

Когда Е Сю проснулся, он обнаружил, что лежит на мягкой кровати.

Он не умер.

Нет, сказать точнее, он не был уничтожен Господь Богом.

Это стало приятным сюрпризом, поскольку его убил призрак в предыдущем мире.

Просидев в ошеломлении 3 минуты на кровати, Е Сю метнулся в ванную к зеркалу над раковиной, долго рассматривая себя.

У человека в отражении была не впечатляющая внешность, отличающейся чуть большей красотой от среднестатистического человека. Если пренебречь его слегка капризным темпераментом, внешне Е Сю выглядел как студент колледжа.

Он был одет в повседневную одежду, его чистое белое лицо обрамляли волосы, не слишком длинные, но и не слишком короткие. В мрачных глазах же плескалось удивление вперемешку с усталостью.

Придя в себя, Е Сю, смотря на белую раковину тихо хрипло рассмеялся.

Спустя некоторое время Е Сю принял факт, что воскрес.

Как игрок, участвующий в игре ужасов с целью побега, он никогда не чувствовал превосходства над другим людьми – игроками. Ему просто немного больше повезло в первых двух мирах, чем другим. А затем попав в третий мир...

Он умер.

У игроков не было игровой системы и какой-либо стратегии прохождения миров. Даже информация была ограниченной. Помимо условий прохождения игры, которая находилась на доске объявлений, один опытный игрок сказал Е Сю, что так же ещё есть и краткое изложение проекта опыта, но никто не знает правда ли это.

Что касается так называемых «условий таможенного оформления», то он сводились лишь к 6 словам: «Таможню можно пройти, испытав десять миров».

Десять миров... Каждый раз, когда ты выживаешь в мире - побеге, ты будешь вознагражден очками. На них можно купить все что угодно в системном пространстве: способности, оружие. Игроки не знают, будет ли уничтожен человек умерев, предпочитая считать что смерть – это полное уничтожение.

Никто не хочет умирать, и Е Сю уже умерев, тоже не хотел.

Его воскрешение могло быть ошибкой в системе «Игры Побег». В следующий раз ему может так не повезти. В конце концов, если бы каждый мог воскреснуть после смерти, было бы маловероятно, что опытные игроки не знали этого, и новости не просочились. Но Е Сю не слышал ничего подобного.

Умывшись холодной водой, чтобы успокоиться. Е Сю начал анализировать ситуацию, на этот раз он не вернулся в основное системное пространство для отдыха, а сразу был отправлен в четвёртый мир, и к этому нельзя относиться легкомысленно. Каждая следующая игра - побег опаснее предыдущей, по возрастающей. Сразу после того, как Е Сю протер лицо полотенцем,

внезапно раздался громкий звук, напугавший его.

Не смотря на то, что это уже его 4 мир, он до сих пор не привык к такому виду сюрпризов, вздрагивая и боясь их.

«Все игроки должны пройти на палубу в течение получаса, чтобы встретиться с гидом, который познакомит вас с различными развлекательными заведениями круизного лайнера».

«Все игроки должны...»

«Все игроки должны...»

Прослушав трижды объявление, Е Сюй вышел из ванной, тщательно запомнив информацию. Оглядев комнату в поисках звука, он нашел в углу радиоприемник.

Было ли нормально иметь на круизном лайнере радиотрансляцию? Не будучи богатым человеком в прошлом, Е Сюй никогда не путешествовал на круизном лайнере.

Сюжетом мира на этот раз стал круиз на лайнере. И во время путешествия надо пройти различные испытания. Среди знакомых опытных игроков, один участвовал в похожем побеге, но в другом. Ведь в руках Господа Бога было миллионы похожих сценариев и миров.

Е Сюй ещё раз осмотрел свою одежду, она состояла из футболки, брюк и туфель. И если брюки с футболкой были удобны и не мешали, то туфли да. Пока у него было время, он быстро сменил обувь на более удобные кроссовки и надел носки.

Сменив обувь, Е Сюй не осмеливаясь больше задерживаться быстро пошел на палубу. По радио сказали, что надо собраться за полчаса. Тех же кто опоздает, явно не ждет счастливый конец.

К сожалению, когда он очнулся, ему потребовалось время, чтобы успокоить свои эмоции. Иначе он обязательно обыскал бы комнату, чтобы найти подсказки и какой-нибудь полезный реквизит. К сожалению, все осмотреть он мог вернувшись позже.

Круизный лайнер состоял из 9 этажей, комната Е Сюй находилась на пятом, посередине, и была не слишком большой. Так как он был недалеко от палубы, то спуск вниз занял немного времени.

Когда Е Сюй прибыл на палубу, там уже было несколько десятков скудно стоящих людей.

Большинство из людей были игроками и на их безымянных пальцах виднелось черное кольцо, которое невозможно снять. Десток туристов стояли у ограждения парами и болтали. И поскольку ситуация пока оставалась неизвестной, лишь некоторые игроки объединились.

В «Игре-побег» ориентированной на опыт, не было необходимости создавать команды. Большую часть времени приходилось сражаться в одиночку, а команда доставляла хлопоты. Если же приходилось решать головоломки, совершать побег и тому подобное, то команда могла помочь, используя всех членов для решения проблемы.

Е Сюй небрежно огляделся и обнаружил, что в многих людей на руках были часы, а некоторые даже смотрели время. Но телефоны никто не использовал. В «Игре-побеге» игроки не имели мобильные устройства.

У Е Сюя не был часов, и вероятно они были где-то в его каюте, а без часов невозможно

определить время. И хотя он помнил время на настенных часах, когда прозвучала трансляция, но сейчас, Е Сюй не знает который час, и сколько прошло времени, полчаса или несколько минут.

Это плохо.

Е Сюй немедленно отреагировал. В мире побега, знание времени очень важный элемент игры. Таким образом, часы были важной частью экипировки, и как-то связаны с последующим опытом.

Много подобно ему людей не носили часы. Сосредоточившись на них Е Сюй обнаружил, что он был полн раздражения, паники и ошеломления, как и все новички, впервые попавшие в игру.

Он почувствовал облегчение. Обычно, в мире, где много новичков, сложность будет относительно низкой, и отсутствие у него на данный момент часов не должно вызвать проблем. Но безопасность была относительной, так как при смерти новичков, сложность может вырасти. В конце концов Господь Бог любил рыть ямы для игроков.

Ещё некоторое время люди спускались на палубу один за другим. Но Е Сюй не видел гида. Он не знал, есть ли тот уже на палубе среди NPC - туристов или еще не пришел.

Воспользовавшись этим временем, ветераны устроили собрание и объяснили новичкам ситуацию с научно-популярной хоррор игрой побега, чтобы те не подвергали риску жизни всех собравшихся и их собственные. В конце концов, всегда будут новички, которые так и поступят.

Е Сюй не знал, за кого, после столкновения с ошибкой возрождения, игра приняла его. Новичок или ветеран, прошедший уже 3 мира? Из-за чего он не спешил показать свою личность опытного игрока. Возможно, если бы он сказал, что ветеран, но Господь Бог посчитал его новичком и обнаружил, что это не так, то Бог мог уничтожить его.

В итоге, Е Сюй, замаскированный под новичка стоял рядом с ветераном, слушая его вместе с другими. Иногда опытные игроки тоже маскировались и притворялись новенькими, вводя окружающих в заблуждение.

«Итак, все здесь?» - По прошествии отведенного времени, появился NPC в костюме гида, держа в руках красный флажок. Она подошла к группе и поприветствовала всех с улыбкой. Оглядев, и убедившись в наличии всех туристов, гид радостно похвалила всех игроков за пунктуальность.

Основная часть людей не обратила на это особое внимание, только несколько новичков, до сих пор не принявших реальность окружили гида, чтобы выяснить почему их похитили и для чего они здесь.

Остальные не стали их останавливать.

Фактически, игроки были уже мертвы до прихода в игру, куда их вводил Господь Бог, и практически у каждого были воспоминания о своей смерти.

Однако всегда были один или два человека, которые не верили, что уже умерли. Им всегда казалось, что смерть и все происходящее - это просто кошмарный сон, проснувшись, они были похищены и приведены в необычное место, где какие-то странные люди говорят им играть в игру, а проигрыш карается смертью, как и нарушение правил.

О таких людях, за исключением спокойно принявших ситуацию новичков, опытные игроки не заботятся. Так как рассердив NPC, пострадают только сделавшие это.

Качество новичков в этом мире достаточно высокое. Все пришли и никто не проигнорировал радио трансляцию.

Гид не стала обращать внимание на нескольких новичков, несоблюдавших правила, а просто поприветствовала остальных. Она ввела всех в сюжет мира и начала объяснять правила игры, рассказав про различные развлекательные заведения на лайнере.

Увидев, что NPC игнорирует окружающих её игроков, один из них рассердился. Крупный мужчина сердито дернул ту за воротник, вынудив тем самым обратить внимание на «человека за кадром». Этот поступок рассердил гида, так как тот мешал ей исполнять работу.

Женщина избила мужчину и отнесла к ограждению, выкинув в океан, не сказав ни слова.

Упав в воду, мужчина попытался дважды всплыть, но растратив все силы утонул.

Эскурсовод холодно посмотрела на людей, которые окружали её вместе с крепким мужчиной. Но так как те просто стояли рядом и не пытались с ней говорить, она их проигнорировала. Одного взгляда гида хватило, чтобы некоторые новички отступили, затерявшись в толпе, не осмеливаясь больше создавать проблемы.

«Она действительно убила...» - тихо пробормотал новичок, сзади Е Суй, - «Вряд ли в океане есть дайверы, тайно спасающие...»

Этот NPC был очень сильным и хотя она выглядела, как 30-летняя женщина, но она спокойно подняла здорово мужчину и выбросила его за борт. Страшно.

Е Суй не удивился. Вновь посмотрев на гида, он ждал, когда она разъяснит правила. Было важно узнать их, так как от этого зависел вопрос жизни и смерти, а так же прохождение игры, что явно было намного важнее смерти мужчины.

<http://tl.rulate.ru/book/61266/1591898>