На исследование круизного лайнера ушло немного времени., хотя он был большим. Е Сюй потратил всего полдня. Так как ему требовалось лишь идти по коридору не заглядывая в каждую комнату.

На фоне рекламных объявлений в брошюре, найденной Е Сюем в своей каюте, он быстро записывал расположение каждой развлекательной локации, отмечая их издали, не заходя. Так как они таили в себе опасность. Лучше не испытывать удачу.

В полдник, Е Сюй вернулся к себе и немного отдохнув, пошел исследовать некоторые развлекательные точки, ранее отмеченные и обведенные.

По его мнению, именно их должны будут испытать игроки в течении десяти дней. В список входили: кинотеатр, магазины, тренажерный зал…

Кинотеатры были обычным явлением в фильмах ужасах. Тренажурный зал часто был местом, где случались несчастные случаи, и было идеальным местом для «случайной смерти» игрока. Магазин же явно сиволизировал какие-то покупки, для чего у игроков есть пятьсот юаней, которые надо потратить.

Этот круиз заставит их испытать развлекательные проекты. И в каждом будут присутствовать разные опасности и ловушки.

Тщательно запомнив расположение этих мест, Е Сюй также выучил места, подходящие для укрытия в случае опасности. К этому времени уже было довольно поздно и наступали сумерки.

Дабы избежать ночных прогулок, Е Сюй, взяв талон на питание, пошел в ближайший ресторан и поужинал.

Он не знал, опасно ли гулять ночью по круизному лайнеру, но нахождение в своей комнате определенно безопаснее, чем нахождение вне её. Е Сюй мог так утверждать, полагаясь на свой опыт прошлого мира, в котором он тоже имел свою комнату.

Вскоре после того, как Е Сюй вернулся в свою каюту, наступила ночь. Смотря на часы, он никак не мог заснуть, решив ещё раз обыскать свою комнату, так как в прошлый раз делал все в спешке.

Багаж, приготовленный для игрока «Игрока-побега», представлял собой маленький рюкзак, в котором были найденные ранее часы, дневник и два комплекта одежды.

Е Сюй разобрал одежду и повесил её в шкаф. Это была повседневная и официальная одежда, намекающая на возможность посещения праздничной церемонии или вечеринки в будущем. Дневник велся не регулярно и записи были случайны, а также редки. Однако Е Сюй все-таки смог узнать некоторые факты.

Первая запись в дневнике была месяц назад, его владелец принял участие в лотерейном розыгрыше и получил бесплатный билет на десятидневный круиз. Таких же счастливчиков было 150. И владелец слышал, что круизный лайнер на котором будет тур, очень роскошный, и поездка определенно стоящая. Как бедный и безработный человек, он был очень взволнован и с нетерпением ждал возможности отправиться в путешествие.

Вторая запись была сделана через пять дней, после получения билета на лайнер от организатора. Из-за волнения от ожидания, владелец дневника решил найти информацию о круизном лайнере, и его удобствах. В результате, он обнаружил, что номер билета совпадает с

номером круизного лайнера пропавшим без вести в течение нескольких лет, он подумал что это совпадение. Но владелец не понимал, что названия суден так же совпадали.

Третья запись датировалась 7мю днями назад. И в ней говорилось, что хозяину дневника начали сниться кошмар с абсурдными и причудливыми развлечениями, где умирают люди. Во сне, туристы с искаженными лицами, ещё минуту назад спокойно говоривших и смеющихся в банкетном зале, внезапно превратились в мостров с окровавленными улыбками, и начали преследовать его.

Он думал что причиной кошмара стал слух, который он случайно подслушал, где упоминался круизный лайнер, с таким же названием, только тот пропал в море. Владелец дневника, после неоднократно описывал сюреаллистические сцены сна в других записях, но особого значения этому не предавал, списывая на волнения и страх от того, что впервые побывает на лайнере. Он был беден и боялся, что все окажется шуткой и розыгрышем.

Снова пролистав весь дневник, какой-то ещё особо важной информации Е Сюй не обнаружил. Однако, он смог сделать вывод, что игрокам предстоит принять участие в банкете или в каком-то подобном мероприятии. На банкете на них внезапно нападут NPC – туристы, начав их преследовать.

Разложив буклет, Е Сюй нашел несколько мест, где можно провести банкет и посетил ручкой близлежащие урытия. Однако он не думал, что это как-то поможет, так как никаких знаний о способностях призраков нет, может они могут пробивать стены или что-то в этом роде? Возможно даже прятаться смысла не было.

Кроме того, в дневнике было записан момент когда его хозяин ходил в кинотеатр и игровой центр во сне. Но по каким-то причинам он не смог досмотреть фильм, поесть попкорн и выпить, из-за чего чувствовал себя тревожно. В игровом зале он также потерпел поражение, все игровые монеты были потрачены, в результате чего девушка требовала вернуть деньги.

Е Сюй чувствовал, что это может быть намеком на возможные миссии в будущем.

И хотя было не совсем ясно, есть ли от этого польза, он запомнил.

Больше ничего интересного и полезного в каюте обнаружено не было, Е Сюй проверил её еще 3 раза и убедившись, что нашел весь реквезит, начал укладываться спать. Сходив в ванную комнату чтобы умыться, он лег в кровать, порядком уже уставший.

Завтра будет новое испытание и ему нужно хорошо выспаться.

Проспав всю ночь без сновидений, утром Е Сюй разбудило радио.

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

«Все игроки должны пройти…»

«Все игроки должны пройти…»

У Е Сюя, который только что проснулся, бешено колотилось сердце и с досадой посмотрел на радио. Он крепко спал и из-за внезапного объявления у него чуть не остановилось сердце.

Незацикливаясь на этом, Е Сюй встал чтобы умыться.

Каюта выглядела все также, как и вчера, немного разворошенной после обыска. Если это было бы не так, Е Сюй заподозрил бы, что попал в бесконечный повторяющийся цикл, и вернулся в утро 1 дня. Слова объявления в точности повторялись и ничем не отличались от вчерашнего.

Быстро умывшись он начал идти на палубу, к уже собирающейся толпе игроков. По пути Е Сюй задумался, полчаса – это довольно маленький промежуток времени, и за этот отрезок сложно что-то сделать, особенно поесть.

На лестнице он встретил двух мужчин с тусклыми волосами и куриным гнездом на голове. Один из них, видимо не спавший, зевал.

Е Сюй протянул руку и коснулся своего кармана, нашупав там карточку от номера, талон на питание и несколько банкнот. Это был его единственный реквезит, и хотя он не был уверен, что будет сегодня тратить деньги, он все равно взял их с собой. Если гид поведет сегодня игроков в магазин, и там надо будет что-то купить, ему было бы неловко, не имея денег.

В животе заурчало, и это подтолкнуло его к мысли, что нет ничего важнее еды.

В этот раз гид пришла не последней. Она уже стояла на палубе и ждала игроков. Как только полчаса закончились, не дожидаясь остальных, она увела неопоздавших прочь.

Так как гид не говорила, сколько людей пришло, Е Сюй не мог сказать кто умер. Даже если и были игроки, которые опоздали, они не смогли бы узнать какое задание надо сегодня выполнять, а невыполнение сулило проблемы.

«Сегодня мы посетим магазин». – Своим отношением к тем обязанностям которые обычно выполняют экскурсоводы, её с трудом можно было бы отнести к этой роли. Она очень мало говорила, ничего не рассказывала об устройстве лайнера и его истории, всего того, что делал обычный гид, чтобы привлечь внимание туристов. Через некоторое время, она быстро подошла к дверям магазина, указав на него, сказала: «Вы должны пробыть там, хотя бы полчаса».

Е Сюй сомневался, он не думал что все будет так просто, как кажеться. Просто походить по магазину. Поскольку они пришли в магазин, по логике им надо что-то купить, однако NPC ничего не сказала про покупки. Получается что либо такого правила нет, либо гид специально не сказала чтобы игроки попали в ловушку, как в инциндете с часами в библиотеке.

Е Сюй верил последнему. В конце концов, NPC очень любили устраивать незапланированные ловушки.

Такие мысли посетили не только Е Сюя, несколько игроков подсознательно потрогали свои карманы, где с большой вероятностью были деньги.

Более сотни игроков ворвались внутрь магазина и быстро разошлись.

В первую очередь Е Сюя заботила цена, так как обнаружил что все товары были дорогими. Не то чтобы магазин на круизном лайнер специально поднял цену, проблема заключалась в том, что сами по себе товары были дорогими. Обойдя уже два стелажа, самый дешевый товар – маска для лица стоила более 300 юаней, а у него было всего 500 юаней.

Е Сюй не думал, что покупка чего либо из этого магазина хоть как-то поможет в будущем. Очевидно что обычные предметы, а не реквезит, способный помочь при противостоянии призракам. Он не хотел тратить здесь деньги, так как на более позднем этапе игрокам предстоит посетить игровой зал, где деньги нужно будет обменять на игровую валюту. При

посещении кинотеатра возможно надо будет купить попкорн и напиток.

Конечно было бы хорошо, если сам NPC сказал что надо купить, но NPC не будет это делать.

Понимая что у него всего 500 юаней, Е Сюй чувствовал давление.

Приятно иметь деньги.

Решив не проявлять инициативу, он стал ждать действий других игроков. Подойтя к выходу, Е Сюй сделал вид что рассматривает товары, краем глаза наблюдая за гидом снаружи, ожидая момента, когда к ней подойдут за талоном на питание.

Согласно предположению Е Сюй, талон на питание полученный вчера, должен быть действителен в течение одного дня, из-за чего им надо выполнять задания каждый день, чтобы не умереть с голоду. И хотя он даже не ходил сегодня в ресторан, чтобы проверить своё предположение, было легко догадаться об этом правиле.

Все равно внизу был ресторан, он может позже туда сходить и подтвердить свою теорию уже практикой.

http://tl.rulate.ru/book/61266/1679389