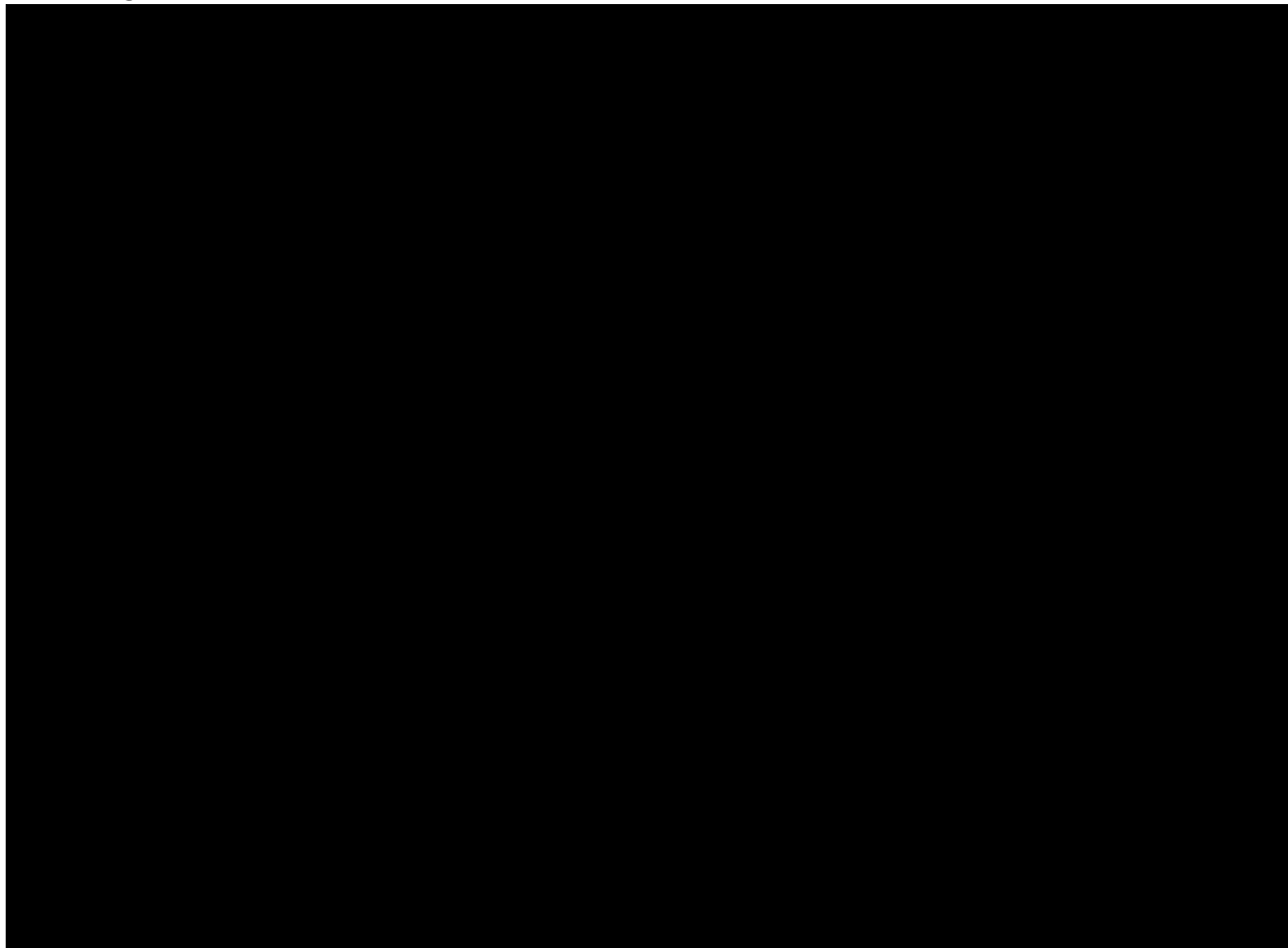
# К пред идущему

- Одна (лисичка) проделывает молниеносный рывок, быстро пробегая от позиции респауна до вашего героя. У меня прям сердце останавливается, когда я случайно натыкаюсь на место её респауна, обнаружив распахнутые шторы (это значит она уже в пути). Вторая (медвежонок) крадётсЯ во тьме, изредка поплёскивая глазками. Трудней всего узреть её и ещё тяжелее отогнать. Настоящий кошмар начинается, когда всё они уже вплотную подобрались к вашему убежищу и начинают осаду сообщА.
- Бывает, обступят со всех сторон и даже свет включить не можешь, а они там... ждут с\*ки. И если даже ты закроешься дверями, то в безопасности окажешься совсем не надолго. Не менее пугающее зрелище — это наблюдать на стремительно убывающую энергию, как на догорающую последнюю спичку. И когда она иссякнет — система защиты распахнёт двери, открыв вход всем кошмарам. А они войдут, но торопиться не будут, нет. В полном мраке, вы будете слышать их шаги и до костей пробирающие жуткие песенки. Всё по закону жанра.

# Итого...

- Игра способна неплохо встряхнуть всех фанатов хоррора. Даже в знаменитых, высокобюджетных ужастиках не всегда можно получить столько адреналина и «фана». Чудесным образом, эта казуальная игрушка способна напугать похлеще некоторых AAA экшен-проектов.
- И не смотря на всю свою кажущуюся простоту, Five Nights at Freddy's достаточно сложна в освоении и не позволяет проскочить все пять этапов махом. Изучить каждую тварь и локации придётся в любом случае, механика хоть и простая, но уже слишком мало места для манёвра оставляет. Между прочим, настроек сложности в ней нет.
- Недостатков у игры, конечно же, хватает, но они скорее являются стандартным балластом, присущим большинству инди игр. Невнятная графика, отсутствие русского языка, обучения и каких-либо открытых настроек, всего пять заданий и одна небольшая игровая карта — контента явно маловато. В остальном, это приличная для своих масштабов «индюшатинка», с оригинальной идеей, причем реализованной достаточно недурно. Рекомендую попробовать этот хоррор, если в этом жанре вы всегда ищите что-то необычное.

Тут должен быть трейлер



# Противники

- Всего в игре четыре врага: курица Чика, кролик Бонни, лис Фокси и медведь Фредди. Также можно встретиться с секретным врагом, другой версией обычного Фредди, Золотым Фредди (в файлах игры указан как "Yellow Bear" или "Golden Freddy", с английского как "Жёлтый Медведь" или 2-ая версия "Золотой Фредди").

# Итак

- **Чика** ([англ. Chica The Chicken](#)) — жёлтая курица (не утка!) со слюнявчиком на шее, на котором написана фраза «Let's Eat» ([рус. Давайте Есть](#)), а также с кексом Чарли фиолетового цвета на тарелке с глазами и с единой свечкой (его можно также заметить в офисе). В команде Фредди выполняет роль бэк-вокалиста. Ходит только по правой стороне, является так называемым «фронтным» персонажем. Наиболее пассивная по сравнению с другими аниматрониками. Активна во все ночи, особенно выделяется в третью. В отличие от Бонни (Кролик), не умеет быстро передвигаться и перемещается лишь по соединённым друг с другом комнатам. Если вы услышали громохание кастрюль и тарелок, то будьте уверены — Чика находится на кухне, где видеозапись не работает. Служит для помощи Фредди и блокирования дверей для него. Как и Бонни, иногда тоже подолгу стоит в окне около двери. В поздних ночах заметны некие дергания.
- **Бонни** ([англ. Bonnie The Bunny](#)) — сине-фиолетовый кролик с красной бабочкой на шее и гитарой в лапах. Является музыкантом в группе Фредди. Ходит только по левой стороне, как и Чика является «фронтным» персонажем. Более активный, чем Чика, умеет быстро перемещаться. Активен во все ночи, блокирует дверь для Фокси (Лис). Является самым терпеливым среди аниматроников, так как он может подолгу стоять рядом с дверью, вынуждая тем самым тратить большое количество энергии. Если он заблокирует дверь (тогда вы не сможете её закрыть), то вы обречены. Если Бонни уже в комнате, то он нападёт на вас только когда вы опустите планшет. По сути, является едва ли не самым опасным врагом, так как чёткой тактики или последовательности в его движениях нет. Как и Чика, в поздних ночах дергается.

- **Фокси** ([англ. Foxy The Pirate](#)) — лис красного цвета с повязкой на глазу и с крюком вместо правой руки. Его тело испещрено царапинами, во многих местах оболочка порвана, ноги и вовсе представляют из себя стальной эндоскелет, к тому же они почему-то коричневого цвета. Ходит (а точнее, бегаёт) лишь по левой стороне. Находится он в локации под названием «Пиратская Бухта» (Pirate Cove). Ранее активно участвовал в развлечении детей, но после «Инцидента 87» не допускается к детям. Самый опасный аниматроник. Активен со второй ночи (но с малой вероятностью может появиться и в первой). Активируется он тогда, когда игрок слишком долго или слишком мало наблюдает за ним по камере. При этом, если вы увидите в Пиратской Бухте полностью распахнутые занавески, за которыми никого нет, то вам следует немедленно закрыть левую дверь, иначе через 10 секунд он забежит в вашу комнату и убьёт вас (этот процесс можно ускорить, если посмотреть в камеру 2А и увидеть бегущего по коридору Фокси, тогда у вас останется примерно 2-3 секунды, чтобы закрыть левую дверь . Иногда в Пиратской Бухте (когда занавески открыты) табличка, на которой написано «Sorry! Out of order» ([рус. Извините! Вышел из строя](#)) может смениться надписью «It's me» ([рус. Это я](#)). Предположительно является аниматроником который и откусил ребёнку лобную часть, возможно поэтому у него отвисает нижняя челюсть.
- **Фредди** ([англ. Freddy Fazbear](#)) — коричневый медведь с микрофоном в левой лапе. Является лидером и солистом в своей группе. Становится активным лишь с третьей ночи, ходит по правой стороне. Его можно заметить лишь по мерцающим глазам в тёмных местах. Если он стоит возле вашей комнаты охраны, то стоит быстро закрыть правую дверь, иначе медведь пропадёт с камер и набросится на вас. Также он нападает на Майка с левой стороны после того, как вся энергия иссякнет. Является одним из неожиданных скримеров в игре. Наверное, до третьей ночи изучает тактику игрока. Также, на камере 1А может слегка повернуть голову в сторону игрока.

# Golden Freddy

- **Золотой Фредди** ([англ. Golden Freddy](#), в файлах игры указан "Yellow Bear", с английского как Жёлтый Медведь") — по некоторым версиям - пятый аниматронник, чье лицо может время от времени мелькать на экране игрока. Некоторые считают, что Золотой Фредди на кухне, где камера не работает. Появляется в офисе с главным героем при условии, если игрок увидел измененный постер с его лицом, который можно увидеть на одной из камер. После того, как игрок увидит постер и начнет осматривать офис, он увидит перед собой сидящий костюм, выглядящий, как золотая версия костюма медведя "Фредди". Если игрок снова не посмотрит на монитор, на экране появится изображение лица "Золотого Фредди", сопровождаемое измененным криком ребенка: замедленным и с пониженным тоном, после чего игра вылетит на рабочий стол. Шанс изменения постера на постер с лицом Золотого Фредди: 1-1,5%. Однако есть еще один способ увидеть золотого Фредди. Если в custom night ввести в нужном порядке значения A.I. Аниматронников: Freddy - 1, Bonnie - 9, Chica - 8, Foxy - 7, то при нажатии кнопки "ready" игра не начнется, вместо этого на экране будет скриммер золотого Фредди. После этого игра также вылетает на рабочий стол. Возможно, это является намеком на то, что к "укусу 87" причастен не Фокси, а золотой Фредди.



# ОТЗЫВЫ

- Игра *Five Nights at Freddy's* получила множество положительных отзывов. *Indie Game Magazine* оценил *Five Nights at Freddy's* за его простой подход к жанру хоррор, отметив, что её художественное направление и игровая механика способствует нагнетанию чувства «жесткой напряженности», ухудшаемой тем, что игрок может быть знаком с подобными ресторанами, вроде Chuck E. Cheese's, и что «это невероятно страшный опыт — попытаться спасти себя от одного скримера, который заканчивает игру». В заключении, *Five Nights at Freddy's* был назван «фантастическим примером того, как находчивость в дизайне и тонкостях игры могут быть использованы для того, чтобы сделать игру страшной». Тем не менее, игра была подвергнута критике за слишком долгое время загрузки игры при запуске[10].
- Омри Петтит из *PC Gamer* дал *Five Nights at Freddy's* оценку в 80 баллов из 100, отметив, что игра взяла подход «чем меньше — тем лучше». Атмосферу игры хвалили за вызывание у игрока страха и неизвестности о приближающейся угрозы, вместо прямого появления самой угрозы, как в других играх в жанре survival horror. Однако, игровой процесс *Five Nights at Freddy's* был подвергнут критике за однообразность действий, которая становится заметна после того, как игрок осваивается в игре[7]. Райан Бейтс из *Game Revolution* дал игре 4,5 балла из 5, сравнивая его камеро-ориентированный игровой процесс с игрой 1992 года *Night Trap*. Он похвалил минималистичную презентацию игры (с особым акцентом на аудио составляющей и отсутствие музыки). В заключении, он заявил, что чувствует, что игра — «хоррор, сделанный верно», однако слишком короткий
- *Eurogamer* сравнил зверей-аниматроников с Плачущими Ангелами — хищными существами из вселенной британского научно-фантастического сериала *Доктор Кто*, из-за их способности передвигаться только тогда, когда за ними не наблюдают. *Softpedia* дал игре 4 из 5 звезд, отметив, что игра «отходит от классических survival horror игр от первого лица», но что «неспособность двигаться в сочетании с ограниченной мощностью заставит вас чувствовать себя совершенно беспомощным перед безжалостными роботами, которые просто хотят поделиться своей „любовью“ с вами»[

# Ну тип

- **Полное название:** Five Nights at Freddy's
- **Дата выхода:** 2014
- **Локализация:** Текст
- **Жанр:** Survival horror, point-n-click
- **На чем можно поиграть:** ПК, телефон и т.д.
- **Мультиплеер:** Нет
- **Кооператив:** Нет

# Игровой процесс

- Майку предстоит выживать с 12 часов до 6 утра (8-10 минут реального времени). Майк Шмидт, в отличие от персонажей большинства хоррор-игр, не может ходить. Он может только закрывать двери, включать свет в коридоре для проверки на наличие аниматроников, и отслеживать их через камеры. Также присутствует счётчик энергии. Самый оптимальный расход энергии — 16,6 % на один игровой час. Если энергия закончится, то оборудование и освещение в пиццерии прекратит работать, а через несколько секунд включится резервное питание, заиграет музыка-колыбельная аниматронников и появится Фредди. После того, как музыка перестанет играть, резервное питание тоже выключится и Фредди нападёт на вас и тем самым убьёт. Выскочит скример (лицо персонажа с криком "Skream!"). Интересно, что крик аниматроников- это незавершённый крик кошки. Есть небольшой шанс пройти уровень, если утро успеет наступить раньше нападения Фредди.
- **Персонажи**
- **Майкл Шмидт** ([англ. Mike Schmidt](#)) — протагонист. Является охранником на ночной смене в пиццерии у Фредди. Имеет голубые глаза, что видно из экрана после смерти охранника. После дежурства в ресторане в течение пяти дней получил свою зарплату. В седьмой ночи получил повестку об увольнении.
- **Телефонный парень** ([англ. Telephone Guy](#)) — человек, работавший на должности предупреждать игрока, до конца рабочего срока. В течение четырёх ночей инструктирует главного героя. Во время звонка в четвёртую ночь становится понятно, что аниматроники добрались и до него.

- Бони

Чика



- Фредди

Фокси (третий)



# Это был обзор на 1 часть

- Мой вк: <http://vk.com/id230501857>

Скажите норм или не и я сделаю про 2ую  
и 3ю части )