

[Последняя глава: Добро пожаловать в ПАРК]

Увидев белую фразу, всплывающую на мониторе, я вскочила со своего места.

– Наконец-то!

«Мне потребовалось больше трёх лет, чтобы добраться сюда. Это же надо было сделать такую невероятную сложность прохождения».

«Ночь убийцы», за которую я до сих пор держусь, была игрой, известной своей действительно изнурительной сложностью. Несмотря на уникальный жанр мистической хоррор-игры, поначалу она была популярна как ураган благодаря хорошо выполненному моделированию персонажей. Однако всего через два месяца такой ажиотаж начал быстро остывать, и к концу года всё охладело до такой степени, что стало трудно найти стримера, который играл бы в эту игру.

«Это интересно, но... Они часто умирают, как солнечные рыбы*, и у них часто ужасный конец, поэтому они сходят с ума!»

*Прим.: Идиома «Солёная рыба» (咸鱼 - xiányú) — человек, который ни к чему не стремится, инертный и неамбициозный, который не хочет идти к успеху и делать карьеру. Изначально это выражение пришло из кантонского диалекта, в котором так метафорически обозначали мертвецов.

Несмотря на то, что я ворчала, я смеялась каждый раз, когда смотрела на монитор. Даже если у меня не было времени, было полезно продержаться хотя бы 10 или 20 минут каждый день.

«Наконец-то. Наконец-то, заключительная глава».

Когда я берусь за что-то, я склонна копаться в этом, нравится мне это или нет. Я слышала, как многие люди говорили, что я глупа, но что я могу поделать со своей врожденной индивидуальностью? Может быть, по этой причине я всё ещё играю в игру, от которой отказались все остальные. Возможно, я была единственной, кто играл в эту игру. Прошло много времени с тех пор, как было загружено последнее обновление, и даже если я прорабатывала план для маршрута, который никто до этого не публиковал, просмотров почти не было.

«Это заключительная глава, так что давайте попробуем».

Я навела курсор мыши на блестящий белый текст в середине экрана и нажала.

[Добро пожаловать в хоррор-игру «Ночь убийцы».

Арвис Грин – персонаж 1-го уровня. В общей сложности ему предоставляется 3 жизни]

Первое, что я увидела, как только открыла глаза, было информационное окно, которое закрывало середину моего поля зрения. Независимо от того, сколько раз я моргала, фраза, которая, казалось, была выгравирована в моих зрачках, не исчезала.

«Что это...?»

Я огляделась, задаваясь вопросом, не сон ли это, но в дополнение к информационному окну я увидела окно статуса на краю своего поля зрения. В левом верхнем углу – название «Арвис Грин» и три сердечка. В правом верхнем углу находится информационная метка, которая при нажатии расширяется, показывая параметры.

«Это выглядит точно так же, как «Ночь убийцы»?»

Это должно быть сон. И я поняла, почему он мне снился.

«Я слишком много играю в игры».

Я внутренне винила себя. Когда вы играете в игру, бывают моменты, когда вы чрезмерно погружаетесь в неё. Не редки случаи, когда мне хочется прокатиться на варпе, потому что я чувствую несправедливость из-за того, что приходится ходить пешком, или я хочу открыть свой инвентарь, когда у меня в руках множество покупок. После того, как я каждый вечер играла в «Ночь убийцы» в течение последних лет, нет ничего удивительного, что, в итоге, мне приснился такой сон. Я не могла хорошо видеть из-за окна состояния, поэтому несколько раз махнула рукой, но это не возымело особого эффекта.

– Проверка! Подтверждено.

Одновременно с бормотанием окно исчезло, как будто по нему щелкнули мышью. Когда я пошевелила руками и сделала шаг, тело последовало за моим посылом гораздо более плавно, чем при игре. Нет, это скорее было похоже на моё собственное тело. Я прошла вперёд и встала перед зеркалом. Молодая леди с длинными зелёными волосами и бледным лицом стояла передо мной.

– Это я? Арвис Грин?

Нет ничего неловкого в том, что моя внешность и имя отличаются от моего настоящего «я» в игре. Но было что-то в этом персонаже по имени Арвис Грин, что беспокоило меня.

«Это определенно персонаж, которого я где-то видела...»

Пока я внимательно рассматривала своё отражение в зеркале, кто-то открыл дверь, вошёл и увидел меня с испуганным лицом.

– О, ты не спишь?

Высокий персонаж с кудрявыми рыжими волосами и круглыми очками. Возможно стиль середины 30-х? Это была привлекательная женщина с впечатляющим контрастом между ярко-красными губами и белоснежной кожей.

Она была миссис Блиер, представительным NPC, которого любили все, кто играл в эту игру. Причина, по которой она заботилась обо мне подобно дворецкому семьи Лирмонд, заключалась в том, что она была персонажем, ответственным за сохранения моей игры. Я была немного удивлена, потому что не ожидала встретить во сне игровых персонажей, но было приятно увидеть миссис Блиер.

Мадам Блиер снова заговорила со мной, моргая глазами:

– Ты в порядке?

Я быстро кивнула ей.

– Конечно, всё прекрасно. Могу ли я сохранить или загрузить игру?

– ...А?

– Я не могу?

Миссис Блиер долго моргала, глядя на меня, как будто не понимала моих слов, а затем слабо улыбнулась:

– Вот и славно. Я волновалась, потому что в последние дни у тебя было действительно плохое настроение, но я рада, что тебе стало намного лучше.

««В последние дни»... она говорит так, как будто Арвис была здесь всё это время».

– Неужели я?

- Ой. Ты вообще не хотела разговаривать ни с хозяином, ни с детьми. Даже с другими слугами и со мной.

Хозяин? Дети?

В этой игре нет такого понятия, как «не разговаривать с миссис Блиер»...

«Ночь убийц» - это игра, которая убьёт вас, если вы хоть на секунду не будете осторожны. Вы умрёте, если выберете неправильный вариант; вы умрете, если не сможете решить головоломку с ограничением по времени; вы умрете, если не произведёте хорошего впечатления... Что может быть важнее сохранения и загрузки в игре, где вы так легко умираете? Итак, миссис Блиер в этой игре почти как соль и свет в реальности.

Я пожала плечами.

- Я не знаю, почему я не поговорила с миссис Блиер. Ты действительно незаменима и по-настоящему драгоценна.

Была ли хорошо передана искренность, содержащаяся в моих словах? Миссис Блиер моргнула своими хорошо завитыми ресницами, и её щеки покраснели.

- О, ты действительно так думаешь? Я впервые слышу это...

Тринг!

[Благосклонность миссис Блиер возросла. Уровень 1(20/99)]

В окне уведомлений в левом нижнем углу поля зрения появилась короткая фраза.

«...Это действительно игра».

На меня странным образом произвела впечатление эта похожая на игру ситуация, даже система симпатизации, но миссис Блиер сжала мою руку, когда я стояла безучастно, как будто она была тронута. Я опустила взгляд на её руки, ошеломленная этим тривиальным жестом.

«Что это... Это так пугающе реалистично».

Был ли это сон? Это действительно сон, но может ли быть что-то настолько реалистичное? И потом, то же самое касается цветов. Бывали дни, когда, в очень редких случаях, я видела определенный цвет в своём сне, но я никогда не видела снов, настолько насыщенных красками.

По мере того, как мне это начинало казаться странным, я замечала всё больше и больше подозрительных вещей.

«Запах старой мебели, ветер, который ты чувствуешь на своей коже... Как все это могло быть сном?»

Но... Это, должно быть, сон, даже учитывая все эти подозрительные вещи, верно?

«Когда думаю об этом, то стоит просто воспринять происходящее, как прекрасно воплотившуюся мечту...»

В тот момент, когда я уже собиралась отпустить руку миссис Блиер, раздался пронзительный крик:

– Кьяааааааааааа!!...

Вздрагнув, мы повернули головы к окну.

– ...Что это было?

«Я знаю, верно».

Я открыла окно и выглянула наружу. Только тогда я поняла, что этот заброшенный и узкий чердак был частью огромного старого особняка, который был мне ужасно знаком.

И мне знакомы туманные вечерние пейзажи, экипажи, которые проезжают в разные стороны между рядами газовых фонарей, едкий воздух и далекие фейерверки. Это было типичное здание из заставки игры «Ночь убийцы».

Звуковой сигнал!

– Попроси ещё о помощи! Я не могу потушить огонь!

– Туда! Лови его! Ты, сукин сын, я не позволю тебе сбежать сегодня!

– Лови его! Не ходи один!

«Я очень хорошо знакома с этим свистом и этими словами».

Я слышала это каждый раз, когда заново начинала эту игру, и у меня не было другого выбора, кроме как в совершенстве запомнить её: ««Ночь убийцы» ДЕНЬ 1». Это была строка пролога, которая предсказывала пятое серийное убийство.

«Конечно... Даже если я буду привередничать, разве это не игра?»

Я мысленно прищёлкнула языком. Если бы у меня был сон, который казался бы таким реалистичным, как этот, было определённо много игр с лучшей атмосферой, чем хоррор.

«Кроме того, очень тревожит тот факт, что развитие событий точно такое же, как в первый день...»

Могло ли быть так, что в этом странно-реалистичном сне не только персонажи были идентичными, но и ход событий и развитие самой игры были одинаковыми...? Если это так, то я бы лучше стала персонажем второго плана в мультфильме с Конаном или в фильме с Ким Чен Иром в главных ролях.

«А тут не знаешь, когда умрёшь...»

Этот сон был слишком специфичным. Чтобы от него очнуться, я ущипнула себя за щёку, но ничего не изменилось. Лишь миссис Блиер настойчиво пробормотала:

– Хозяин всё ещё снаружи, но, похоже, там произошло что-то серьёзное.

– Если ты говоришь о хозяине... Ты имеешь в виду Лейкерса?

– Да.

Лейкерс?

«Ты имеешь в виду этого чертовски красивого персонажа? В этой игре не было другого персонажа, кроме «Лейкерса», которого можно было бы назвать хозяином!»

– Мне нужно кого-нибудь послать, так что я пойду.

– А? Что... да.

Наблюдая, как миссис Блиер поспешно уходит, я странным образом почувствовала себя так, словно выиграла в лотерею.

В тот момент, когда я со смесью волнения и тревоги положила руку на круглую железную ручку, вырезанную в форме вороны, я застыла на месте.

«...что это?»

Я опустила взгляд на свои руки. Бесчисленные маленькие сигналы, которые игнорировались с самого начала... Но на этот раз это нельзя было не заметить. Очень холодное ощущение железа под моей ладонью. Ощущение, что температура ручки, которая раньше была прохладной, когда я только прикоснулась, постепенно становится чуть теплой из-за температуры моего тела.

«Это никак не может быть сном...»

Что, если это не сон? А что, если нет? Я попала в игру? Я перевела взгляд и ещё раз посмотрела на имя, написанное в окне статуса.

«Арвис Грин».

Я едва помнила, кем был этот персонаж в игре... А затем, чувствуя, как у меня волосы встают дыбом, я медленно отпустила дверную ручку.

«Я думаю, что знакома с ним...»

Если это не сон, то я выбрала не того персонажа. Арвис Грин – так звали одну из жертв, чьё тело было найдено вскоре после начала игры.

<http://tl.rulate.ru/book/65541/4567188>