

Эпизод 1: ВКЛ

Пролог

Я боялась его.

Когда я бродил по темным улицам, рядом со мной всегда был человек.

Это лишь образное выражение, но отчасти оно верно: где бы я ни находился, рядом со мной всегда шел этот человек.

Это было очень странно. Как один человек может быть так слепо предан другому? Это казалось невозможным.

...Итак, он был пугающим человеком.

Когда я впервые увидел его, я так и подумал.

Как такой человек может существовать? Даже если не принимать во внимание его богоподобную внешность, когда он смотрел на меня этими внушающими благоговение глазами, первой моей реакцией был страх.

Его глаза, как туманное серое небо Лондона, отражали только меня. Как будто я была для него целым миром.

В его взгляде был намек на знакомство.

Кому-то такие чувства покажутся очень романтическими, но мне... мне хотелось убежать.

Причина была проста...

"Помогите мне. Я застряла в игре, а NPC одержим мной".

Любой бы рассмеялся, скажи я такое.

"Перестань играть в игры и поспи".

Люди наверняка дали бы мне такой совет. Если бы я мог, я бы давно это сделал. Так обидно, что я могу умереть.

"Это же игра ужасов. Когда она успела превратиться в симулятор свиданий?"

Это было то, чего никогда не должно было случиться.

Баг, да, баг. Это ничем не отличается от того, как если бы произошел баг и заставил его так себя вести.

Мужчина, которого, казалось, подслушивали, заговорил.

"Я думал, что хорошо скрывал свои мысли и чувства по отношению к вам".

Что он хотел сказать? поинтересовалась я.

Его серые глаза по-прежнему были устремлены на меня.

Теперь, когда я думаю об этом, все так и было с самого начала. С того момента, как я начала игру с этим персонажем, его взгляд всегда был прикован ко мне. Он находил меня в толпе и следил глазами за всеми моими действиями.

У меня пересохло во рту, возможно, из-за его взгляда. А может, это из-за его глаз, которые неотступно следовали за мной.

"Джейн Осмонд".

позвал он меня. Я не ответила.

Есть такое слово, которое люди используют, чтобы описать беспомощное принятие неизбежного: судьба.

Его рука коснулась моей щеки. Его влажное дыхание стало неожиданно близким. Голубой свет луны лег на его лоб, задержался на глазах и скользнул по щеке.

Некоторые вещи неизбежны. Для меня этот мужчина - один из них. Я закрыла глаза.

Послышался голос. Я не был уверен, говорю ли это я или кто-то другой. Но одно было точно: слова эхом отдавались в моих ушах и задерживались в голове.

"Джейн, это игра".

"Это игра".

И я открыла глаза.

Эпизод 1: Убийца в тумане

В настоящее время я являюсь бета-тестером VR-игры, которую компания "Панк" продает в этом квартале.

"Punk" - известная среди геймеров игровая платформа. На ней продаются игры всех жанров, от крупных корпоративных релизов до инди-творений. Поэтому многие пользователи покупают игры во время частых сезонных распродаж.

Среди игр, которые я купил таким образом, хоррор-игры - мои любимые. Я не могу насмотреться и наиграться во все, что связано с ужасами. Если подумать, то, возможно, именно это стало главной причиной того, что моя жизнь пошла наперекосяк.

Недавно я начал новую игру, действие которой разворачивается в Англии XIX века, - сплошной трилл-шок-саспенс-ужас-мистерия-убийство.

Звучит сложно, но все сводится к игре-ужастику. Не знаю, почему они рекламировали ее, используя в качестве ключевых фраз "трилл-шок-саспенс". Возможно, они просто хотели впихнуть туда все, что угодно.

Название: , VR-хоррор-игра.

На ранних этапах разработки ее критиковали как подделку под жанр survival horror, обычную игру. Критики и опытные геймеры указывали на ее недостатки и высмеивали ее.

И вот, когда о ней уже начали забывать, решив, что она провалилась, неожиданно появилась играбельная демоверсия. Игра с легкостью перечеркнула мнение о "неудачной игре" и получила высокие оценки.

Отличные настройки, отличная внутриигровая графика, отличный звук!

Члены панк-сообщества, в том числе и я, с нетерпением ждали выхода игры. Каждый элемент был интригующим, а разработчики обещали переиначить клише игр ужасов.

Это было три месяца назад. Наконец наступил долгожданный день бета-теста.

Бета-тест охватывает только "Главу 1". Остальное будет доступно в полном релизе. Скорее всего, бета-версию выпустили, чтобы проверить, правильно ли VR-игра взаимодействует с игроками. Я слышал, что в ней есть скрипты распознавания голоса.

В любом случае, сегодня выходные, погода отличная, у меня нет планов с друзьями, а семестр закончился, так что никакие профессора и задания меня не беспокоят. Это идеальные условия для погружения в игру. Я надел гарнитуру VR и устроился в кресле.

Игра началась. Я услышал жужжание вентилятора в консоли. Это был вентилятор? Я не очень хорошо разбираюсь в устройстве компьютеров.

Мое зрение померкло, и через мгновение на экране появилось название игры, написанное изящным шрифтом:

Казалось, что оно было написано от руки. Я услышал звук растекающихся по бумаге чернил и царапанье пера. Штрихи пера были тяжелыми. Это был человек? С кончика пера брызнули и растеклись две капли чернил.

Подождите, мы начинаем прямо сейчас? Вот так просто? Никакого представления разработчиков или чего-то еще?

Не успел я удивиться, как заиграла музыка, а потом...

А потом меня завалило. По-английски это слово начинается на F и заканчивается на K, ну вы поняли.

"Нет, нет, отмените! Я сказал "отменить"! Извините! Ты сумасшедшая игра с распознаванием голоса! Ааа!"

Это была поистине ужасающе извращенная игра.

Взаимодействие с объектами, общение с NPC, выбор вариантов диалога - все это создавало причинно-следственные связи. При выполнении определенных условий запускались определенные события. Эти события помогали предсказать развязку и решить дело, чтобы достичь финала. Такова была общая система.

Как я могу что-то сделать, если мне ничего не говорят....?

Я совершил ошибку в течение пяти минут после начала игры, и мне пришлось повторить попытку. Я убежал с криками и был убит.

Я даже не знал, почему. Я просто умер. Сцена, когда я умер, была настолько реалистичной, что я засомневался, действительно ли меня убили.

Мое зрение затуманилось. В темном переулке я увидел кровь на земле.

Перезапуск.

* * *

Давайте поговорим о персонажах во время загрузки игры.

В игре два играбельных персонажа: Джон Осмонд и Джейн Осмонд.

Джон Осмонд - детектив, который может свободно применять оружие и использовать общественный авторитет, а Джейн Осмонд, будучи гражданским лицом, лучше собирает информацию и смешивается с людьми.

Кроме того, преимущество Джейн в том, что она может в любой момент сохранить игру. Обычно в подобных играх для сохранения нужно взаимодействовать с определенными объектами, но в случае Джейн она может сохраниться на последней странице своего блокнота. Слотов всего девять, но вы можете перезаписать существующие данные.

Таким образом, вам не нужно искать стол для сохранения или вазу, пока за вами гонится убийца. Это лучшее преимущество. В играх такого типа поиск стратегий с помощью бесконечных сохранений и перезагрузок - лучший метод, особенно в сложном режиме.

Я выбрал Джейн Осмонд.

Ее работа - помощник детектива. Она живет в маленькой комнатке в офисе детектива, заключив договор об отчислении части ее месячной зарплаты на аренду. Тем не менее найти в Лондоне такую просторную квартиру с кухней, гостиной и всеми необходимыми удобствами за такую цену непросто.

В любом случае Лиам Мур не перегружает Джейн работой, если они не заняты делом. Во время дел он спрашивает мнение Джейн и иногда шутит, что наши два мозга лучше, чем у всего Скотланд-Ярда вместе взятого.

Загрузка завершена. Обстановка кажется знакомой - пансион.

Мы работаем вместе из этого офиса-пансиона. Поскольку мы с самого начала жили вместе, окружающие иногда называют меня "миссис Мур".

Когда это происходит, я не отвечаю, а Лиам заставляет их замолчать, произнося несколько строгих слов вроде: "Что за ум у вас, люди?".

Когда игра только началась, мужчина напротив меня спросил: "Джейн, а как же список дел, о котором я уже говорил?" Я подумала, что он очень суров, но это не так. Он много смеется, с чувством юмора и не возражает, если я немного использую его имя в своих целях.

Для человека XIX века он не так уж и сложен.

Такова моя оценка Лиамы Шофилда Мура.

<http://tl.rulate.ru/book/114314/4406558>