

Глава 180 – Стримеры.

Новая игра от именитой команды, одной из двух структур владеющих системой работы над мультиплеером, не могла не привлечь к себе внимание. А уж для обывателей, которые любят время от времени посмотреть контент стримеров, это прямо свежачок, с пылу с жару.

Киара, создавшая Зов Ктулху, прямо сейчас тоже смотрела стримы. Не какой то конкретный, а переключалась между оными, дабы понять как народ воспринял её игру. Отлично помогал чат, где зрители писали всё что думали.

Один очень известный стример Люц, неспешно погружался в происходящее, пытаясь во всем разобраться. Играть с отключенным чатом (он включен, но стример его не видит, дабы тот не мешал) оказалось сложнее, чем он думал, ведь никто не подсказывает что делать дальше. Вот например, Грим Фанданго Люц прошел быстро, в целом там было не сложно, но с некоторыми моментами ему как раз подсказывали из чата.

А тут, всё нужно делать самому.

Игра не балует подсказками. Более того, каждую крупную информацию приходится искать самостоятельно и не факт, что она окажется правдива.

Протагонист игры, Джек Уолтерс, прошедший лечение в психиатрической лечебнице и потерявший память, также лишился своей работы, однако он смог переквалифицироваться в частного детектива.

На дворе стояло шестое февраля 1922 года.

Люц смог изучить кабинет Джека и даже получше узнать этого человека, прежде чем его отвлек телефонный звонок. То было предложение о работе. Представитель известной в стране торговой сети, готов был заплатить хорошие деньги за то, чтобы Джек нашел в городке Инсмут пропавшего сотрудника, подозреваемого в ограблении магазина этой сети.

Персонаж согласился. Игрок не мог контролировать его речь, от того это выглядело так странно, словно временами ты не управляешь своим телом... или же это персонаж им не управляет, когда ты берешь его под свой контроль.

Джек оказался единственным пассажиром видавшего вида грузовичка, прибывшего поздним вечером в портовый городок Инсмут. Когда то давно, город охватила вспышка чумы, потому он оказался на долгое время изолирован от остальных. Жители занимались преимущественно рыбной ловлей и работой на золотообогатительном комбинате. А вот как они относятся к гостям - Люц узнал сразу.

Сам город был грязным, мрачным и запущенным. Даже городская статуя поставленная в честь независимости от Британской короны, в войне против которой участвовали основатели города, сейчас была обезглавлена.

Как оказалось, игрок может общаться с другими людьми, тут даже можно выбирать варианты ответов, только вот большинство людей, не желали вступать в диалог.

«Убирайся отсюда. Не мешай мне! Отвали! Уходи чужак» - это он слышал чаще всего.

Если подумать, какой то приезжий носиться по улицам и пристает к людям, это само по себе неприятно и подозрительно. Но с другой, куда больше подозрение вызывало отношение самих

людей.

Они делали вид что не знают никакого сотрудника и слыхом не слыхивали про магазин, это при том, что в на стенах то и дело попадаются объявления о пропаже этого человека.

«Сейчас поздно. Все люди спят, не мешай нам чужак»

Большинство людей выглядели так, словно они болеют каким то кожным заболеванием. У тех кто старше более грузная фигура и мало волос, а ещё голос... у некоторых встречных был очень неприятный голос.

Впрочем, даже среди этих чудаков нашелся нормальный человек. Девушка по имени Ребекка. Она рассказала, что является внучкой редактора местной газеты, который был убит много лет назад. С ней хоть как то удалось поговорить, и то он постаралась закончить разговор с детективом прежде, чем их заметят.

Прогуливаясь по мрачному городу, Люц всё же нашел пресловутый магазин, вот только местный канстебль не пускал постороннего на место преступления не взирая ни какие доводы. К счастью, это место охранялось не очень хорошо, и Люц смог выбрать момент чтобы прошмыгнуть туда. Под его управлением, Джек Уолтерс заметил ряд странностей, включая взломанный замок, хотя у сотрудника был ключ, а также следы когтей, словно некий зверь пытался проникнуть внутрь.

Полицейские заметили, что в магазин проникли, и тогда Джек спустился в подвал, где через решение простой загадки, ему удалось сломать стену и проникнуть в соседнее помещение, коим оказался подвал бывшей типографии, а в нем, обугленные скелеты.

- «Да что за хрень...» - Люц

Пролить свет на происходящее помог старый алкоголик. Не самый надежный источник информации, но это лучше чем верить в откровенную ложь местных жителей.

В обмен на бутылку спиртного, старик рассказал про то как Оббит Марш, предок нынешних хозяев города, будучи капитаном, вернулся из экспедиции и стал нести какую-то фигню про мистику и прочее. Он переманивал жителей в новую для них веру, в других богов. А вот редактор местной газеты, дедушка Ребекки собрал вокруг себя несогласных. В итоге, все вылилось в вооруженный конфликт.

Капитан и его люди проиграли у годили в тюрьму, но вскоре из моря вышли полчища омерзительных тварей и убили всех несогласных. Таким образом, Инсмут оказался в руках Оббита Марша.

На пути Люца попадется более надежный, во всяком случае по внешним данным, источник информации. Промышленный инспектор Лукас Мекки, прибывший для проверки работы фабрики Маршей, подкидывает полезную информацию из которой становится ясно, что пропавший сотрудник магазина, собирался ограбить соседнюю лавку и сбежать с дамой сердца из города.

Люц пытался собрать в голове хоть какую то картину, но деталей пазла становилось всё больше, да вот только они никак не хотели складываться. А тут ещё и начались странные видения...

Время от времени, Джек видел другие места, словно из тела других людей и даже существ, а

некоторые события напоминали даже не вид из чужих глаз, а будущее. Именно так, будущее, и как правило эти образы предупреждали Джека о грядущих опасностях.

Это добавляло жути и к без того мрачному городу.

Джек отправился к человеку, лавку которого собирался ограбить парень, которого мы ищем. Томаса дома не оказалось, но дверь открыла его дочь Рамона. Та ответила мол папа на работе, а мама на чердаке. Папа запер её, потому что та болеет. При этом, добродушная девочка приглашает гостя в дом, чтобы тот дождался отца.

Внутри не то чтобы уютно, но это явно лучше увиденных по пути ночлежек с бездомными и подвала со скелетами. Что напрягло и Джека и Люца, который им играл, так это фото с Томасом, Рамоной и... вероятно женой Томаса, только вот её часть снимка была оборвана.

Желая проверить свою догадку, Люц осторожно проследовал наверх.

Прочная дверь была заперта на замок и кончено же, Люц был не настолько глуп чтобы открыть его. Вместо этого, стример руками Джека открыл узкое окошко на двери и глянул внутрь...

Там оказалась какая то жутка тварь, похожая не то на амфибию, не то на рыбы с огромными зубами. Увидев незнакомца, чудище впало в ярость и кинулось на дверь.

Хрясь!

Дверь не выдержала и врезалась в Джека, а чудище бросилось вниз по лестнице, где почти сразу раздался истошный вопль девочки. Чудище убило её, а Джек ничего не смог сделать. Он потерял сознание...

И тут, Люц увидел знакомые стены палаты. Он снова был в той самой лечебнице.

- «Опять? Меня каждый раз будут сюда забрасывать?» - Люц

Однако, это не продлилось долго. Он очнулся от чьих то всхлипов.

Это был Томас, державший на руках труп своей дочери.

- «Нет... я потерял единственного дорого мне человека» - Томас

- «Мне очень жаль... что это была за тварь наверху?» - Джек

- «Нет времени объяснять. Они скоро придут» - Томас

Он успел сказать что Брайана держат в тюрьме. За все отвечает культ Дагона, они хотят завладеть сокровищем Томаса. Мужчина успевает отдать ключ и дневник, прежде чем в дом входит знакомый игроку канстебль, который тут же обвиняет мужчину в убийстве дочери и уводит.

В дневнике зашифрован код к сейфу, но куда интереснее изложенные там чувства Томаса.

Как оказалось, то чудище наверху было женой Томаса. Культ Дагона заставил его жениться на этом монстре и зачать ребенка, так родилась Рамона. Она выглядела как обычная девочка, но со временем она превратится в существо похожее на свою мать. Томас даже подумывал убить родную дочь из милосердия, дабы та не обратилась в чудище, но никак не мог себя заставить, потому что любил её.

Оббит Марш заключил соглашение с темными силами. Люди получал полные сети рыбы, а также много золота, а в обмен на это, должны будут вступать в брак с морскими созданиями. Со временем, каждый рожденный от такого брака человек превращается в такого же монстра и уходит в морскую пучину.

Читая об этом Люц чувствовал как его начинает тошнить. Омерзительное чувство наполняло его изнутри.

Он вышел из игры, попросив перерыв, а сам отправился в туалет где его сразу вырвало.

Содержимое желудка нещадно вырывалось наружу, а внутренности бились в спазмах.

Настолько отвратительно чувства после игры он никогда не испытывал.

Хотя, сейчас сидя в ванной комнате он смог прийти в себя. То что он увидел, это вымысел. Не надо воспринимать его всерьез.

На секунду он увидел покрытую ржавчиной решетку на окне, но она тут же исчезла.

С большой неохотой он проследовал к капсуле погружения.

Нельзя, чтобы зрители посчитали что он боится. Люц просто вышел в туалет по нужде. Все нормально. Так он убеждал сам себя и получалось... как то не очень.

...

На другом континенте, Пьер кое-как открыл злополучный сейф. Мало того, что в дневнике не было точно кода, так ещё и сам способ открытия заставил поломать голову.

Охотник видел только сейфы с кнопками, а вот ручку которую надо крутить как то раз попалась в одном старом фильме. Тут ещё и нужно угадать в какую сторону её вращать. Чтобы узнать это, ему пришлось выйти из игры и обратиться к чату.

Сперва, зрители просто стали писать комбинацию, подсмотренную в других стримах, но тут сразу возникла путаница, поскольку цифры у всех были разные.

Киара поработала над рандомом, сделав так чтобы не только патроны и аптечки по большей части спавнились в случайных местах, но местоположение ключей тоже менялось. Это также касалось и загадок, чьи элементы были случайными, как например шифр к сейфу.

Более того, когда Пьер заглянул в чат, то увидел там настоящую словесную баталию. Люди уличали собеседников во лжи, указывая на их очевидные провалы, приводя в доказательство фрагменты стримов. Однако, и те и другие были правы и не правы одновременно.

Киара заготовила кучу фраз и их комбинаций для многих игровых персонажей, так чтобы игра каждый раз отличалась. Тот же старый алкоголик мог выдать с десятков полезной инфы про историю города или же откровенный бред. Так и другие. Жители Инсмута, желая прогнать настырного детектива, помимо очевидных фраз, могли ненароком сболтнуть лишнего.

Из-за этого, каждому игроку приходилось искать решение головоломок самостоятельно, а прохождение игры становилось уникальным.

Пьер встретил девушку Брайна, некую Рут, которая как раз и подбивала его совершить ограбление и сбежать из города. Она условилась ждать детектива в условленном месте, а тот

открыл сейф где обнаружил манускрипт Дагона. Видимо, именно это интересовало культистов.

Джек отправился в отель, чтобы нормально поспать.

Пьер, не рискнул бы доверять местным. Его мысли подтвердились, когда прямо во время разговора с сотрудником отеля, он увидел чужими глазами, как кто-то разделяет человека.

Вошедший канстебль, позвал администратора отеля на разговор, чем тут же воспользовался Пьер, стащив ключ и заглянув в запертую комнату. Там нашлись ящики с частями тел и записи администратора, в которых преобладали гастрономические детали связанные с постояльцами отеля. Проще говоря, дневник людоеда.

Пьер бежал бы не только из отеля, но и из города, но не мог противиться незримой силе заставившей, его отправиться в комнату.

- «Это гребанное безумие! Кто в своем уме согласиться остаться здесь спать!?» - Пьер

Однако, персонаж Джека Уолтерса, всё же не был безумцем. Он не ложился спать, пока Пьер его руками ни закрыл все двери на засовы. Ну хоть что-то.

В своем сне, Джек видел Йитианцев из начала игры, среди необычных инопланетных строений и чужеродного ладшафта.

Тревожный, беспокойный сон прервался новым видением, в котором группа вооруженных людей, включая администратора и канстебля шли прямо к номеру Джека, с явно не добрыми намерениями.

Логично если бы у игрока было оружие, но его тут нет!

Все что он мог, это подпереть дверь шкафом и пробраться в соседний номер. Между тем, за Джеком началась погоня. В него стреляли из ружей и топорами выбивали двери. Местные перестали претворяться и теперь вполне открыто желали его крови.

В чужом номере, Пьер наткнулся на женщину, с омерзительной рыбьей рожей и пальцами соединенными перепонками.

Пьеру удалось перепрыгнуть на балкон соседнего здания и убегать все дальше от преследователей, продолжавших по нему стрелять.

Однако, даже оторвавшись от них, он не испытывал облегчения.

Игра давила на него. Здесь неприятно находится. Другие проекты давали массу интересных возможностей, а этот словно всё отбирал и помещал в совершенно жуткие условия.

Даже если просто смотреть на нечто нехорошее, будь то чудище или изувеченный труп, персонажа начинает мутить. Это чувство воссоздано настолько реалистично, что Пьеру в самом деле становилось дурно.

И вот что делать дальше?

К счастью, а может и нет, один из жителей, который выглядел более-менее нормально, увидев чужака сказал, что тот может скрыться в канализации. Культ Дагона туда не суется.

Вроде бы хорошо, да только вот последняя часть фразы заставила ощутить холодок на спине.

Житель добавил, мол они боятся туда спускаться.

Жители Инсмута, жуткие гибриды людей и чудовищ, гребанные психопаты, садисты и людоеды БОЯТСЯ заходить в канализацию?

Нет, ну тут точно нет никакого подвоха. Это совершенно безопасное мать его место!

Пьер готов был проклянуть геймдизайнера создавшего эту игру. Он бы не дивился встретить там ведьму и толпу зомби из Left 4 Dead.

...

Амелия тоже вела стрим.

В этот раз у неё не было преимуществ касаясь игры. Киара не давала ей ознакомиться с проектом, до официального выхода. Это было даже правильно. Такую историю, нужно проходить когда она полностью закончена.

Шурх...

Девушка сумела добраться до полицейского участка и наконец то завладеть огнестрельным оружием. Против толпы жутковатых людей с ружьями, этого слишком мало, но даже одна монтировка это лучше чем пустые карманы.

Некогда немногочисленные улочки города стали наполняться жителями. Глядя на них, Амелия стала понимать почему они не показывались прежде. Это она поняла ещё при осмотре полицейского участка, когда обнаружила полную раковину человеческой кожи.

Многие жители, находились в середине трансформации между человеческим обликом, и формой морского чудовища.

Выпученные глаза без век, отсутствие кожи, чешуя, растущие плавники, жабры на лице... всё это настолько отвратительно, что она прекрасно понимала детектива, которого начинало мутить, когда тот смотрел на эту мерзость.

Шурх...

Амелия закончила обрабатывать раны.

Её ранили, так что собранные аптечки пришлось как нельзя кстати. Киара вероятно не без советов Ника, придумала здесь своеобразную и отчасти реалистичную систему повреждений. Игроку приходилось натурально перебинтовывать и даже зашивать раны, причем делать это нужно своевременно дабы не истечь кровью.

Амелия знает игры с детально реализованной системой лечения ран, но как правило эти игры созданы как раз для этого, чтобы тренировать оказывать медицинскую помощь. Но вот для чего подобное в этой игре, Амелия не понимала. Тут бы сгодились аптечки как в Халф-Лайф или обезболивающее в Макс Пэйн.

К слову он нём, Киара явно почерпнула из него кусочек вдохновения, хотя бы потому что протагониста преследовали галлюцинации, в том числе погибшей дочери Томаса Рамоны. Джек испытывал глубокое чувство вины за её гибель, отчего иногда видел её призрак.

Она даже появлялась в его видениях в психушке.

Гейплей стал чуть разнообразнее, с появлением в руках игрока оружия. Но всё равно, тут приходилось действовать очень осторожно и по возможности избегать боя.

Забавно, вторжение пришельцев в Черную Мезу не вызывало столько проблем, как местные жители маленького портового городишки. Быть может причина в самом персонаже? Он вполне себе обычный человек, столкнувшийся со сверхъестественной чертовщиной и тронувшийся от этого рассудком.

Шух!

После очередной перестрелки, Джек угодил в кучу гниющих трупов, кишачих личинками, а также изъеденных крысами. Все это настолько натурально, что к горлу предательски подступает ком.

Временами, галлюцинации и воспоминания о лечебнице, перемешивались. От этого создавалось впечатление того, что все происходящее вокруг – это вымысел порожденный больным воображением пациента не самой хорошей психиатрической клиники. Просто, время от времени он просыпается.

Осознание этого, внушало даже больше страха нежели монстры.

...

Дирк поиграл в Зов Ктулху около восьми... минут, после чего плюнул и вернулся в Left 4 Dead.

Хоррор ему совершенно не понравился, и дело не в том что тот пугал. Страх вообще не интересовал Дирка, он тут за геймплеем, а что это за геймплей если ты тупо ходишь и занимаешься какой то фигней?

Уж лучше крошить зомби и гасить выживших в мультиплеере.

Дирк не был одинок в своих измышлениях. Зов Ктулху в своем жанре понравится не всем, так что многие просто бросали игру. Хотя, тут дело не только в специфическом геймплее. Некоторые настолько прониклись созданной Киарой атмосферой, что испытывали неподдельных страх, заставивший их бросить игру.

Со стримерами выходило интереснее всего, ведь их смотрели в прямом эфире.

Зрителям казалось забавным наблюдать реакцию игроков, особенно когда те пугались и не сдерживали возгласов. Кто-то прямо сейчас собирался сделать нарезку таких реакций.

Однако, были и те кто играл вполне спокойно, а услышав про действия других стримеров, они только ухмылялись и заявляли, что им вообще не страшно, и что игра хорошая, просто её не всем дано понять. Правда это или нет, вряд ли удастся узнать.

Но было ясно и то, что прохождение этой игры, сродни проектам Азраила на самой высокой сложности. Эта игра станет вызовом для игроков, а её прохождение - предметом для гордости.