

Глава 181 – Игра по творчеству Лавкрафта.

Для магов существует лишь один способ развивать свои способности через матрицу, а именно – играя в проекты геймдизайнеров. Вот только сами геймдизайнеры, способно схожим образом развивать собственные способности во время разработки игр.

Николас Мор хорошо с этим знаком. Она даже использует свою собственную систему геймдизайнера, полученную из совокупности разного рода методик, а также секрета в виде осколка чужого сознания из другого мира.

Вот поэтому, для него очень эффективно прокачиваться с помощью разработки игр по памяти о другом мире.

Однако, это никак не меняет того факта, что он точно также способен развиваться как и остальные игроки. Вот только, едва ли он сможет получить свою порцию прокачки, играя в собственную игру. Но вот когда игра создана Киарой или Сацуки, это совсем другое дело. Конечно же, тот факт что Ник им помогал - сам по себе снижает вероятность успешного развития, но всё равно эффект конечно же есть. Особенно приятно то, что осколок сознания отлично реагирует на эти игры, что также очень хорошо для Ника, ведь чем лучше осколку, тем больше он раскрывается хозяину. Да и внутри информационного поля, способности осколка весьма полезны, а зачастую – уникальны. Так что чем сильнее осколок, тем шире возможности Ника в том необычном пространстве.

Всё же, несмотря на все таланты и плоды упорного труда, осколок сознания по прежнему оставался главным, а может и единственным козырем Николаса Мора. Даже внутри информационного поля именно осколок дает ему преимущества над друзьями.

Киара превосходно управляется с энергией, невзирая на небольшой запас собственной. Сацуки напротив – обладает большим запасом, но плохо справляется с контролем. Обе девушки постепенно, путем тренировок преодолевают свои слабости. А уж способности Лизы Скарлет превосходят их обеих.

Так что на фоне этой троицы, Ник вынужден усердно тренироваться и раскрывать силу осколка сознания, чтобы не отставать.

Шурх...

Перед тем как приступить к игре, он открыл пузырек и достал оттуда пилюлю.

На вид – совершенно обычный лекарственный препарат, но на самом деле, они приготовлены алхимиком из ценных магических реагентов. Обошлось недешево, за то нет побочных эффектов, а тело получает плавное усиление. Нет необходимости после приема медитировать и направлять энергию внутри организма, дабы та не вышла из под контроля. А тут, просто проглотил пилюлю, а дальше все само рассосется. Удобно, нечего сказать.

Прохождение Зова Ктулху давалось Николасу нелегко, а ведь в чем он разбирается как надо, так это в играх.

Но тут был весьма необычный проект.

Киара зашла слишком далеко в своей усердии, создавая эту игру. Да и не последнюю роль сыграла нехватка опыта в новом для девушки жанре. Ориентировалась Киара на книги ужасов, в первую очередь Лавкрафта, на основе творчества которого как раз и создавалась эта игра.

Геймплея тут местами не хватало, за то атмосферы выше крыши. Ни книги, ни фильмы, ни даже игра из другого мира не шли ни в какое сравнение с тем что позволяла ощутить игра. Выглядело и чувствовалось всё до жути реалистично.

Предложенный Ником сюжет, по большей части оставался прежним. Изменения были, в том числе те которые позволяли растянуть игру, не навредив при этом её целостности, однако корневая структура остается прежней.

Одним из внесенных Киарой моментов, стало пробуждение в психушке.

Из кратковременных видений, время от время всплывающих в ходе прохождения, девушка сделала это место частью сюжета.

Когда Джека Уолтерса возьмут в оборот федеральные агенты во главе с Эдгаром Гувером (в ФБР эту структуру переименуют годы спустя), протагонист вынужден отправится с ними на золотообогатительную фабрику Маршей. Там, помимо вооруженных жителей Инсмута, Джек встретит одно из самых жутких созданий творчества Лавкрафта, а именно Шоггота.

Именно эта тварь обитала в канализации, оставляя после себя ядовитую слизь, а здесь её призвал Джейкоб Марш. Всякий кто касается этой мерзости, растворяется как от сильной кислоты, а кто её увидит – сходит с ума. Джека это тоже касается.

Убит гадину невозможно, её щупальца можно отпугивать, только направляя на них поток горячего пара из труб или при помощи огня. В конце концов, заполучив документы Маршей, Гувер приказывает взорвать фабрику.

И вот здесь, неожиданно для Ника, герой просыпается в лечебнице, и вовсе не на пару минут как обычно, а на целый сегмент игры.

- «Что происходит? Где я!? Что стало с остальными?» - Джек

Тут же появился врач вместе с санитаром. Увидев эмоциональный всплеск пациента, он приготовил укол.

- «Стойте! Я работаю на Эдгара Гувера! Спросите его! Мы проводили полномасштабный рейд в Инсмуте! Там была фабрика. Я был там...» - Джек

Укол заставил его потерять сознание. Но вот вместо возвращения к игре, Джек проснулся чуть позже, здесь же.

Очень хороший ход, он заставляет игроков думать на тем, уж не оказалось ли всё наше приключение – сном пациента лечебницы. Ранее все эти видения выглядели ничем иным как воспоминаниями о проведенном тут времени после увиденного в особняке. Но сейчас... особенно после слов Джека про Инсмут, фабрику и Гувера... всё выглядит ещё мрачнее.

Забавно то, что Ник вспомнил похожий ход в одной из игр.

В ней тоже творилась сверхъестественная хрень, только это был в большей степени шутер. В какой то момент, герой просыпался в психушке и видел знакомых ему людей, как друзей так и врагов, некоторых из которых он уже убил. А здесь это сотрудники лечебницы, сам же герой её пациент. Вот и получается, что всё увиденное прежде было вымыслом, героями которого стали люди, которых он видит здесь каждый день.

Было действительно неожиданно. Удивляет то, что Киара самостоятельно пришла к такой идее, хотя возможно она могла почерпнуть это из какой то книги. Ник не читал Лавкрафта, да и ужасы ему не интересны. Почти вся его жизнь была безрадостной, так зачем ещё и творчеством усугублять подобное?

Эпизод заканчивался разговором с лечащим врачом, где есть два варианта.

Первый – принять суровую действительность и поддаться лечению. Джеку это поможет, но игра закончится.

Второй – отвергнуть слова врача, продолжая утверждать о реальности увиденного и тогда, история Джека в Инсмуте продолжится на том моменте, на котором прервалась.

Кстати, насчет излечения конечно же не всё так однозначно. Вполне возможно, что лечебница это в самом деле сон и тогда получится, что вместо исцеления, Джек окончательно сошел с ума, и сейчас он медленно умирает в Инсмуте. Недосказанность как всегда – отлично работает в жанре хоррор. Не поймешь что плохо, а что ещё хуже. Хорошего тут нет.

Встреченная Джеком девушка, внучка редактора газеты стала союзником... и погибла совершенно неожиданно. Причем, буквально на ровном месте. Ей прострелили голову из ружья.

Собственно, в оригинальной игре было тоже самое, только вот здесь Киара расширила её сюжетную линию, заставив игрока долгое время сопровождать эту особу. Смерть настигла её в совершенно другом месте.

Освобожденный Брайан и его подружка тоже погибли иначе. В отличие от того что помнил Ник, тут их смерть не была одновременной. Брайан рыдал удерживая в руках безжизненное тело своей возлюбленной, а тем временем сзади появлялись фигуры жутких тварей похожих на мерзкую помесь лягушки и рыбы. Они обступили свою жертву... в этот момент, Джек потерял их из виду, и только слышал истошные вопли мужчины и бульканье его разорванного горла.

...

Как и всякий англичанин, Эдвиг Стюарт любил чай.

Он принципиально не пил кофе, а вот аромат свежесваренного чая, его всегда радовал.

Вот и сейчас, закончив очередную деловую встречу, он уселся в мягкое кресло, в то время как помощник принес ему чашку чая и пирожное.

Шух...

Помощник вышел из комнаты и закрыл дверь, оставив своего работодателя одного. Учитывая сколько приходится вносить встреч и проводить бесед с другими людьми, кто угодно вымотается, даже маг высшего уровня.

Эдвиг сделал небольшой глоток и улыбнулся.

В этот момент он отправил незримый импульс и его сознание погрузилось в астральный мир. Почти сразу там возникли проекции других людей. Четверо старейшин шаманов, вновь встретились в этом необычном месте.

- «Ты задержался. Были проблемы?» - Первый

- «Ничего такого, чего бы я не смог решить. Сами знаете, как порой нелегко работать с людьми по их правилам» - Эдвиг

- «Давай ближе к делу! У меня тут бой в разгаре! Не хочу потерять ещё больше слуг!» - Второй

Четвертая фигура принадлежавшая женщине молчала.

- «Как вам будет угодно. Не так давно я побывал на вечере Джоша Боранса. Могу сказать, его сила действительно сделала шаг вперед. В этом нет никаких сомнений. Но мне интереснее другое. Наши юркие пташки из Эдмонта, тоже там были. И знаете что? Хехе, трое малюток и их учитель удерживают постоянную связь с миром духов, так словно у них там окно открыто» - Эдвиг

- «Что!? Невозможно! Без ресурсов! Без ритуалов! На поганой вечеринке!» - Второй

- «Могу со всей ответственностью вас заверить, что это правда. Также я заметил нечто странное в молодом человеке. Не без оснований заявляю, что с ним что-то не так. Не могу объяснить точно, но он либо глубже других погрузился в мир духов, либо же именно он является той аномалией, что позволила остальным открыть эти окна» - Эдвиг

- «Он заключит контракт с духом?» - Четвертая

- «Вполне возможно. Я не заметил чего то подобного, уж простите, но когда возле тебя маг высшего ранга, любое излишнее действие может тебя обличить» - Эдвиг

Полупрозрачные, белые фигуры колебались внутри информационного поля.

- «Почему та сразу не связался с нами?» - Первый

- «Чтобы не вызвать подозрений конечно же. Услышав про это, вы бы сразу начали действовать, что немедленно привело бы званому вечеру с моим участием, а я не могу позволить себе такой риск. Джош Боранс следит за теми малютками, оберегает их. Стоит нам приблизиться, то проблемы возникнут ещё до того как мы успеем хоть что-то предпринять» - Эдвиг

- «Грр! И что будет делать? У меня сейчас дел невпроворот. Звери лезут отовсюду, элементали бесятся, рождаются новые ресурсы. Я должен находится везде и сразу, а тут ещё и приток новичков не ослабевает» - Второй

- «У меня похожая ситуация. Работы меньше не становится, а изложенная Третьим ситуации требует деликатного подхода» - Четвертая

- «Хехе, возможно следует привлечь Гурона? Не зря же ему дали новое тело? Пусть отрабатывает. Чтобы поквитаться с теми кто его убил, он будет стараться как никогда прежде» - Эдвиг

- «В Нью-Йорке нам до них не добраться, сам же говоришь, что за ними следят» - Первый

- «Всё так. Я проверил данные. В системе защиты есть слабые места и это сильно настораживает. Кое-кто явно ждет гостей, не факт что именно с нашей стороны. Я бы сказал, они больше опасаются Вашингтона, чем нас. Люди, магия, техника – с каждой стороны следует

ждать подвоха» - Эдвиг

- «Вот как? А мир духов? Ты сам сказал, что они имеют с ним постоянную связь» - Первый
Эдвиг Стюарт задумался.

В этот момент он сидел откинувшись в кресле с закрытыми глазами и чашкой чая в руках.

- «Я не думаю, что они успели как следует изучить мир духов, иначе не удерживали бы связь постоянно. Поручу Старику исследовать этот вопрос, быть может что-то и выйдет» - Эдвиг

- «Бери столько ресурсов сколько нужно и реши эту проблему. Самое главное – не допустить утечки наших секретов, всё остальное вторично. Ты меня понял?» - Первый

- «Хехе. Понял. Я всё устрою, но мне нужно возвращаться в Британию. Там много официальной работы и не только» - Эдвиг

- «Если еретики смогли найти путь в мир духов, мы должны знать на что они способны. Считаю необходимым заняться изучением матрицы руками наших последователей. У нас достаточно новичков и ресурсов для их развития. Следует начать как можно раньше, чтобы не пришлось нагонять в спешке» - Четвертая

Последовало недолгое молчание...

Даже Второй со своим вспыльчивым характером не решился выступить против. Он и сам понимал, насколько опасно для всех шаманов может оказаться взаимодействие еретиков с миром духов.

- «Приступай. Действуй на своё усмотрение» - Первый

...

В отличие от других игр команды, Зов Ктулху не был столь массовым, но вот информационный бум он и правда произвел. Игра привлекла к себе внимание обширной аудитории. Стримы, обзоры, всевозможные обсуждения. Телевидение не обошло игру стороной.

Жанр ужасов, книжный первоисточник и необычное сочетание игровых механик, всё это выделяло игру на общем фоне.

Как ни странно, это привлекало ещё больше внимание и как следствие игроков.

Что касается развития способностей, тут не всё так однозначно. В отличие от других проектов, где сразу всё ясно, и если ты что-то получил, то сразу это осознаешь. Здесь же, игроки пребывают в тревожном и нередко подавленном состоянии из-за чего обнаружить внутреннее развитие сразу не удастся. А вот когда человек успокоится, придет в себя, вот тогда он может обнаружить то как на него повлияла эта игра.

Необходимо помнить важную часть – самый значимый эффект даруемый игрой, является самым незаметным.

Речь о способности сохранять спокойствие и выдерживать ментальные нагрузки.

Маг сталкивается с ужасающими вещами, и мистической жутью, что несет высокую нагрузку на психику. Это становится, своего рода тренировкой, способной закалить разум мага, так что

когда он в реальности столкнется с чем то действительно пугающим, то сможет хоть как то противостоять этому.

А как только об этом эффекте станет не просто известно, а он ещё и подтвердиться, то в игру несомненно придут новые пользователи, желающие закалить свой разум.

А пока...

- «Киара, извини, что предложил тебе это. Возможно, следовало использовать другую игру, с магией и способностями. Зов Ктулху вышел под твоим именем, так что люди могут посчитать, что ты создаешь только пугающие проекты и это...» - Ник

- «О чём ты? Это отличная игра. Посмотри как на неё реагируют. Это успех» - Киара

Похоже, что Киара совсем не переживала по этому поводу.

Важно и то, какой богатый опыт девушка почерпнула из разработки этого проекта.

б

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3491920>