Вдруг я оказался в комнате управления один. Все вокруг меня было неподвижно. Все вокруг было тихо.

Полтергейст исчез.

Трупы на полу исчезли.

Неужели сюжет закончился? Значит ли это, что мы победили?

Я посмотрел на красный занавес. Нет, сюжет не закончился. На самом деле, мы только что вошли в финал. Но как я остался жив?

Я не был жив.

Я подумал, что, возможно, я призрак, но потом понял, что это тоже не так. На красном занавесе я значился как списанный и мертвый. Насколько я знал, призраков не списывают. Напротив, они все еще имели значение в истории. Призраки были просто мертвы. Я же был и тем, и другим. Должно быть, надо было быть очень особенным, чтобы добиться этого.

Но что я тут делаю?

Ответ мне дал знакомый голос.

"Поздравляю, вы выиграли билет!", - сказал шоумен Сайлас.

Когда я повернулся, чтобы посмотреть на него, то заметил, что все мониторы системы безопасности замерли. Как будто они были поставлены на паузу.

"Как я могу получить билет до конца сюжета?" - спросил я. "Я же умер, верно?"

"В "Карусели" смерть - это не всегда конец. Иногда это заслуженный отдых", - ответил Сайлас своей записанной фразой. "А иногда это просто способ Карусели сказать, что ты слишком много болтаешь. Хе-хе."

Я знал, что делать. Я протянул руку и нажал на красную кнопку.

Выскочили четыре билета. Три клише и один новый билет, которого я раньше не видел. Он был коротким и тонким и состоял из нескольких скудных абзацев.

Сайлас прочитал стихотворение:

"Одно из трёх ты можешь выбрать

Неважно что, но радость не найдешь.

Спасешься, может быть, иль потеряешь кожу,

Но помни, что ты выбираешь боль

Одно из трёх ты должен выбрать,

Неважно что, вопрос ещё открыт.

Ответ в игре покажет время,

Но помни, что ты все равно умрёшь".

Конечно же, Сайлас закончил это мрачное стихотворение одним из своих фирменных смешков: "Хе-хе".

Что выбрать из трех?

Я перевернул карты в своих руках. На тонком билете большими красными буквами было написано "Начни здесь!". Я воспринял это как знак.

И сосредоточился на билете. Он был окрашен в черный цвет с текстом, который был нанесен на билет во время его создания. В нем имелись незаполненные участки, но в остальном он был обычным.

Вы достигли уровня, на котором игра начинает усложняться. К счастью, скоро вы получите инструменты для борьбы.

Получив 21-ое очко сюжетной брони и совершив после этого обязательный подвиг [умереть в сюжетной линии], вы разблокировали возможность выбора аспекта.

Выбрав аспект, вы можете решить, каким типом Киномана вы хотите стать. Удачи!

После того как я прочитал билет, на красном занавесе появилась табличка с крупными надписями.

Как киноман, вы глубоко цените искусство кино. Однако способы взаимодействия с фильмами могут сильно различаться, что приводит к появлению различных путей: фанатика, критика и кинорежиссера. Выбор аспекта определит ваши способности и окажет существенное влияние на ваш путь.

Фанатик: это суперфанат, особенно фильмов ужасов. Их страсть и обширные знания о фильмах делают их адаптируемыми и грозными в бою. Они учатся, пересматривая фильмы, готовясь к похожим ситуациям или врагам. Их подход к кино инстинктивен, а богатый опыт просмотра фильмов наделяет их уникальными ситуативными мета-способностями.

Примерные клише, которыми обладает фанатик, включают в себя "Энтузиазм упыря", который усиливает игрока, когда он ощутимо возбужден страшными событиями; "Общий фэндом" помогает получать информацию от НПС, объединяя их в группы по общим интересам; "Мастерская сценического боя выходного дня" позволяет имитировать бой, заставляя врагов также временно заниматься имитацией сражения.

Критик: это аналитик, способный точно разбирать и критиковать фильмы. Они используют свои аналитические способности, чтобы понять механику сюжета и сделать ценные выводы. Несмотря на свою физическую хрупкость, они обладают сильными клише Озарения и высоким уровнем Интеллекта, что отражает их интеллектуальные способности и глубокое понимание кино. Их проницательность может повлиять на ход игры и открыть новые, интригующие сюжетные линии.

Критик обладает такими клише, как "Я вижу антракт", позволяющий понять, когда наступают перерывы между важными сюжетными событиями; "Знаменитый интеллектуал", помогающий получить информацию от НПС, восхищающихся карьерой игрока; "Отзыв об убийце", позволяющий игроку после смерти оставлять неясные подсказки об убийце, которые союзники могут прочитать на красном занавесе.

Кинорежиссер: имеет полное представление о процессе создания фильма. Он может эффективно манипулировать игровым окружением, изменяя динамику игры тонкими, но действенными способами. Их способности представляют собой смесь клише мета-озарения и мета-правил. У них более высокий уровень Ловкости, что отражает их способность не вмешиваться, оставаться в живых и оставаться незамеченными, манипулируя мета-элементами фильма.

К клише, которыми владеет режиссер, относятся "Откровение во флэшбэке", позволяющее мертвым игрокам повторять слова, сказанные ими на экране, выжившим союзникам, которые их слышали; "Это просто марионетка" - знание о создании монстров в кино убирает страх; "Без ножа в темноте", гарантирует, что такие важные сюжетные события, как смерть, не будут происходить в слабоосвещенных местах, где зрители ничего не видят.

Выбор аспекта - очень важное решение. Он не только определяет ваши способности, но и ставит вас на уникальный путь. Кем бы вы ни были - фанатиком, критиком или режиссером, - любовь к кино будет направлять вас, но ваш подход к нему определит ваш путь. Выбирайте с умом.

Наконец-то я узнал об аспектах. Все, что я знал о них прежде, я слышал вскользь от ветеранов, которые пытались объяснить нам эту систему, но обычно их объяснения были сложны для понимания, потому что мы были слишком низкоуровневыми, чтобы хотя бы увидеть, что такое

аспекты наших клише.

Теперь это было не так.

Я перелистал три клише, которые мне дали. Нужно было выбрать одно.

Каждое из них было клише Киномана, и все они были разными. Критик, фанатик или режиссер… интересный выбор.

Я просмотрел на три билета, из которых мне предстояло выбрать.

Кемпинг в день открытых дверей

Класс: Киноман

Аспект: Фанатик

Тип: Озарение/Бафф/Бонус

Используется: Интеллект

Являясь ярым поклонником фильмов ужасов, вы идете на многое ради своей страсти. От отрыва от работы ради премьер и разбивки палаток возле кинотеатров до погружения в каждую деталь создания любимых фильмов - ваша самоотверженность не имеет себе равных. После многократного просмотра в течение первой недели после выхода фильма вы вникаете в нюансы каждого нового фильма ужасов. Ваша любовь к ужасам - не просто хобби, это ваш образ жизни.

Смертный дозор: игрок может наблюдать за сюжетной линией после смерти своего персонажа.

В этом случае Смертный дозор позволяет игроку войти в Театр с красного занавеса и посмотреть киноверсию оставшейся части сюжетной линии в реальном времени.

В дополнение к этой возможности игрок может пересматривать фильм, не посещая семейный кинотеатр "Карусель".

Возможность повторного просмотра позволяет "Фанатику" учиться и адаптироваться, повышая эффективность своей работы. Пересмотрев сюжетную линию, игрок получит ситуационные баффы при ее повторном прохождении. Пересмотр сюжетных линий также приведет к получению баффов в новых сюжетных линиях с аналогичными сценариями или врагами, которые были уже изучены.

Этот билет выдается после первой смерти персонажа по достижении 21-го уровня Сюжетной

Брони. Выбрав этот билет, вы становитесь обладателем аспекта "Фанатик".

"Для настоящего фанатика просмотр фильма - это не просто развлечение, это подготовка".

Фанатик был заманчив. Если я в чем-то и нуждался, так это в баффах. Он продолжал тенденцию непредсказуемых баффов, которых, как оказалось, было предостаточно у Киномана. Было бы неплохо иметь вариант для ближнего боя.

Пресс-показ

Класс: Киноман

Аспект: Критик

Тип: Проницательность/Бонус

Используется: Интеллект

Вы воспринимаете фильмы не просто как развлечение, а как вид искусства. Благодаря своей целеустремленности вы глубоко погрузились в теоретические аспекты кинематографа, оттачивая свою способность различать и формулировать достоинства и недостатки фильма таким образом, чтобы это находило отклик у других.

Смертный дозор: игрок может наблюдать сюжетную линию после гибели своего персонажа.

В этом случае Смертный дозор позволяет игроку войти в Театр с красного занавеса и посмотреть киноверсию оставшейся части сюжета в реальном времени.

В дополнение к этой способности игрок может пересмотреть фильм, не посещая семейный кинотеатр "Карусель".

Как критик, игрок может оценивать поведение и выбор персонажей, оценки повлияют на вознаграждение по окончании сюжетной линии. После повторного просмотра сюжетных линий в «Карусели» критик начинает воспринимать эти оценки (от одной до пяти звезд) в рамках текущей сюжетной линии, имеющей схожие темы и сюжеты. Это понимание может помочь игроку сделать выбор, который не только принесет больше наград и опыта, но и откроет новые, интригующие сюжетные линии.

Этот билет выдается после первой смерти персонажа по достижении 21-го уровня Сюжетной Брони. Выбрав этот билет, вы становитесь на путь критика.

«Если вы собираетесь оценить работу своего товарища по команде, не забудьте откусить ему голову. В Карусели полно монстров, которые так делают».

Критик тоже показался мне отличным вариантом. Возможность узнать, правильно ли мы делаем выбор, поможет нам совершенствоваться. Судя по тому, как звучит этот билет, он также может помочь найти новые сюжетные линии, возможно, даже связанные с тайной историей.

Монитор директора

Класс: Киноман

Аспект: Кинорежиссер

Тип: Проницательность/Правило/Бонус

Используется: Интеллект

Вы не просто любитель кино, вы его создатель. Вы изучили все аспекты кинематографа - от композиции кадра до логистики производства. Подобно режиссеру, использующему монитор для просмотра сцен во время съемок, вы рассматриваете каждый фильм как произведение, которое можно сделать лучше.

Смертный дозор: игрок может наблюдать сюжетную линию после гибели своего персонажа.

В этом случае Смертный дозор позволяет игроку войти в Театр с красного занавеса и посмотреть киноверсию оставшейся части сюжета в реальном времени.

В дополнение к этой способности игрок может пересмотреть фильм, не посещая семейный кинотеатр "Карусель".

Вы становитесь на место режиссера. Чем больше вы пересматриваете и изучаете сюжетные линии, тем больше вероятность того, что ваши внеэкранные планы, связанные с импровизацией, повлияют на сюжет. При достаточном опыте вы сможете помогать направлять сюжетные линии из-за кулис. Остерегайтесь, импровизация, слишком сильно меняющая сюжет, может привести к столкновению за творческий контроль, а Карусель - та еще дива.

Этот билет выдается после первой смерти персонажа по достижении 21-го уровня Сюжетной Брони. Выбрав этот билет, вы становитесь на путь кинорежиссера.

Только в "Карусели" режиссеры сами беспокоятся о том, что их убьют.

Импровизация. Я только что впервые попробовал импровизировать, и это вышло в принципе успешно. Идея о том, что можно управлять сюжетом, создавать сюжетные моменты, не имея ничего, кроме логики и усилий. Это было привлекательно.

Интересно, что все они давали мне одну и ту же способность - "Смертельный дозор". Я слышал, как это слово произносили в Домике Дайера. Я знал, что Экстрасенсы и Неприметные (а также, как я предполагал, и некоторые другие) обладают такой способностью, но я думал, что это клише. На самом деле это была способность, которую могли дать различные билеты, - способность наблюдать за развитием сюжета после того, как ты умер или был окончательно списан со счетов.

Но какой аспект мне выбрать?

Если бы речь шла только обо мне, то Фанатик мог бы стать хорошим выбором. Я очень хотел иметь возможность баффнуть себя и получить шанс на выживание в бою. Но это была не моя роль в нашей команде.

Моя роль заключалась в том, чтобы разобраться в сюжете. Понимание сюжета и способность помочь товарищам дойти до конца были для меня приоритетом номер один. Это означало, что мне нужно было стать режиссером или критиком. Я перечитал билеты и текст, появившийся на красном занавесе.

"Имеет ли значение, что я выберу?", - спросил я.

Сайлас Шоумен смотрел на меня безучастно. Либо у него не было подходящего ответа, либо он не мог свободно говорить в этот момент. Другая причина заключалась в том, что это не имело значения.

В моем понимании все три эти клише были великолепны. Все они давали возможность "Смертельный дозор". В тот момент это был настоящий приз. Это также объясняло, почему я получаю эти билеты сразу после смерти.

Чем больше я размышлял над этим, тем сложнее становился выбор.

В конце концов, поиск тайных историй очень важен, и Критик должен был помочь их находить.

Но что-то меня не устраивало в том, как мы подошли к концепции тайной истории. Мне было не по себе от всего этого.

Мне нравилось, что "Режиссер" умел оставаться незамеченным и выживать достаточно долго, чтобы получать хорошие сведения, что очень хорошо сочеталось с моей стратегией "Безучастный свидетель". Кроме того, идея включить в игру больше импровизации меня воодушевила и вселила оптимизм в то, что я смогу найти выход из разных сложных ситуаций.

Мне также казалось, что слишком большое количество клише, связанных с озарением, может сбить с толку и отвлечь от участия в сюжете, а у "Критика" было много клише типа Озарение.

Я вспомнил стихотворение, которое Сайлас прочитал, когда только появился. Каждый выбор может принести боль.

С каким неправильным выбором я смогу смириться?

Я взял билеты "Фанатик" и "Критик" и вставил их в одну из щелей на лицевой стороне Сайласа. Я услышал, как закрутились шестеренки, втягивая билеты в его механизм.

Я выбрал аспект "Режиссер".

Я надеюсь, что не ошибся.

Когда скрежет прекратился и Сайлас закрылся, я ждал, что он исчезнет, но этого не произошло.

Исчезло все. Я остался смотреть в непроглядную черноту.

Остался только красный занавес.

Но и он исчез через несколько мгновений.

Я сидел в кинотеатре, мой взгляд был прикован к экрану.

Я видел, как по коридору крадутся четыре человека: мои друзья. Финал начался. Я наблюдал за тем, как они пытаются преодолеть невероятные препятствия.

Я буду существовать тут, сидя на этом месте, мертвый во всех отношениях, кроме способности наблюдать за тем, что с нами происходит.

Все остальные мысли улетучились, когда я начал свой "Смертельный дозор", не в силах вмешаться, а лишь сидя рядом и надеясь, что мои друзья доживут до конца.

http://tl.rulate.ru/book/89737/3130484