



ЧИТАЙТЕ
ВСЕ КНИГИ ВСЕЛЕННОЙ
FIVE NIGHTS AT FREDDY'S:

ПЯТЬ НОЧЕЙ У ФРЕДДИ.
СЕРЕБРЯНЫЕ ГЛАЗА
ПЯТЬ НОЧЕЙ У ФРЕДДИ.
НЕПРАВИЛЬНЫЕ
ПЯТЬ НОЧЕЙ У ФРЕДДИ.
ЧЕТВЁРТЫЙ ШКАФ

ФАЙЛЫ ФРЕДДИ.
ОФИЦИАЛЬНЫЙ ПУТЕВОДИТЕЛЬ
ПО ЛУЧШЕЙ ХОРРОР-ИГРЕ
ФАЙЛЫ ФРЕДДИ.
НОВАЯ ОБЛОЖКА! ДОПОЛНЕННОЕ
И ОБНОВЛЁННОЕ ИЗДАНИЕ!

ЖУРНАЛ ПО ВЫЖИВАНИЮ

УЖАСЫ ФАЗБЕРА. В БАССЕЙН!
УЖАСЫ ФАЗБЕРА. ХВАТАЙКА
УЖАСЫ ФАЗБЕРА. 1:35 НОЧИ
УЖАСЫ ФАЗБЕРА. ПОДОЙДИ БЛИЖЕ

ГРАФИЧЕСКИЕ РОМАНЫ:
СЕРЕБРЯНЫЕ ГЛАЗА
НЕПРАВИЛЬНЫЕ

СЕКЬЮРИТИ БРИЧ
СЕКЬЮРИТИ БРИЧ. РУИНЫ

УЖАСЫ ФАЗБЕРА. В БАССЕЙН! Гайд
по прохождению культовой игры
Пять ночей у Фредди. Мимик. Гайд
по прохождению культовой игры

Пять ночей у Фредди МИМИК

Гайд по прохождению культовой игры



МОСКВА
2026

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92
П99

Создатель гайда *Лидия Гулина*

Художественное оформление *Анастасии Грищенко*

П99 **Пять ночей у Фредди. Мимик** : гайд по прохождению культовой игры / Л. Гулина. — Москва : Эксмо, 2026. — 304 с.: цв. ил. — (Five Nights at Freddy's).

ISBN 978-5-04-233290-6

Five Nights at Freddy's: Secret of the Mimic отправляет нас в самое начало кошмара, задолго до событий первой части франшизы. Погрузитесь в атмосферу конца 70-х годов. Исследуйте заброшенную костюмированную мастерскую Мюррея от лица техника Арнольда, отправленного туда корпорацией «Развлечения Фазбер» с одной лишь целью: добыть чертежи уникального, возможно, самого опасного аниматроника.

Что же скрывается в гниющих стенах этой забытой фабрики? Какая трагедия постигла семью Эдвина Мюррея? Как зарождались первые, теперь уже зловещие, аниматроники? И главное — кто на самом деле такой Мимик?

Все ответы, полный гайд по прохождению, все секреты, хитроумные подсказки и неочевидные отсылки ждут вас на страницах этого руководства. В сопровождении подробных скриншотов мы раскроем тайну, которую хранит Мимик!

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-233290-6

© Оформление. 000 «Издательство «Эксмо», 2026

ОГЛАВЛЕНИЕ

Вступительное слово.....	8
Глава 1. Знакомство с персонажами	11
Глава 2. Полночь – 12:00	27
2.1. Вступление	28
2.2. Прибытие к «Мастерской костюмов Мюррея».....	30
2.3. Приветственное шоу.....	38
2.4. Улучшение Дата-дайвера	42
2.5. Подключение электроэнергии	49
2.6. Первая встреча с Мимиком	52
2.7. Джеки в коробке.....	61
2.8. Побег от Джеки	67
Глава 3. Час ночи — 01:00	73
3.1. Комната охраны	74
3.2. Починка лифта.....	78
3.3. «Шапито».....	87
3.4. Побег от Биг Топа.....	96

Глава 4. Два часа ночи — 02:00	101
4.1. Комната охраны	102
4.2. Мастерские	103
4.3. Внутри аниматроника.....	110
4.4. Шоу Фокси	118
4.5. Больница кукол	124
4.6. Мусоросжигатель	129
4.7. Лифт	137
Глава 5. Три часа ночи — 03:00	143
5.1. Комната охраны	144
5.2. Склад	144
5.3. Погрузочная площадка.....	150
5.4. Административное крыло.....	158
5.5. Кабинет Эдвина	169
5.6. Подвал	175
Глава 6. Обследуем предыдущие локации ..	183
6.1. Демонстрационный зал «Розничная торговля»	184
6.2. Демонстрационный зал «День рождения».....	193
6.3. Демонстрационный зал «Время историй»	196
6.4. Главный холл	203
6.5. Театр.....	207

Глава 7. Четыре часа ночи — 04:00	213
7.1. Это финал?	214
7.2. Продолжаем игру с PARACHUTE.EXE	218
7.3. Отдел исследования и разработки	222
Глава 8. Пять часов утра — 05:00	233
8.1. Дом Эдвина	236
8.2. Побег из «Мастерской костюмов Мюррея»	247
Глава 9. Концовки	255
9.1. Обманная концовка	256
9.2. Истинная концовка	257
9.3. Секретная концовка	258
9.3.1. Прохождение MOON.EXE	259
9.3.2. Приятных снов, малыш	274
Глава 10. Достижения	283
10.1. Сюжетные	284
10.2. Неочевидные	290
10.3. Коллекционные	294
Заключительное слово	299

Вступительное слово

Приветствую, новоиспеченный сотрудник компании «Фазбер Интертеймент»!

Секреты старых стен снова зовут! Заводные игрушки, дарящие улыбки днем, ночью превращаются в кошмар, затаившийся в тени. Зловещий шепот, тяжелое дыхание за спиной — все это возвращает, чтобы испытать твою храбрость.

В этот раз аниматроник всего один, но он может принять любое обличье! Тысячи костюмов, в которые может облачиться эндоскелет: от крошечного до огромного! Каждый твой шаг, каждое решение имеет значение. Погрузись в новый кошмар вселенной «Пять ночей у Фредди», где выживание зависит только от твоей смекалки и готовности посмотреть страхам в глаза. Готов ли ты раскрыть секрет Мимика? Сможешь ли ты выжить или станешь частью жуткого представления?

Five Nights at Freddy's: Secret of the Mimic – это не просто игра, это погружение в глубины безумия и ужаса, где каждый угол таит опасность, а каждый шорох может стать предвестником гибели.

Вместе с техником компании «Фазбер Интертеймент», Арнольдом, нам предстоит исследовать самые потаенные уголки Мастерской костюмов Мюррея, закрытой давным-давно, но, кажется, до сих пор обитаемой: в помещениях слышатся шорохи,

и то и дело в окнах мелькает свет и виднеется зло-
вещий силуэт.

Эта книга станет твоим незаменимым помощником,
откроет все двери «Мастерской костюмов Мюррея»
и даст подсказки, необходимые для выживания.

Приготовься, ночь начинается!





Глава 1

Знакомство с персонажами

Арнольд



Главный герой игры.

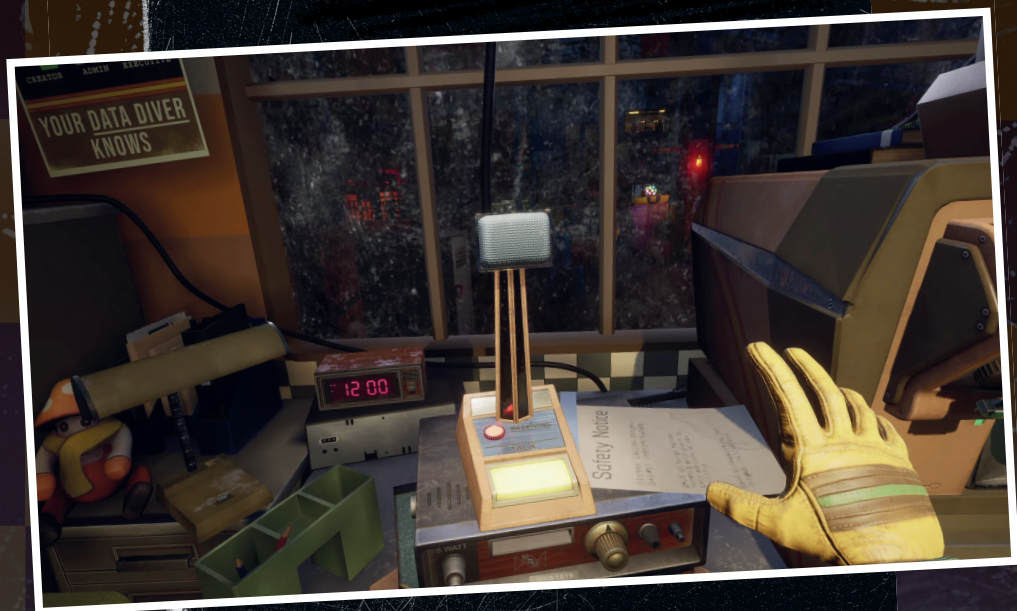
О внешности Арнольда известно мало, только то, что он одет в зеленый рабочий халат, желтые перчатки, синий комбинезон и коричневые ботинки. Точно так же одеваются все техники корпорации «Фазбер Интертейнмент».

К началу событий игры Арнольд только заканчивает тридцатичасовую рабочую смену и мечтает поскорее отдохнуть. Он часто берет переработки и усердно трудится, чтобы справиться с финансовыми проблемами.

ЭТО ИНТЕРЕСНО! В удаленных сценах упоминается, что родители Арнольда умерли, а сам он разведен и имеет ребенка. Эти факты тоже могут накладывать отпечаток на финансовое состояние героя.

Из-за большого объема изнуряющей работы Арнольд постоянно ощущает усталость и давление со стороны работодателя. Он не боится высказать свое недовольство, однако не отказывается от работы. Ворчит, но принимается за дело, демонстрируя трудолюбие и упорство, а также выносливость. Ведь он смог после тридцати шести часов выдержать еще целую ночь, спасаясь от Мимика!

Диспетчер



Безымянный Диспетчер корпорации «Фазбер Интертеймент», направивший Арнольда вернуть их имущество из заброшенной «Мастерской костюмов Мюррея».

На протяжении игры мы будем слышать его голос из интеркома в комнате охраны или из радио в машине Арнольда. Внешность его так и останется тайной.

Диспетчер — циничный, холодный и саркастичный сотрудник, олицетворяющий всю корпорацию. Он совершенно не интересуется эмоциональным и физическим состоянием Арнольда, игнорируя его усталость и намеренно посылая на заведомо опасную работу.