

## Глава 4. Британские лорды или арабские шейхи?

Несколько минут мысли Лекса бешено метались, прежде чем он, наконец, заставил себя успокоиться. Видеоигры, которые позволяли раскрыть воображение, всегда были его любимыми, отчего он тратил бесчисленное количество часов на такие игры, как Minecraft. Но слишком большая свобода и обилие возможностей имели свою проблему, которая часто заставляла его начинать сразу несколько проектов, не доводя до конца ни один из них. Но он учился на своих ошибках и знал, что лучше действовать систематически, чем наобум.

Первое что он решил, прежде чем приступить к строительству, определить в каком стиле будет оформлена гостиница. Очевидно, что оформление было важной частью, и ему требовалось четкое направление для работы. Так в каком же стиле она должна быть?

Должен ли он оформить свою гостиницу как поместье лорда, с вышками на пограничных стенах, башнями и мансардными окнами с большими витражами, виднеющимися по всему зданию, и царственными скульптурами, усеивающими сады? Или ему следует пойти в другом направлении и оформить его как дворец арабского шейха, с башнями с остроконечными куполами и полукруглыми арками по всему периметру, геометрическими узорами инкрустированными золотом и исписанные каллиграфией?

По правде говоря, несмотря на свои грандиозные замыслы, он почти ничего не знал об архитектуре или дизайне, и все впечатляющие проекты, которые он когда-либо создавал в играх, были достигнуты лишь благодаря тому, что он выбирал понравившиеся ему проекты в интернете, смешивал и подбирал подходящие, пока не был удовлетворен результатом. Такой же был план и сейчас, но какой должна быть тема?

Немного подумав, он решил создать что-то похожее на особняк лорда, как он его себе представлял, хотя в точности не знал как тот должен был бы выглядеть.

Он видел пару фотографий Букингемского дворца в Интернете, и возможно, это то, к чему следует стремиться. Его решение было основано на том факте, что на горизонте маячила зима, и когда он представлял себе комфорт в холода, именно об этом он и думал.

Приняв решение, Лекс приступил к работе. Сначала он думал, что придется перетаскивать элементы из панели, как это было в играх, но обнаружил, что создание дизайна с использованием интерфейса гораздо более интуитивно понятно. С помощью всего лишь мыслей о том, как он хотел бы, чтобы все выглядело, гостиница начала обретать очертания, и когда его мысли выходили за рамки дозволенного или того, что могло стоить Полночных баллов, он мгновенно понимал это и менял свои мысли.

Пограничная стена была выложена из булыжника, каждый кусок которого был одинакового размера и высоты. Стена была почти 4 метра в высоту и 3 метра в ширину, с проходом наверху, где предположительно должны были патрулировать охранники (или гости могли прийти и полюбоваться видом). В центре фасадной стены были установлены большие деревянные ворота в форме арки, а через сад к небольшому особняку вела мощеная булыжником дорога. Несмотря на пожелания Лекса, в садах не было статуй, поскольку они стоили Полночных

баллов, которые он не хотел пока использовать.

Дорога, которая в основном была прямой, заканчивалась поворотом прямо у лестницы, служившей входом в поместье. Вход вел в большой зал, который также служил вестибюлем.

В противоположном конце располагалась длинная деревянная стойка, за которой хозяин в первую очередь приветствовал гостя.

Прямо рядом со стойкой была лестница ведущая с первого этажа на второй, где располагались три гостевые комнаты, в каждой из которых была большая двуспальная кровать, небольшая гардеробная, две тумбочки, комод и несколько стульев, а также отдельная уборная.

Справа от вестибюля находилась комната, которая служила гостиной, где посетители могли отдохнуть или пообщаться, обставленная удобной деревянной мебелью, большая часть которой была обращена к камину, в котором постоянно горел огонь, хотя по какой-то волшебной причине он не давал пепла или сильного жара, а только тепло.

Слева от вестибюля находилась закусочная, по-прежнему обставленная элегантной деревянной мебелью, но в более непринужденной обстановке.

Рядом с лестницей была дверь, которая вела в заднюю часть особняка, где сад был благоустроен несколькими пологими холмами, в отличие от прямых садов перед домом, и был усеян шезлонгами и парой больших садовых качелей.

Лекс хотел добавить немного флоры и фауны, например, несколько птиц, белок и деревьев, но все стоило Полночных баллов, и хотя сейчас это казалось дешевым, он не знал, для чего ему еще могут понадобиться эти баллы и насколько трудно их заработать, поэтому сдержался. Всё, что было в гостинице, включая конструкцию и мебель, было получено бесплатно вместе с разрешением на строительство.

- Что ты об этом думаешь, Мэри? - спросил Лекс, осматривая Гостиницу. Он почувствовал некоторую гордость, когда подумал о том, что теперь все это принадлежит ему.

- Гостиница отвечает основным требованиям, предъявляемым к функционированию. Она может с комфортом удовлетворить основные потребности гостей на стадии Очищение энергии[3], и приемлема для гостей Царства Основания[4].

- Что насчет гостя выше Царства Основания?

- Хозяин не обладает необходимыми полномочиями, чтобы задавать вопросы, относящиеся к чему-либо на стадии Царства Основания или выше - весело ответила она.

Лекс кивнул, он ожидал этого.

Затем он вытащил и активировал свой сертификат об аренде 2х ИИ. Сертификат начал светиться и разделился на две части, медленно превращаясь в две фигуры: пожилого

худощавого мужчину и молодую девушку, которая выглядела немного старше Лекса. У старика были седые волосы и густые усы, и одет он был в костюм. Волосы женщины были собраны в пучок, и носила похожий костюм, что и старик.

- Приветствую, Хозяин гостиницы, мы ваши ИИ помощники. Пожалуйста, наставьте нас - произнесли они в унисон.

- Как вас зовут и чем вы можете мне помочь? - спросил он.

- Мы управимся со всеми задачами, которые вы нам поручите, от приготовления пищи, уборки, развлечений, управления, работы в саду до всего, что вы только сможете придумать. Пожалуйста, обратите внимание, что если вы потребуете, чтобы мы сражались, то вы должны знать, что наш боевой уровень ниже, чем у обычного человеческого ребенка. Если вы потребуете, чтобы мы напали на курицу, мы сделаем это без колебаний, и если удача будет на нашей стороне, тогда возможно мы вернемся живыми, по поводу всего остального нам нечего сказать. На данный момент у нас нет имен, пожалуйста, скажите нам - снова ответили они в унисон.

Губы Лекса дёрнулись. В Полуночной гостинице очень старались не оказывать ему никакой помощи в обеспечении собственной безопасности, не так ли? Что он должен был делать, если бы столкнулся с агрессивным гостем с высоким уровнем культивации? Ну, по крайней мере, у него был нож для масла.

- Очень хорошо, ты будешь Джерардом, а ты Велмой. - обратился он соответственно к пожилому мужчине и молодой женщине.

- Велма, вы должны оставаться в вестибюле и принимать гостей, Джерард, вы будете выполнять все запросы гостей. Я пока не могу придумать ничего другого, поэтому буду давать вам новые задания по мере их поступления.

Оба ИИ кивнули.

- Мэри, есть ещё что мне нужно сделать или мне стоит воспользоваться золотыми билетами прямо сейчас?

- Вы можете воспользоваться золотыми билетами. Выбор первого билета привязан к домашнему миру хозяина, что касается других то вы можете выбрать мир, основанный на ваших полномочиях. Выбирая мир, вы должны учитывать свои текущие возможности по приему гостей. Пожалуйста, обратите внимание, что хозяин может использовать только один золотой билет в неделю.

Лекс снова кивнул, уже инстинктивно, и вызвал золотой билет. Он был маленький, размером с его ладонь, и на нем жирными черными буквами было напечатано "Полуночная Гостиница". Было жаль, что ему придется ждать неделю, прежде чем он сможет посетить другие миры, поскольку первый из них свяжет Гостиницу с Землей, но Лекс мог смириться с этим.

Охваченный волнением и тревогой, он разорвал свой первый золотой билет надвое. Половинки начали сиять и исчезать, словно песок, просачивающийся сквозь пальцы.

Обновление квеста: Задание выполнено! Хозяин получает в награду: "Полуночная Гостиница" +1 уровень!

Примечание: Ваше путешествие только началось, не расслабляйтесь.

Новое задание: Прими своего первого гостя!

Лекс удивленно приподнял бровь при виде уведомления, а затем спросил Мэри:

- Что означает повышение уровня Полуночной Гостиницы?

- Это означает уровень ваших полномочий. Чем выше уровень Гостиницы, тем больше у вас доступа ко многим вещам, которые Система может для вас сделать.

Лекс кивнул, всё было как он и предполагал, и просмотрел свой обновленный статус.

Имя: Лекс Уильямс

Возраст: 23 года

Пол: Мужчина

Уровень развития: Смертный

Здоровье: неоптимальное (развивающаяся опухоль головного мозга; поврежденные мышцы и суставы; ослабленные: пищеварительная система, легкие и сердце; легкая никотиновая зависимость...\*выберите, чтобы отобразить полный список\*)

Полуночные баллы: 0

Уровень: 0

Инвентарь: Тапочки для Ванны, Нож для Самообороны, 2 Золотых Билета, Наряд Хозяина Гостиницы

Миссия: Прими своего первого гостя!

Замечание: У тебя на спине волос больше, чем на груди! Пожалуйста, прояви заботу о себе и не унижай "Полуночную Гостиницу"!

Дело сделано, теперь ему оставалось только ждать. А пока, может быть стоит посмотреть, что можно сделать с полуночными баллами. И постараться не заикливаться на этом замечании!

<http://tl.rulate.ru/book/74701/4341441>