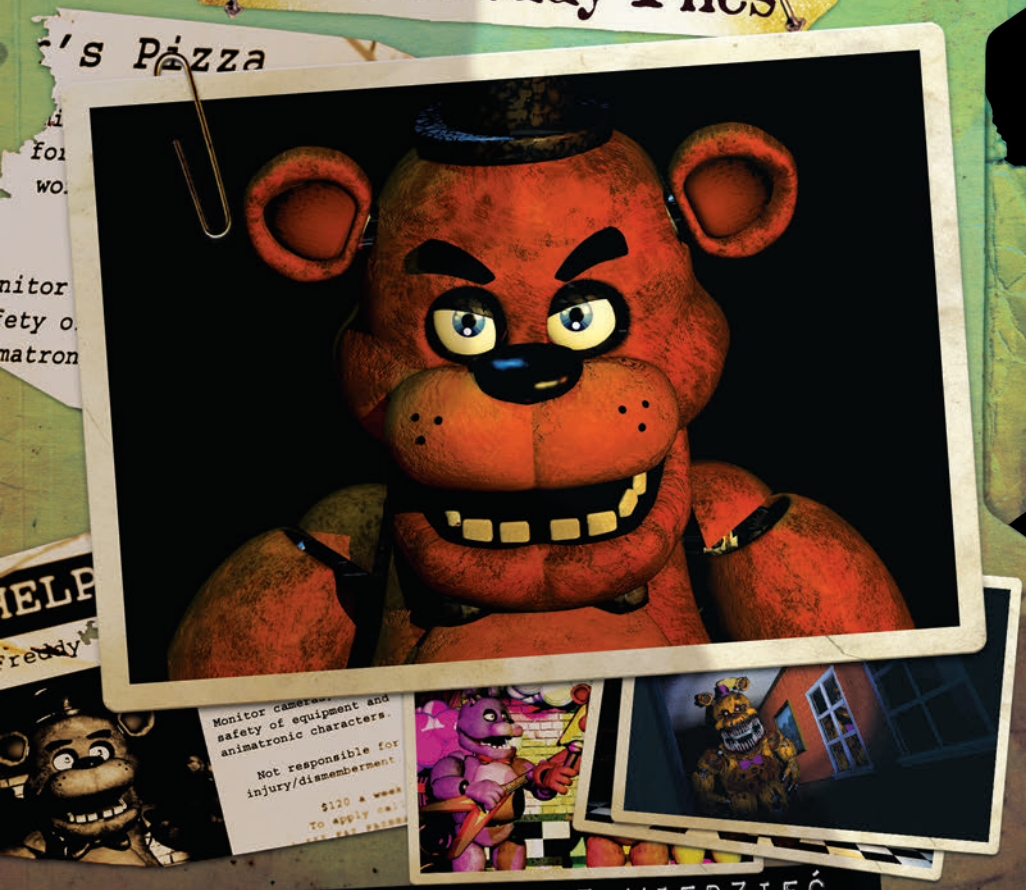
Five Nights at Freddy's™

UNDER OFFICIAL INQUIRY

Feeria young

The Freddy Files



WSZYSTKO, CO CHCESZ WIEDZIEĆ O ŚWIECIE FNAF-A

Seria gier *Five Nights at Freddy's* wciąga, straszy i bawi. Przeważnie nastolatków. Takie było założenie twórcy. W Polsce także uczy. Nie tylko czujności, szybkiego kojarzenia i reagowania, ale również języka. Nie doczekała się bowiem – i chyba nie doczeka – tzw. polonizacji. Gracze jednak sobie z tym poradzili. Szybko powstały polskie strony internetowe poświęcone różnym aspektom gier z tej serii. Terminologia angielska przeplata się na nich z polską, tworząc specyficzny slang – niszę w żargonie komputerowym, też przecież niezbyt swojskim, choć już oswojonym. Fani *Five Nights at Freddy's* świetnie się w nim orientują, przyjmują obcojęzyczne określenia, nie próbując przekładać ich na polski. Złowieszczy Purple Guy nadal jest Purple Guyem, a nie Panem Fioletowym, zmieniło się jedynie to, że odmieniamy go przez polskie przypadki. Tę specyfikę językową, uprawomocnioną latami aktywności naszych graczy (pierwsza z gier to rok 2014), uszanowałem, oddając prymat nazwom i określeniom uznawanym za kanoniczne. Gra się przecież „po angielsku", nadmierne ingerencje polszczyzny wszystko by zaciemniły, to zaś, w przypadku i tak już mrocznej gry, na pewno nie byłoby wskazane.

tłumacz

Tytuł oryginału: *The Freddy Files. The Official Guidebook to the Bestselling Video Game Series*
Przekład: Jarosław Irzykowski
Fragmenty *Five Nights at Freddy's. Srebrne oczy* i *Five Nights at Freddy's. Zwyrodniali* w tłumaczeniu Joanny Lipińskiej
Redaktor prowadząca: Maria Zalasa
Redakcja: Karolina Pawlik
Korekta: Agnieszka Grzywacz
Skład i adaptacja okładki na potrzeby polskiego wydania: Norbert Młyńczak
Druk: Drukarnia im. Adama Półtawskiego

Cover art © 2017 Scott Cawthon
Book design by Off Base

Copyright © 2017 Scott Cawthon.
All rights reserved. Published by arrangement with Scholastic Inc., 557 Broadway, New York, NY 10012, USA.

Photo credits: Photos ©: 4 torn paper and throughout: nevermoregraphix/DeviantArt; 10 graph paper and throughout: rawen713/DeviantArt; 25 bottom: picsfive/Fotolia; 92 bottom left: Marco Govel/Shutterstock; 92 bottom right: Billion Photos/Shutterstock; 144 map: Courtesy Utah Department of Transportation; 149 wiring diagram: Wire_man/Fotolia; 149 bottom: samiramay/Fotolia; 158 top: Africa Studio/Fotolia; 158 screws: Andrii Ridnyi/Dreamstime; 159 bottom left: beerlogoff/Fotolia; 159 bottom right: Africa Studio/Fotolia.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tej publikacji nie może być powielana ani rozpowszechniana za pomocą urządzeń elektronicznych, mechanicznych, kopiujących, nagrywających i innych bez uprzedniego wyrażenia zgody przez właściciela praw.

ISBN 978-83-7229-730-3
Wydanie I, Łódź 2018

Wydawnictwo JK, ul. Krokusowa 3, 92-101 Łódź

Spis treści

Rozdział 1
Five Nights at Freddy's 4

Rozdział 2
Five Nights at Freddy's 2 26

Rozdział 3
Five Nights at Freddy's 3 54

Rozdział 4
Five Nights at Freddy's 4 84

Rozdział 5
Five Nights at Freddy's: Sister Location 112

Rozdział 6
Cykl powieści 142

Rozdział 1

FIVE NIGHTS AT FREDDY'S

OTo gra, za sprawą której z ludzkich ust wyrywają się miliony wrzasków.

Five Nights at Freddy's (FNAF) to surwiwalowy horror typu point-and-click (wskaż kursorem i kliknij) oparty na dość prostym pomyśle: przetrwaj tydzień jako nocny strażnik pizzerii pełnej morderczych animatroników. Ale to otoczka, która wyrosła na tym koncepcie, nadspodziewanie szybko zawładnęła umysłami graczy całego świata.W krótkim czasie śmieszno-straszne sceny z FNAF-a (częściowo dzięki co bardziej upiornym momentom tej gry) zawładnęły internetowymi serwisami umożliwiającymi odtwarzanie i umieszczanie filmów, budząc zaciekawienie, owocujące miliardami wyświetleń. Niewiele było trzeba, by gracze uświadomili sobie, że we FNAF-ie chodzi nie tylko o śmiercionośne automaty.

W ciemnych kątach Pizzerii Freddy'ego Fazbeara kryją się strzępy niepokojącej tajemnicy. Sekret ten – zapisany w różnych elementach gry: w zmieniających się plakatach, w zwidach, a nawet w zagadce piątego animatronika – już od premiery jej pierwszej części w sierpniu 2014 r. nie pozwala graczom na dobre się od niej oderwać.

Skąd tyle szumu wokół FNAF-a? Dobre pytanie.

Zajrzyjmy do Freddy'ego

Gra zaczyna się od ogłoszenia o pracy w Pizzerii Freddy'ego Fazbeara (Freddy Fazbear's Pizza). Masz okazję zatrudnić się jako strażnik na nocnej zmianie, od północy do szóstej rano. Praca płatna będzie marniutko, tylko 120 dolców tygodniowo (czyli 4 dolary za godzinę), ale do tego jeszcze wrócimy.

Nie będziesz się ruszać z biura. Obracając się w prawo i w lewo, zobaczysz dwa zestawy przycisków. W obu przypadkach jeden z nich zamyka drzwi, a drugi zapala za nimi światło. Możesz też śledzić na monitorze obraz z kamer bezpieczeństwa.

Hm, zobaczmy, na dzień dobry dostałem coś od firmy, co powinienem przeczytać. Hm, trochę prawniczej gadki, no wiesz. "Witaj w Pizzerii Freddy'ego Fazbeara, magicznym przybytku dla dzieci i dorosłych, gdzie fantazja i frajda nabierają życia. Za ewentualne szkody lub obrażenia firma Fazbear Entertainment nie ponosi odpowiedzialności. Jeśli stwierdzi się, że doszło do szkody lub śmierci, zawiadomienie zostanie zgłoszone w przeciągu gruntownym

HEHE

Ledwie lądujesz w biurze, dzwoni telefon.

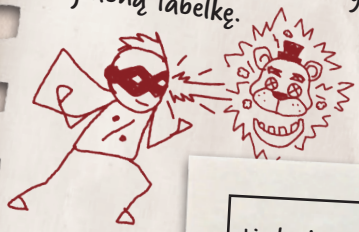
OTO, CZEGO SIĘ DOWIADUJESZ OD PHONE GUYA

1. Phone Guy (Telefonujący) najwyraźniej pracował na tym samym stanowisku, ale skończył pracę w poprzednim tygodniu. Jeżeli zdarzy ci się umrzeć (tam tam ta dam dam!), „zawiadomienie o zaginięciu zostanie zgłoszone w przeciągu dziewięćdziesięciu dni lub niezwłocznie po gruntownym uprzątnięciu i wyczyszczeniu lokalu oraz całej nieruchomości, a także wymianie wykładzin". Jasne. Normalka, można rzec.
2. „Gdyby to mnie zmuszali do śpiewania przez dwadzieścia lat tych samych durnych piosenek i nie pozwalali na kąpiel...". Właściwie, czemu nie myją tych animatroników? Chwila – a jak się takiego czyści?
3. Serwomechanizmy animatroników zacinają się, jeśli się ich nie włącza przez dłuższy czas. Dlatego dopuszczano poruszanie się ich także w ciągu dnia, ale to było jeszcze przed „Ugryzieniem z Osiemdziesiątego Siódmego". Wygląda na to, że w wyniku bliskiego spotkania z animatronikiem w biały dzień ktoś wtedy utracił płat czołowy mózgu. Ale przeżył.
4. Jako że w oczach animatroników będziesz jedynie metalowym endoszkieletem, jeszcze bez wierzchniej powłoki, spróbują one wepchnąć cię w kostium Freddy'ego Fazbeara. Brr. Wystrzegaj się takiej śmierci.
5. Drzwi powinieneś zamykać tylko „w razie absolutnej potrzeby". Jak powiada Phone Guy, „trzeba oszczędzać prąd".

Mechanika i strategia

ZAMYKAJĄC KTÓREKOLWIEK DRZWI, ZAPALAJĄC ŚWIATŁO I POSPIESZNIE PRZEŁĄCZAJĄC SIĘ Z JEDNEJ KAMERY NA DRUGĄ, WYWOŁASZ NA EKRANIE WIDOK NAWET PIĘCIU KRESEK - WSKAŹNIKÓW POBORU PRĄDU. PIĄTA POJAWI SIĘ TYLKO NA SEKUNDĘ, BO NIE DA SIĘ MIEĆ JEDNOCZEŚNIE ZAPALONEGO ŚWIATŁA I WŁĄCZONEGO PODGLĄDU Z KAMER BEZPIECZEŃSTWA.

Jeśli nie będziesz ruszał ani drzwi, ani światła, ani też kamer, energii zasilającej ubywać będzie w tempie około 1 procenta na 10 sekund. Jedna godzina w grze to od 86 do 90 sekund czasu rzeczywistego, co oznacza, że nie robiąc nic, zużywasz przez każdą „godzinę" około 9 procent energii. Każde z działań – sprawdzanie kamer, zamykanie drzwi, włączanie światła – oznaczane jest na wskaźniku poboru energii jedną kreską, a maksymalnie mogą być cztery. Jedna czynność (którakolwiek) pochłania energię w tempie 1 procenta na 5 sekund, dwie czynności jednocześnie to spadek energii o 1 procent na 3 sekundy, a w przypadku trzech czynności – na 2,5 sekundy. Dla jasności przygotowaliśmy ci zgrabną tabelkę.

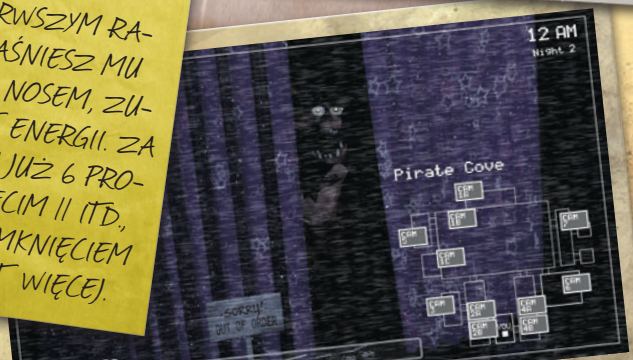


TRA LA LA LA LA LA LA MATMANIE!

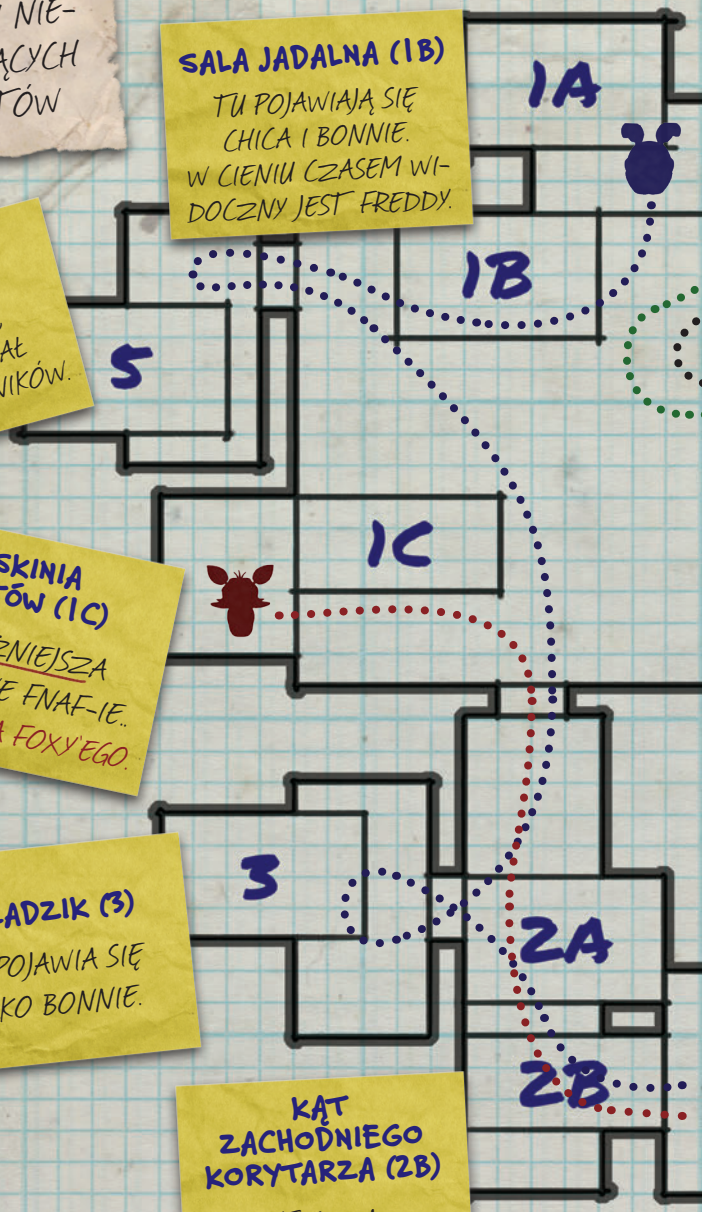
Liczba kresek	Średni czas zużycia 1 procenta	Zużycie energii w ciągu godziny
1	9,6 s	9%
2	4,8 s	18%
3	3,2 s	27%
4	2,4 s	36%

UWAGA NA FOXY'EGO!

KIEDY ZA PIERWSZYM RAZEM ZATRZAŚNIESZ MU DRZWI PRZED NOSEM, ZUŻYJE 1 PROCENT ENERGII. ZA DRUGIM RAZEM JUŻ 6 PROCENT, ZA TRZECIM 11 ITD., ZA KAŻDYM ZAMKNIĘCIEM O PIĘĆ PROCENT WIĘCEJ.



ROZMIESZCZENIE ANIMATRONIKÓW I NIEKTÓRYCH ZNACZĄCYCH DLA FNAF PUNKTÓW



SALA JADALNA (1B)

TU POJAWIAJĄ SIĘ CHICA I BONNIE. W CIENIU CZASEM WIDOCZNY JEST FREDDY.

KULISY (5)

PRZERAŻAJĄCE, POZBAWIONE CIAŁ GŁOWY ANIMATRONIKÓW.

JASKINIA PIRATÓW (1C)

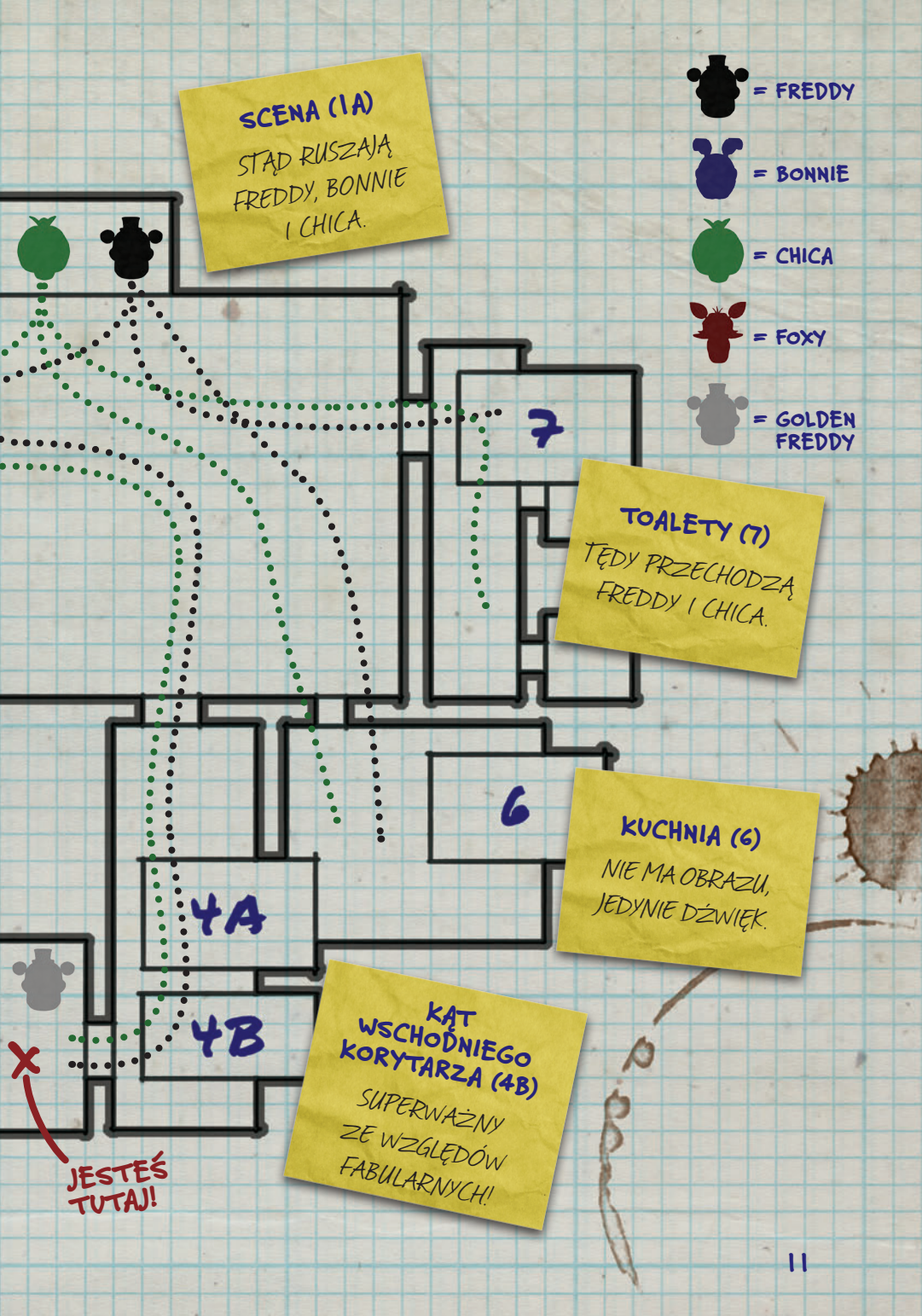
NAJWAŻNIEJSZA KAMERA WE FNAF-IE.. MIEJ OKO NA FOXY'EGO.

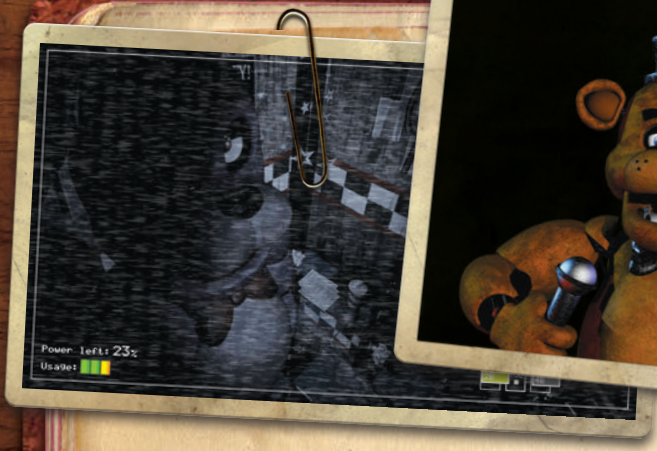
SKŁADZIK (3)

TU POJAWIA SIĘ TYLKO BONNIE.

KĄT ZACHODNIEGO KORYTARZA (2B)

TUŻ ZA DRZWIAMI BIURA.


SCENA (1A)
STĄD RUSZAJĄ FREDDY, BONNIE I CHICA.
= FREDDY
= BONNIE
= CHICA
= FOXY
= GOLDEN FREDDY
7
TOALETY (7)
TĘDY PRZECHODZĄ FREDDY I CHICA.
6
KUCHNIA (6)
NIE MA OBRAZU, JEDYNIE DŹWIĘK.
4A
4B
KĄT WSCHODNIEGO KORYTARZA (4B)
SUPERWAŻNY ZE WZGLĘDÓW FABULARNYCH!
X
JESTEŚ TUTAJ!



SPIS ANIMATRONIKÓW: FREDDY

- Wygląd: jasnobrązowy animatroniczny niedźwiedź; ma czarną muszkę i czarny cylinder; w prawej łapie trzyma mikrofon, którym niewątpliwie może cię uśmiercić w jakiś wymyślny sposób. Po powiększeniu jego pyska widać na prawym oku odcisk dłoni, a niżej, z lewej strony szczęki, podłużny ciemny ślad (możliwe, że podobny odcisk).
- Przemieszczanie się: scena → sala jadalna → toalety → kuchnia → wschodni korytarz → kąt wschodniego korytarza → biuro.
- Trasa Freddy'ego jest dość przewidywalna, ale trudno go śledzić przez kamery, bo przeważnie znajduje się w cieniu. Żeby go namierzyć, wypatruj rozjarzonych srebrnych oczu.
- W świetle jego oczy zmieniają kolor – są niebieskie, gdy widzisz Freddy'ego za drzwiami, ale w niektórych jumpscare'ach bywają czarne.
- Śledzenie Freddy'ego przy pomocy kamer spowolni jego ruchy.
- Freddy ruszy się dopiero trzeciej nocy, chyba że zużyjesz całą energię (w tym przypadku dopadnie cię od strony zachodniego korytarza).

JEŚLI ZUŻYJESZ CAŁĄ ENERGIĘ, FREDDY ZAGRA ARIĘ TORREADORA Z OPERY CARMEN.

ŚPIEW MOŻE DOBIEGAĆ TAKŻE Z KUCHNI, GDY PRZEBYWA TAM FREDDY; USŁYSZYSZ GO RÓWNIEŻ CZWARTEJ NOCY, W TRAKCIE ROZMOWY TELEFONICZNEJ (PA PA, BIEDNY PHONE GUYU).

SPIS ANIMATRONIKÓW: BONNIE

- Wygląd: niebieskawo-fioletowy animatroniczny królik; w czerwonej muszce; gra na gitarze w kapeli animatroników.
- Przemieszczanie się: sala jadalna → kulisy → zachodni korytarz → składzik → kąt zachodniego korytarza.
- Bonnie zwykle rusza się jako pierwszy z animatroników i zawsze trzyma się lewej (zachodniej) strony restauracji. Jako jedyny pojawia się za kulisami, w składziku i w kącie zachodniego korytarza. Porusza się znacznie szybciej niż Freddy i Chica, co zrodziło pogłoski, że się teleportuje.
- Zawsze wchodzi do biura od strony zachodniej i po zapaleniu światła pojawia się w drzwiach. On jeden ze wszystkich animatroników wydaje się wyłączać podczas swojej wędrówki większość kamer. Gdy w chwili jego wejścia do biura monitor jest włączony, Bonnie wydaje z siebie zgrzytliwy jęk.

SPIS ANIMATRONIKÓW: CHICA

- Wygląd: żółta animatroniczna kura z pomarańczowym dziobem i o fioletowych oczach; ma na sobie śliniaczek z napisem „Let's eat!" (Jedzmy!).
- Przemieszczanie się: scena → sala jadalna → kuchnia → toalety → wschodni korytarz → kąt wschodniego korytarza.
- Chica trzyma się prawej (wschodniej) strony restauracji.
- Chica trzyma antropomorficzną różową babeczkę wyposażoną w dwoje wielkich ślepi i zęby. Babeczka ta znika, gdy Chica opuszcza scenę, ale duplikat tego ciastka znajduje się na twoim biurku w biurze... złowrogo wgapiając się w ciebie przez całą grę.
- Chica i Freddy to jedyne animatroniki odwiedzające kuchnię. Nie widać ich, za to słyszysz szczęk rondli i patelni.
- Chica zawsze wchodzi do biura z kąta wschodniego korytarza, a po zapaleniu światła widać ją w oknie.
- Gdy Chica wchodzi do biura, wydaje, podobnie jak Bonnie, zgrzytliwy jęk, powoduje blokadę włączników światła i drzwi, a gracza zabija, gdy tylko monitor zostaje opuszczony.

...ALBO TO ONA OPUSZCZA MONITOR, A POTEM CIEBIE I TAK UŚMIERCA. BO WYGLĄDA NA TO, ŻE TO DLA NIEJ NIE PROBLEM.

SPIS ANIMATRONIKÓW: FOXY

- Wygląd: rudobrązowy animatroniczny lis o żółtych oczach i wydłużonym pysku; na oku ma piracką opaskę, zwykle podniesioną, a prawą łapę kończy hak. Wygląda na cokolwiek sfatygowanego, tu i ówdzie prześwituje jego endoszkielet.
- Przemieszczanie się: Jaskinia Piratów → zachodni korytarz → kąt zachodniego korytarza → biuro.
- Foxy zawsze rusza z Jaskini Piratów, zza zasłony. W miarę upływu nocy coraz bardziej zza niej wygląda, aż wreszcie widać go w całości. Przy następnym sprawdzeniu kamery widać, że znikł. Monitor ukazuje zaraz widok z zachodniego korytarza i Foxy'ego pędzącego w stronę biura. Wedrze się tam za moment, jeżeli w porę nie zamkniesz mu drzwi przed nosem. Po bezskutecznym ataku Foxy kilkakrotnie wali w drzwi, a potem wraca do Jaskini Piratów, by ponownie przebyć swoją trasę. Niestety każde zablokowanie przed nim drzwi pozbawia baterię gracza energii: za pierwszym razem o 1 procent, za każdym następnym o kolejne 5 (radzimy sprawdzić notatki na temat poboru energii).

ŻEBY UCHRONIĆ SIĘ PRZED FOXYM, TRZEBA MIEĆ GO NA OKU, BYLE NIE ZA CZĘSTO.

Kody, glitche i sekrety