

После выхода Р.Т. от Сюнь Цзе, игра была продана миллионными за короткий промежуток времени, что заставило многих участвовавших в турнире геймдизайнеров вздохнуть. Репутация Сюнь Цзе по-прежнему на высоте! С самого начала он оставил остальных далеко позади.

В то же время они были рады, что Сюнь Цзе был лишь "приглашенным гостем", иначе такого результата было бы достаточно, чтобы уничтожить суть турнира с самого начала.

Но вскоре выяснилась проблема: Р.Т. хорошо продавалась, но оценок мало.

Это означает, что из миллионов игроков, купивших игру, большинство не играло в нее, вернее, все они играли, но не поставили ей оценку.

Мало того, в интернете практически не обсуждается Р.Т., что придает этому странному явлению еще больше странности.

В одной из групп игроков кто-то не удержался и отправил сообщение с вопросом: — Кто-нибудь купил Р.Т. от Собачего вора?

— Да! Что случилось? — ответил кто-то.

— Что вы думаете об игре? Почему сейчас нет ни одного обзора?

— Хех, я никогда не буду первым, кто попробует его игру ужасов.

— Мне немного страшно, когда я вижу промо-арт к игре.

— Как говорится, чем тщательнее моделирование, тем страшнее призраки и монстры.

— Правда, просто купите копию и поддержите Вора.

— А почему в игру не играет ни один стример?

— Не может быть! Придется попросить стримеров, которых я смотрю, и попросить их первыми попасть в яму.

Shark Live.

Хан Мэй объединялась со своими друзьями для игры в Overwatch, она играла за Трейсер. Было бы еще лучше, если бы она часто не врезалась в стену, а потом не получала шипы.

Хорошо, что обстановка в Overwatch очень расслабленная, все наслаждаются игрой, к тому же все члены команды — друзья, поэтому никто не жалуется на Хан Мэй.

В это время пролетела ракета, и Хан Мэй тут же улыбнулась и поблагодарила ее, сказав:

— Спасибо за ракету большой бос! Счастья, здоровья боссу!.

Босс прислал пулевой комментарий с вопросом: — Девочка, ты не купила игру Р.Т. брата Сюня?

— Конечно, я купила его! Как я могу не поддержать игру брата Сюня?

— Тогда почему тебя даже не видели играющей в Р.Т.? Неужели ты больше не любишь брата Сюня? — продолжал спрашивать босс.

— Кхм... что... это потому что... упс! Я вдруг вспомнила, что у меня есть еще кое-что на сегодня, я откланяюсь, братья, увидимся вечером, — сказал Хан Мэй и сразу закрыла прямой эфир, чем ошарила всех.

— Нет! Куда ты убегаешь? — Босс был удивлен решительностью Хан Мэй.

— Убегать бесстыдно, но полезно.

— Ее и раньше просили поиграть в Silent Hill P.T., но она выкручивалась.

— И люди, которые любят смотреть "Overwatch", тоже прикрывают Хан Мэй.

— Думаю, они также боятся Silent Hill P.T. от Собачего вора!

— Многие стримеры избегают эту игру! Неужели она настолько страшная? Из-за этого я еще больше боюсь в нее играть!".

В то время как многие стримеры предпочли "избегать" игру, как Хан Мэй, некоторые игроки играли в игру и сочли нынешнее явление достаточно интересным, чтобы не поделиться сначала своими ощущениями в сети.

Но это продолжалось недолго, поскольку появилось видео, которое, наконец, дало P.T. ту шумиху, которую она заслуживает.

Один из игроков выложил видео, на котором он играет в Silent Hill P.T. с надписью "Самое быстрое прохождение", что привлекло к просмотру множество людей.

— Давайте посмотрим, какой воин одолел игру.

— Вот тебе и игра ужасов Собачий вор!.

— Игра еще даже не началась, а ты уже ее прошел!

— Может, он уже закончил, даже штаны сменил.

Пока зрители дразнили друг друга, на видео игра началась.

Только таракан медленно появлялся в поле зрения всех, потому что моделирование этого таракана было настолько изысканным и реалистичным, что от одного этого начала у многих игроков мурашки бежали по коже, как будто где-то дома на них смотрел тот самый таракан.

— Собачий вор сошел с ума! Какой смысл делать тараканов такими реалистичными?

— Подумайте о болезненном опыте, когда на вас набрасывается таракан.

— Не говори так!

— Вообще-то, Собачий вор и призраков делает настоящими.

— Возьми! Это последняя совесть Собачего вора.

Пока многие зрители раздражались из-за таракана, дверь в конце поля зрения игрока медленно со скрипом открылась.

Главный герой поднялся с земли, его зрение пришло в норму после короткого размытия, и игрок просто толкнул дверь, ничего не выпрыгнув, чтобы напугать его, и вышел в длинный узкий коридор.

В конце коридора находилось окно, которое было настолько темным, что снаружи ничего не было видно.

Игрок вел главного героя по коридору, не останавливаясь по пути, не говоря уже о том, чтобы как-то взаимодействовать со сценой, а зрители, опасаясь, что что-то внезапно выпрыгнет, просто смотрели на то, что было перед ними, даже не удосужившись внимательно прислушаться к объявлениям, звучащим из радио, когда они проходили мимо.

Открыв дверь, зрители с удивлением обнаружили, что все как будто вернулось к началу: главный герой снова стоял в конце коридора, точно так же, как и в самом начале.

— Неужели это дом с привидениями? Или этот дом на самом деле лабиринт?

— Будет ли потом погоня? Если ты побежишь не в ту сторону, игра сразу же закончится?

— Я чувствую глубокую злобу Вора.

— Но, насколько я могу судить, бояться нечего!

— Все только началось, поэтому лучше не делать поспешных выводов.

В ролике сердце главного героя громки бьется, когда он ходит по коридору, но по мере увеличения количества "призраков" начинают происходить странные вещи.

Сначала, когда он собирается открыть дверь, кажется, что за дверью что-то бешено стучит, и игрок немедленно перемещает главного героя назад, затем смотрит на пол, потом снова на дверь, чтобы обнаружить, что она открыта.

Стук раздается снова, когда он проходит мимо двери, но игрок игнорирует его и идет дальше.

В другом цикле дверь, которая была открыта, внезапно захлопывается, и дверь в комнату позади главного героя медленно открывается с треском, и несколько тараканов выбегают из комнаты, как будто они чем-то напуганы.

Прежде чем кто-то из зрителей успел вскрикнуть, дверь с громким стуком захлопнулась.

Многие зрители засмеялись.

— Черт! Это страшная сцена, но немного смешная.

— Этот старик, закрывающий дверь, действительно неумолим.

— И мне интересно, ударит ли эта дверь по лицу призрака.

— Призраки ведь не материальные! Все должно быть в порядке.

— Если бы я был призраком, я бы не выдержал! Ты подглядывал за тем, как я хожу в туалет, и ударил меня дверью.

— Этот старик до сих пор не сказал ни слова, и мне интересно, закрыл ли он дверь!

— Действительно, может быть, дверь закрыл призрак!

— Разве мы не узнаем, если сами поиграем?

— Хорошая мысль! Все равно игра не выглядит страшной.

Как раз когда этот пулевой комментарий пролетел мимо, все увидели, что главный герой только что свернул за угол и увидел странную фигуру.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2849302>