

Если комментарий поднялся на первое место среди такого потока — значит, игра и правда стоящая.

Впрочем, мнения под ним разделились: одни подбадривали Су Мяня попробовать, другие умоляли не связываться.

[Одна уточка]: Игра правда классная. Неделью не мог уснуть.

[Мянь-Мянь — мой]: Я глянул трейлер, и ну... Если Мянь-Мянь решит играть, я тоже посмотрю. Надеюсь, будет не слишком страшно.

[Каждый день уговариваю Мяня сменить категорию]: Мянь, давай уже бросим хорроры? Другие игры ведь тоже хорошие!

[Опять мечтаю разбогатеть]: Поймал тебя, выше!

[Тучи с севера]: Эта игра как раз для стримера — загадок мало, голову напрягать почти не нужно.

[Мороженое-сладенькое]: Хотя формально это оскорбление, поддерживаю коммент выше.

Дальше шла целая вереница «поддерживаю» — похоже, главная причина, по которой все хотели, чтобы он в это поиграл, заключалась в том, что думать не надо...

Су Мянь, который успешно нашёл выход из древней гробницы: «Неужели я настолько тупой?»

Конечно, то, что при прохождении он постоянно бегал кругами по комнате и получал скримеры, — это было нормой. Со стороны он всегда выглядел как красивый, но безнадёжный дурачок.

И да, он действительно не любил головоломки. Частенько проходил их только благодаря подсказкам из чата. Он вообще не боялся троллей в даньму — потому что зрители сами хотели, чтобы он побыстрее закрыл уровень и перешёл к следующему.

Как сам Су Мянь говорил: «Я пришёл за ощущением ужаса, а не за математикой».

Хотя если сравнить его обычные игры с гробницей, разница, конечно, была колоссальной. Реальное участие и наблюдение через экран — совершенно разные вещи. В обычных хоррорах-головоломках приходится кружить по одному и тому же месту, и пусть взгляд прикован к экрану, ты всё равно теряешь ориентацию.

А ещё приходится следить и за дорогой под ногами, и за тем, что впереди, и стоит повернуть камеру — теряешь обзор. Запнуться — дело обычное. Су Мянью постоянно ошибался из-за дурацких ракурсов.

Но когда он по-настоящему шёл по гробнице, дорогу, пройденную хоть раз, он запоминал мгновенно. Если не считать темноту, в реальности глаза, направленные вперёд, одновременно схватывают и то, что по бокам, — куда надёжнее, чем крутить виртуальную камеру.

Так что проблема не в нём. Проблема — в играх.

Су Мянью думал это с непоколебимой уверенностью.

Он открыл страницу «Карниза» и для начала посмотрел трейлер.

По названию уже понятно: действие происходит в доме. В первых кадрах — вилла. Начало светлое, залитое солнцем. Но стоит камере приблизиться — мгновенный переход в темноту.

Стандартный приём. Фон должен быть мрачным, чтобы слово «хоррор» работало.

В хоррор-играх в домах всегда есть аномальные зоны. Иногда это подвал, иногда — верхний этаж. Судя по названию, Су Мянью предположил, что дело связано с крышей или карнизом.

На экране открылась дверь. Протагонист — персонаж, которым предстоит управлять, — поднял телефон и включил встроенный фонарик.

В тот миг, когда вспыхнул свет, послышался звук чего-то разбившегося. Красная тень стремительно метнулась впереди. Экран снова погрузился в черноту.

Секунда паузы — и женский голос, от которого холодок пробежал по спине:

— Добро пожаловать обратно.

Игра была совсем свежей.

Но... это всё? И от этого не спят неделю? Тот комментарий — явное преувеличение.

Су Мянью не раздумывая купил игру, скачал и решил стримить её сегодня вечером.

Он выходил в эфир почти каждый день. В назначенное время открыл трансляцию — и мгновенно хлынули миллионы зрителей. Строки данью заполнили экран.

Су Мянью лишь мельком глянул на них и объявил:

— Всем доброго вечера. Сегодня играем в «Карниз».

На экране — интерфейс запущенной игры. В левом нижнем углу — маленькое окошко с его лицом.

Для стримов Су Мянью никогда не красился специально, но приводил себя в порядок. Стояла ранняя весна, на улице ещё холодно, а с включённым обогревателем дома хватало одного свитера.

Сегодня на нём был красный свитер с круглым вырезом — как раз под цвет той красной тени из игры. Впрочем, зрители этого не уловили. Им просто показалось, что в свитере Су Мянью выглядит очень мило.

Стримил он из спальни. Кровать — прямо за спиной. Свет — полный, яркий. Никакой нарочитой «атмосферы».

Он быстро запустил игру и вошёл в дом.

Сначала — обучение. Время суток — день.

Сюжет: дедушка главного героя оставил ему в наследство виллу в горах. Но об этой вилле не знали ни сам герой, ни даже его родители — никто не подозревал, что у деда есть такая собственность.

И вот главный герой отправляется туда один — «просто посмотреть».

Поначалу внутри всё залито светом. Но в процессе осмотра обнаруживаются подвал и комната наверху.

Электричества нет — дом давно пустует. Так и появляется механика «включи фонарик на телефоне».

Су Мянью вёл персонажа в подвал и одновременно комментировал:

— Ладно, попасть в такое место — это ещё куда ни шло. Но вот так, в одиночку, с фонариком — лезть в такую темноту? Я бы точно не рискнул. Тут же сразу видно, что сейчас что-нибудь—

Он осёкся.

Потому что и правда — что-то мелькнуло прямо перед ним.

На экране появилась реплика персонажа: «О чёрт! Мне показалось?»

— ...Ну уж нет, точно не показалось, — пробормотал Су Мянью и обречённо принялся обыскивать подвал.

Первое задание — починить электропроводку. Нужно найти инструменты и запчасти в доме.

По классике, всё было или в подвале, или в комнате наверху.

Головоломок действительно почти не было. Су Мянью быстро нашёл всё необходимое, починил проводку и поднялся наверх. Там обнаружилось, что лампа в верхней комнате перегорела.

Игровое время сменилось мгновенно: солнце село, дом погрузился во тьму. Протагонист наскоро расстелил постель и решил переночевать.

— И зачем он остаётся на ночь? Не мог просто уехать? — вздохнул Су Мянью. — Хотя... будь у меня хоть капля смелости этих игровых персонажей...

По данью побежали комментарии: «Но ведь у персонажей нет такого понимания ситуации», «Ты его учишь жизни? Dog.jpg», «Ночь наступила, мой инстинкт проснулся», «Сейчас начнётся», «Я уже закрыл часть экрана рукой».

Ночь в хорроре — это настоящее начало.

И очень скоро Су Мянью понял, в чём истинный ужас этой игры.

Скримеры с женским призраком в красном были сделаны на совесть — в нескольких вариантах. И один из них был неизбежной частью сюжета: протагонист лежит в постели, вдруг чувствует тяжесть на груди, открывает глаза — и видит прямо перед собой лицо призрака в красном.

Это лицо заполнило почти весь экран. Су Мянью замер. Надолго.

Настолько надолго, что в чате начали паниковать: «Мянью-Мянью, ты в порядке?!»

Когда Су Мянью пугали по-настоящему, он никогда не вскрикивал. Он просто застывал — каменел. Настоящий, физиологический ступор. А когда наконец приходил в себя, глаза уже пересыхали от того, что он не моргал. Стоило моргнуть пару раз — и выступали слёзы.

И эти покрасневшие глаза, этот вид — одновременно испуганный и трогательный... Зрители таяли.

Придя в себя, Су Мянью тихо сказал:

— Этот момент и правда жуткий.

Он сделал паузу, повернулся посмотреть даньму — решил ещё немного отдышаться.

«О том, как мне жалко стримера, но хочется ещё»

«На лицо стримера можно смотреть бесконечно»

«Мянь-Мянь, давай сменим категорию!»

«Отлично, это выражение лица — я запомню»

«Этот взгляд — прямо в сердце»

Су Мянью шмыгнул носом. Модераторы уже вычистили несколько особо «душевных» комментариев. Он отвернулся от чата и снова сосредоточился на игре.

Игра была камерной — действие происходило только в доме, так что прохождение не заняло много времени. Впрочем, Су Мянью всё равно провозился целых три часа.

Финал основного сюжета можно было описать двумя словами: «дед подставил».

Когда-то дедушка главного героя заключил сделку с призраком в красном. Дед получил всё, что хотел, но от своей части уговора отказался — просто собрал вещи и сбежал в ту же ночь. Прожил ещё много лет, и до самой смерти призрак его не трогал.

Но оказалось, что призрак просто переключился на внука. Заманил его сюда.

Она хотела, чтобы главный герой остался с ней. Поэтому так и не пыталась его убить. Но с точки зрения самого героя, естественно, — бежать и поскорее.

В финале — два варианта: остаться или уйти.

«Остаться» — трогательно. «Уйти» — реалистично.

— Хочу посмотреть оба, — Су Мянй покачался между двумя кнопками и в итоге первым нажал «Остаться».

В чате тут же спросили: «Почему это сначала?»

— Мне кажется, у этого варианта будет романтическая концовка, — ответил он.

Призрак, конечно, была страшной, когда выскакивала в лицо. Но на самом деле — настоящая красавица. Стоило убрать гниющую оболочку, и под ней открывалось прекрасное лицо.

Графика в этой игре была действительно великолепной — именно в том стиле, который Су Мянй любил.

В ролике протагонист говорил, что хочет остаться. Призрак замирала от неожиданности. А потом превращалась в ту самую красавицу, брала его за руку — и оба растворялись в темноте.

Потом Су Мянй посмотрел и второй вариант. Герой убегал из виллы, но узнавал о том, что дед когда-то пообещал призраку, — и решал вернуться, чтобы исполнить данное ей слово.

Как ни крути, судьба героя и призрака были неразрывно связаны.

— На сегодня всё! Увидимся завтра.

Су Мянй закрыл трансляцию, быстро умылся и лёг в постель. Но выключить свет решил не сразу. После хоррора всегда так: закроешь глаза — и перед внутренним взором немедленно всплывают жуткие кадры.

Наконец, собравшись с духом, он погасил лампу, зажмурился и принялся мысленно убаюкивать себя.

□Игроку №99: приготовьтесь□

Голос Системы ударил без предупреждения. Су Мянй распахнул глаза и едва не подскочил на кровати.

□Загрузка игры...□

<http://bllate.org/book/17957/1724246>