'Любовь в ужасах: Вечное проклятие поместья Хейлик".

Большинство людей называли эту игру "Любовь в ужасе", исключая подзаголовок. В любом случае, "Любовь в ужасе" была игрой-ужастиком с хорошо проработанными, реалистичными персонажами, в которой игрокам приходилось преодолевать угрозы для своей жизни. На первый взгляд, она могла показаться похожей на мафию или игру про убийства, но это было совсем не так.

Более того, здесь нужно было не просто избегать призраков и монстров особняка, а следовать сложным правилам.

Однако при желании игроки могли вникнуть в такие элементы, как родство и уровень опасности, что делало ход игры более похожим на симулятор знакомства.

Таким образом, "Любовь в ужасе" завоевала культовую популярность благодаря своеобразному сочетанию жуткой и пугающей атмосферы с романтической частью сюжета.

Как ни странно, Люда так и не прошла игру до конца.

Изначально ее мало интересовали симуляторы знакомств, а сродство и другие аспекты оказались более хлопотными, чем она ожидала. По сути, ее заинтересовала только остальная часть игры, исключая элементы симулятора знакомств.

Именно так, сделав наилучший выбор, она и добилась того, что выжила, не завязав никаких романтических отношений.

Насколько Люда знала, в "Любви в ужасе" были только концовки, связанные с побегом, и концовки, продолжающие путь определенных персонажей. Поэтому упоминание "истинной концовки" в системном окне оставило ее в недоумении.

Как бы она ни думала об этом, она никогда не слышала об отдельной концовке.

Люда еще раз вдумалась в последнюю строчку системного окна:

"Пережив Ночь Призрака, выполните условие истинной концовки".

Да, на данный момент выживание в Ночи Призраков имело приоритет.

Люда положила белую бумагу с правилами обратно на стол и взяла в руки карманные часы.

Часы были достаточно маленькими, чтобы поместиться в ее руке, а все цифры на их циферблате были римскими.

4:44.

На это время было не очень приятно смотреть.

Кроме того, скоро наступит время ужина. Как только ужин закончится, с этого момента ей придется быть в полной боевой готовности.

Именно в этот момент должна была начаться "Ночь призраков".

* * *

"Время ужина".

Тук-тук.

На звук стука Люда открыла дверь и увидела, что там стоит Рита. За ней стояли Юлиан и Кирен.

Встретившись взглядами, Юлиан обменялся кивком с Людой, после чего перевел внимание на Кирена. Кирен, подняв хвост глаз, ненадолго встретила взгляд Люды, но никак не отреагировала.

'Как и ожидалось, похоже, Юлиан - единственный способ выжить'.

Люда подумала об этом и расположилась чуть ближе к Юлиану.

Когда они собрались в приемной, то не знали, кто это был, но во время перерыва они наверняка читали записки в своих комнатах.

Наверное, все они призраки, верно?

Как бы она ни думала об этом, наличие двух подношений среди четверых было крайне маловероятным. Так было и в прошлый раз.

Более того, сейчас они находились в адском режиме, что делало это еще менее вероятным. Обычно при повышении сложности игры не становились легче.

"Почему ты так смотришь на меня?"

спросил Юлиан, понизив голос. В его голосе слышались нежные нотки.

Люда не удивилась. Она ждала, что Юлиан заметит ее взгляд.

"Ты хочешь что-то сказать?"

"Да, после ужина".

нарочито мягким голосом ответила Люда. Внезапно на экране появилось системное окно.

[Сродство Юлиана увеличилось.]

[Юлиан (маршрут доступен)]

[Affinity: 1 (Up 1 ▲)]

'О, сродство увеличивается сразу же в зоне видимости'.

Люда бросила короткий взгляд на воздух и вернулась к остальным. Она уже смирилась с этим, как с чем-то само собой разумеющимся, хотя ей было странно осознавать, что она таинственным образом перенеслась в этот странный мир.

Ей хотелось, чтобы все это было лишь сном, но воспоминания о том, как ее сбила машина, все еще были яркими в ее сознании. Может быть, это действительно сон, даже такой?

Она еще не знала наверняка.

Она проверила тыльную сторону ладони - она все еще была покрасневшей. Она ущипнула себя в комнате, чтобы убедиться в этом.

"Ладно, это может быть шанс, поэтому я должна сделать все возможное".

решила Люда.

Кланг, кланг, кланг.

Рита начала с силой стучать в закрытую дверь.

"Выходите немедленно! Если ты сейчас же не выйдешь, это будет нарушением правил".

Она продолжала прерывисто стучать, время от времени пробуя ручку двери, но та не поворачивалась, словно была заперта.

Через некоторое время дверь наконец открылась, и на порог вышел Эстебан. Его лоб был сильно наморщен.

"Все эти правила чертовски раздражают".

"Мы ничего не можем поделать. Мы должны есть вместе в столовой".

С этими твердыми словами Риты их разговор прекратился.

В это время Люда бросила быстрый взгляд на Эстебана, когда он закрывал дверь. Похоже, это был тот самый ключ, который она получила.

* * *

В столовой уже была приготовлена еда: стейк и суп.

Люда посмотрела на свечи, стоящие на столе, и заняла свое место. Естественно, она расположилась напротив Юлиана. Кирен сел через одно место от Люды, а Эстебан - в дальнем конце стола.

Кайден, стоявший у входа, убедился, что все уже внутри, закрыл дверь и исчез.

Не стоит пока раскрывать слишком много информации.

Люда считала, что открывать рот в людном месте рискованно. Она не могла знать наверняка, чувствуют ли остальные то же самое и о чем они думают, но атмосфера оставалась напряженной.

"Я буду подавать еду".

Юлиан на другом конце стола каким-то образом взял свою тарелку и начал нарезать еду. Возражать было некогда, поэтому она просто ждала.

Юлиан был тем персонажем, который сыграл самую важную роль в ее побеге. Он обладал особой способностью, которая при использовании могла прогнать большинство призраков.

Когда она говорила о призраках, то имела в виду не "подношения", а настоящих бродячих духов, обитающих в особняке.

Наряды, в которые они были одеты, и обстановка, казалось, говорили именно об этом.

Если я останусь с ним, ничего плохого не случится".

Причина, по которой она попросила его поговорить, когда они вышли из комнаты, заключалась именно в этом. Предложить союз на ранней стадии игры было разумно.

Погрузившись в размышления, Юлиан нарезал мясо на кусочки, которые можно было съесть, и пододвинул к ней тарелку.

"Спасибо".

В ответ его ярко-зеленые глаза слегка изогнулись. Люда взяла вилку, не испытывая особого восторга.

"У меня нет особого аппетита".

Первой встала Кирен, которая все это время что-то бормотала про себя. Она почти не притронулась к своей тарелке.

Следующим был Эстебан, который резко отодвинул свой стул и встал, издав неприятный звук.

"У него такой характер".

Наконец, остались только двое. Люда откусила от стейка и положила вилку. На вкус он был хорош, но больше ей не хотелось.

В ожидании Юлиана она окинула взглядом столовую. На одной из стен висела большая картина с пейзажем, изображавшая вид на особняк.

Темный, жуткий особняк под кроваво-красной луной - непривычный образ.

'Кто бы мог повесить такое?'

Взгляд Люды неловко переместился. Она увидела полузакрытую дверь столовой.

За дверью казалось темнее, чем должно быть, даже темнее, чем снаружи в темноте.

"Госпожа Люда, наша договоренность поговорить после еды остается в силе?"

спросил в этот момент поднявшийся со своего места Юлиан. Ей не требовалось времени на раздумья.

"Да, она в силе".

"Очень хорошо. Тогда пойдемте".

Люда некоторое время смотрела на слишком большой обеденный стол, а затем последовала за Юлианом из столовой. Когда они уже собирались покинуть столовую, на экране появилось системное окно.

[Вы будете сопровождать Юлиана?]

[Да / Нет]

'В данный момент отказ кажется немного запоздалым'.

Она выбрала "Да", и дверь столовой закрылась сама собой. Тут же появилось другое окно.

[Подквест запущен! (Важность: □□)]

[Добраться до Сада Лабиринта с Юлиан]

[Ограничение по времени: 30 минут]

[Награда: небольшое увеличение сродства Юлиана]

[Внимание! Если вы не согласитесь или потерпите неудачу, уровень опасности Юлиана значительно возрастет]

[Вы согласны?]

На этот раз ей потребовалось время, чтобы подумать. Это требовало тщательного обдумывания; поспешный выбор мог оказаться неразумным.

Кроме того, время было ограничено.

Однако, как только она прочитала последнее предупреждающее предложение, ее мысли изменились.

"Значительное повышение уровня опасности?

В этой игре существовала система, согласно которой при повышении уровня опасности персонажа увеличивался риск того, что игрок будет убит этим персонажем.

'По сути, мне предлагают умереть, если я не соглашусь'.

Конечно, она не умрет сразу, но это значительно повысит его уровень опасности. И когда это произойдет, неизвестно, сколько времени потребуется, чтобы его понизить.

У нее не было другого выбора, кроме как принять задание. Она выбрала "Да", и системное окно мгновенно исчезло.

Вместо него в правом верхнем углу ее поля зрения появился маленький значок, похожий на песочные часы. Он тут же начал переворачиваться, и песок посыпался вниз.

Начался обратный отсчет времени выполнения квеста.

"Думаю, я хочу пройти в приемную. Как вам это, мисс Люда?"

"Я бы предпочла выйти на улицу. Здесь душно".

"На улице опасно. Лучше пойти в то место, которое мы посещали раньше..."

"Нет, я люблю опасные вещи".

Прервав Юлиана, который собирался продолжить разговор, Люда протянула руку и взяла его за руку.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

http://tl.rulate.ru/book/96656/3876166