

### Прячущийся

Раз уж он попал в подземелье, Янь Цзиюнь сосредоточился на выборе предметов. Информацию о других подземельях он мысленно отложил в сторону — пригодится в следующий раз.

Он помнил, что Ци Фэн выбрал для него простой режим, но почему-то он оказался в сложном.

Ци Фэн не только рассказал его новому напарнику, какие предметы выбрать, но и трижды прожужжал об этом все уши самому Янь Цзиюню. К счастью, он всё запомнил.

«Хоть простой и сложный режимы отличаются, но предметы, наверное, нужны те же самые, — размышлял он. — В крайнем случае, добавлю пару своих. В сложном режиме ведь на два предмета больше можно взять».

На этот раз он не собирался входить в игру в облике кота. Очков, заработанных в прошлом подземелье, как раз хватало на то, чтобы войти человеком. Потратив часть очков на покупку предметов, остальные он обменял на несколько карт опыта человеческой формы разной длительности — от пяти до тридцати минут.

К счастью, карты опыта человеческой формы не занимали слоты для предметов. Он надеялся, что это не баг, а приятный бонус.

За последние несколько дней в Центральном городе он провёл эксперимент: оказалось, что время на картах опыта человеческой формы можно использовать по частям, и количество карт не ограничено. Правда, минимальное время использования — пять минут. Это означало, что он может обменять очки на множество пятиминутных карт и использовать их в подземелье по ситуации. Но делать это нужно было с умом. Если другие игроки узнают, что он может превращаться из кота в человека и обратно, это может обернуться для него неприятностями.

Проверив выбранные предметы и обменённые карты, он активировал двадцатиминутную карту опыта человеческой формы. Через двадцать минут он либо снова станет котом, либо, в зависимости от ситуации, продолжит использовать человеческую форму.

Оставалась одна минута до начала.

— Я помню, что основной аккаунт выбрал для меня простой режим, — обратился Янь Цзиюнь к Системе. — Почему я попал в сложный?

— Данное правило зависит от количества пройденных подземелий и суммы очков основного аккаунта, — ответил юношеский голос. — Основной аккаунт уже является игроком среднего уровня и выше. Чтобы предотвратить мошенничество со стороны опытных игроков по

отношению к новичкам, дочерний аккаунт может выбирать только сложные подземелья.

Янь Цзиюнь стиснул зубы.

— Значит, я с самого начала попадал в сложные подземелья не случайно, а потому что из всех сложных режимов мне выпадал случайный?

— Да. Простые режимы всех подземелий для новичков вам недоступны.

— Тогда почему в моём интерфейсе выбора подземелий не было никакого предупреждения?

— Интерфейс выбора подземелий для всех игроков одинаков. До наступления времени выбора просмотр простых режимов не запрещён.

Выходит, вся информация о простых подземельях, которую он собирал, оказалась бесполезной. Хотя он и не бывал в простых режимах, но, зная характер этой Системы, можно было предположить, что сложность в трудном режиме возрастает как минимум в десять раз.

— Основной аккаунт тоже не знает об этом правиле?

— Да. Многие правила игрокам приходится открывать самостоятельно. Это тоже часть игрового процесса, делающая его более интересным.

«Интересным, как же! — мысленно выругался Янь Цзиюнь. — Чуть не погиб из-за этой чёртовой Системы».

Он вздохнул. Думал, что нашёл себе могущественного покровителя, а Система с самого начала подсунула ему сложный режим. Другие игроки могли пройти три простых и два сложных подземелья, чтобы завершить начальный этап, а ему все пять предстояло проходить на высоком уровне сложности.

Если бы он следовал обычным правилам, игрок с основным аккаунтом мог бы напрямую рассказать ему об игре, помочь с выбором подземелья, что действительно было бы похоже на мошенничество. Но в первых двух подземельях у него не было такой поддержки. Он был абсолютным новичком, ни о каком мошенничестве и речи быть не могло!

И благодарить за это он должен был то, что он кот. Будь он обычным человеком, неизвестно, как бы он справился.

Ци Фэн — самый худший хозяин в истории! Никто так не подставлял своего кота!

Обычно коты доставляют неприятности своим хозяевам, а у них всё наоборот.

Янь Цзиюнь мог лишь мысленно вздыхать.

В его зоне подготовки не было видно информации о напарнике по команде, как и, вероятно, у того. При входе в одно и то же подземелье команда автоматически распускалась, потому что это было не командное, а индивидуальное испытание.

Игра была устроена так, чтобы максимально усложнить игрокам совместное прохождение. Идея «Судьбы» заключалась не в том, чтобы игрокам было слишком комфортно. Поэтому, хоть Янь Цзиюнь и не раскрыл свою личность перед Цю Си, он всё же надеялся, что тому не придётся из-за него попадать в сложное подземелье.

Игра была поистине безжалостна, раз затягивала в себя даже людей с ограниченными возможностями.

Времени на общение с Системой оставалось мало. Янь Цзиюнь снова услышал обратный отсчёт.

[Пять, четыре, три, два, один. Загрузка подземелья...]

[Игра начинается. Ваша жизнь — в ваших руках. Желаем приятной игры!]

На этот раз Янь Цзиюнь входил в подземелье в человеческом обличье. Его тело снова ощутило невесомость, и он на короткое время потерял сознание.

Открыв глаза, он обнаружил себя посреди толпы. Затем до него донёлся бездушный механический голос, объявляющий информацию о подземелье.

[Название подземелья: Прятки]

[Продолжительность: 24 часа]

[Сложность: Трудная]

[Цель: Победить.]

[Выживших игроков: 30/30]

В первых двух подземельях была основная сюжетная линия, а здесь — цель. Значит ли это, что основного задания не будет?

В этом подземелье было тридцать игроков. Все они стояли на огромной сцене, окружённой бесчисленными камерами. В центре находился молодой режиссёр с мегафоном.

Все игроки, как и Янь Цзиюнь, незаметно осматривали обстановку и НИПов.

Янь Цзиюнь заметил Цю Си, стоявшего в последнем ряду. Тот выглядел растерянным и осматривался по сторонам, словно кого-то искал.

Он уже превратился в человека в зоне подготовки, так что Цю Си не мог его здесь найти.

«Несчастный парень, — подумал Янь Цзиюнь. — Из-за меня попал в сложное подземелье. Мне очень жаль».

— Добро пожаловать на съёмки нашего шоу «Мир веселья»! — прокричал режиссёр. — Вы все — наши будущие звёзды! Надеюсь, сегодня вы покажете себя с лучшей стороны. Чем активнее вы будете, тем больше о вас будут говорить после выхода шоу в эфир. Старайтесь не лениться, пассивных звёзд мы будем исключать.

Никто из игроков не понял, о чём речь.

«Опять ролевая игра?»

НИП-режиссёр, не обращая внимания на замешательство игроков, продолжал:

— Сейчас я даю вам десять минут на то, чтобы разделиться на команды. Тридцать человек — шесть команд по пять. После того, как вы объединитесь, я объявлю правила игры. Время пошло!

Десять минут на формирование команды — это не так-то просто. Кроме тех, кто пришёл вместе, все остальные были незнакомы.

Игроки, опасаясь упустить хороших напарников, тут же начали общаться друг с другом. Это напоминало рынок невест, где все пытались разузнать друг о друге как можно больше, чтобы найти подходящую команду.

Янь Цзиюнь не спешил. Он стоял в стороне и наблюдал за происходящим, не желая привлекать к себе внимание.

Выбор команды — дело тонкое. Но выбирать приходилось из того, что есть.

Никто не знал, какими будут правила игры, о которых говорил режиссёр.

«Прятки» — это скорее название игры, чем сюжетное подземелье. Судя по всему, им предстояло играть в какую-то игру, но как именно, было неясно. К тому же, их заставили разбиться на команды, что намекало на возможное противостояние между игроками. А раз будет противостояние, то каждый захочет найти себе сильных союзников, чтобы не тащить на себе балласт.

Пока Янь Цзиюнь размышлял, какого типа напарников ему выбрать, мужчина на костылях, стоявший слева от него, был грубо оттолкнут на сцену.

— Извини, но с калекой я в команде быть не хочу, — с издевкой сказал тот, кто его толкнул.

Взгляды всех игроков устремились в их сторону. Но смотрели они не на обидчика, а на упавшего мужчину.

НИПы внизу занимались своими делами, не обращая внимания на конфликт между игроками.

Никто не подошёл, чтобы помочь хромоту.

Янь Цзиюнь подошёл и помог упавшему подняться.

— Вы в порядке?

Для него это было простое проявление человечности.

Мужчина был молод, на вид лет двадцати семи-восьми, чуть старше Янь Цзиюня.

У него было бледное лицо, а по одежде можно было сказать, что он привык к комфорту и, скорее всего, из обеспеченной семьи.

— Я в порядке, — ответил он.

— Эй, красавчик, — обратился к Янь Цзиюню тот, кто толкнул мужчину, — запомни один урок: в подземелье лучше держаться подальше от всяких странных типов, а то и не заметишь, как умрёшь.

Янь Цзиюнь знал, что тот по-своему прав, но в то же время и неправ. В игре каждый сам за себя, это верно. Но говорить об этом вслух, ставя других в неловкое положение и играя на их чувстве вины, было просто отвратительно.

— Спасибо, — мягко сказал мужчина.

Янь Цзиюнь подобрал костыль и протянул ему.

«Эта игра действительно бесчеловечна, — подумал он. — Затягивает сюда людей с ограниченными возможностями пачками. То немой, то хромой. Словно специально, чтобы те умирали и повышали статистику смертности. Неужели у этой помойки есть KPI по смертям?»

Никто не хотел объединяться с хромым.

К Янь Цзиюню тоже никто не подходил. Боялись, что в решающий момент он станет обузой. К тому же, он выглядел довольно худым и не производил впечатления сильного бойца. Да, лицо красивое, но от слишком красивых людей часто бывает много проблем. В итоге все предпочли держаться от него подальше.

Оставалось три минуты. Янь Цзиюнь увидел, что ни немой, ни хромой так и не нашли себе команду. Он решительно подошёл к ним.

Немой сделал жест благодарности. Янь Цзиюнь почувствовал укол совести.

Хромой тоже знал язык жестов.

Их команде не хватало двух человек, но вскоре они нашлись.

К ним присоединилась пара студентов, которых отвергли другие игроки. У них не было выбора. В игре пары не любили: считалось, что они не сосредоточены на игре, вечно мешаются, да ещё и раздражают своими нежностями. А если сделаешь им замечание, в ответ получишь двойную порцию ругани — у них-то два рта, а у тебя один.

Янь Цзиюнь по своему игровому опыту знал таких людей и теперь столкнулся с ними в этой опасной игре.

Их команда из пяти человек была собрана. Они представились друг другу.

Хромой молодой человек — Гу Вэньчжу.

Немой — Цю Си.

Студенты — Сунь Синьсинь и Ма Хайян.

Как только они закончили знакомиться, десять минут, отведённые режиссёром, истекли.

НИПы наклеили им нашивки с названием группы и номерами. Всего было шесть групп: А, В, С,

D, E, F. Янь Цзиюнь и его команда попали в группу F. Ему достался номер 29.

— А теперь я объявлю правила первого раунда! — снова прокричал в мегафон режиссёр.

«Первый раунд? Значит, будут и второй, и третий».

Если бы это была простая игра, в описании подземелья не было бы указано двадцать четыре часа.

— Итак, у нас шесть команд по пять игроков. Вы будете соревноваться парами, — объявил режиссёр. — В первом раунде каждая команда выберет представителя, который вытянет карточку с локацией. Команды, вытянувшие одинаковые локации, становятся соперниками. — Он помахал шестью карточками. — После первого раунда составы пар сменятся.

Янь Цзиюнь вызвался от их группы и вытянул карточку. Вернувшись, он показал её остальным.

— Что это значит? — первым спросил Ма Хайян.

На их карточке была изображена заброшенная улица.

НИП проводил их к входу на локацию.

Их соперниками оказалась группа А — пятеро крепких мужчин. Среди них был и тот, кто толкнул Гу Вэньчжу. Он показал им большой палец, опущенный вниз, — жест, который не мог не вызывать раздражения. Этот тип явно любил провоцировать других.

Перед ними была карточка с изображением заброшенной улицы. Все последовали за НИПом в красной жилетке.

Именно в этот момент все игроки наконец услышали системное уведомление.

Оказалось, что игра начинается только после входа на локацию. А до этого была лишь подготовка к распределению по группам. Янь Цзиюнь предположил, что это похоже на тот раз, когда они ехали в ресторан, но это были лишь догадки. Возможно, после окончания раунда им придётся вернуться сюда.

[Игроки групп А и F, приготовьтесь к игре.]

[Правила игры: Этот раунд делится на Искателей и Прячущихся. Искатели должны за отведённое время найти Прячущихся. Игра считается выигранной, если Искатель дотронулся до одежды Прячущегося. Однако победа засчитывается только после поимки всех игроков

команды соперника. У Прячущихся есть три минуты, чтобы найти укрытие. В процессе игры можно менять место укрытия. Если вас нашли, но до одежды не дотронулись, вы можете убежать. Старайтесь не попадаться. За победу команда получает тысячу очков. Проигравшая команда очков не теряет.]

[Первый раунд. Группа А — Искатели, группа F — Прячущиеся. Время — один час. Использование личных предметов запрещено.]

[Игра в прятки начинается!]

Прямая трансляция «Хочу быть человеком»:

«А-а-а, почему детёныш не в форме кота? Котом же прятаться удобнее!»

«Детёныш, я пришёл к тебе! Кстати, мне нравится этот режим! Круто! Начинается самое интересное».

«Слышал, тут есть кот-стример, почему не вижу? Обман!»

«Давно не видел котика, соскучился! Когда превратишься?»

«Эх, эти наивные игроки думают, что сложные прятки — это то же самое, что и простые. В простом режиме ищут НИПы, и нужно просто продержаться отведённое время. Легко. Они, наверное, и не догадываются, что в сложном режиме игроки сражаются против игроков. Ха-ха-ха, обожаю смотреть, как игроки воюют друг с другом! Посмотрим, кто кого! Давайте уже, начинайте, не могу дождаться!»

«Детёныш, превращайся скорее в кота! Сложные прятки — это очень трудно, надеюсь, котик выживет!»

Игроки пока не верили, что всё будет так просто.

Команда А была полна уверенности. Эта группа казалась лёгкой добычей. Они уже видели в них лёгкие очки.

Группа F — сборище инвалидов. Пара влюблённых — это вообще подарок. Они наверняка будут держаться вместе, поймаешь одного — поймаешь и второго. С хромым ещё проще, он далеко не убежит. Остаются немой и какой-то тощий парень.

Янь Цзиюнь понял: это подземелье — игра на выбывание. Умрут ли они, было неизвестно, но пройти его будет нелегко.

Он взглянул на свой инвентарь. К счастью, его карта человеческого облика не считалась предметом из магазина, и он мог использовать её в любой момент. Это обнадеживало.

Но как победить?

Пятеро из группы F не были знакомы друг с другом, все были в растерянности. Ситуация была не в их пользу, они не знали местности.

Что из себя представляет эта заброшенная улица?

Вся их команда вошла на локацию.

[Добро пожаловать на улицу Сяюнь. Обратный отсчёт времени для укрытия — три минуты!]

— Помочь? — спросил Янь Цзиюнь у Гу Вэньчжу.

— Извините, я вас задерживаю, — с сожалением ответил тот.

Цю Си, увидев, что Янь Цзиюнь выглядит довольно худым, подошёл, чтобы помочь. Он всё ещё не мог понять, почему попал в сложное подземелье и не нашёл кота своего босса. Сердце его сжималось от беспокойства. Он только что получил работу и тут же потерял объект охраны.

Он не понимал, как простое подземелье превратилось в сложное. Среди тридцати игроков он не увидел кота босса. Босс же ясно сказал, что его кот — тоже игрок. Может, они просто не попали в одно и то же подземелье? Ему всегда не везло, так что вполне возможно, что игра забросила его в сложный режим.

«Когда выйду, обязательно извинюсь перед боссом, — думал он. — Я не специально, просто мне не везёт».

Может, кот попал в простое подземелье, а его из-за какого-то бага закинуло в сложное? Ему всегда не везло: он мог поперхнуться водой, споткнуться на ровном месте, а однажды под ним даже кровать сломалась.

Цю Си знал о своих недостатках, но никогда не унывал. Хоть ему и не везло, он всегда встречал хороших людей. Вот и сейчас, попав в игру и не имея возможности работать в реальном мире, он встретил своего старшего товарища, который нашёл ему работу.

Удача и неудача шли рука об руку.

Работа нашлась, но объект охраны потерялся.

Янь Цзиюнь, конечно, не знал о терзаниях Цю Си. Его сейчас волновали три минуты, отведённые на то, чтобы спрятаться. У них не было карты, и они не знали, где лучше укрыться. Та парочка, увидев, что они мешкают, уже бросилась вперёд искать себе место.

Гу Вэньчжу, хоть и сохранял внешнее спокойствие, внутренне тоже нервничал. И не только он. Янь Цзиюнь и Цю Си тоже волновались. Нога Гу Вэньчжу была серьёзным препятствием.

Цю Си снял свой рюкзак, присел перед Гу Вэньчжу и показал, чтобы тот забирался ему на спину.

— Тогда придётся тебя побеспокоить, — без лишних слов согласился Гу Вэньчжу.

Он сразу запомнил имя Цю Си. Этот парень производил хорошее впечатление, казался человеком, который уважает других.

Янь Цзиюнь взял рюкзак Цю Си. Это был тот самый рюкзак, который купил ему Чистильщик лотка. Конечно, кота внутри не было.

Он закинул рюкзак за спину и подобрал костыль Гу Вэньчжу.

— Идём, нужно спешить, времени мало.

Время не ждало. Двадцать секунд из трёх минут уже прошли.

Они ворвались на игровую площадку.

Свет снаружи был ярким, а здесь царил полумрак. Янь Цзиюнь использовал карту человеческого облика, но его кошачье ночное зрение никуда не делось. В полумраке он видел так же хорошо, как днём.

Их главная проблема сейчас — найти подходящее укрытие.

Игра длилась час.

Перед ними простиралась пустая улица. Не было даже намёка на ветер.

Вывески по обеим сторонам улицы были обшарпанными и готовы были в любой момент рухнуть на голову. Улица была длинной, конца не было видно.

«Наверное, её протяжённость ограничена», — предположил Янь Цзиюнь.

Они увидели, как та парочка убежала далеко вперёд.

Магазины по обеим сторонам улицы были открыты. Некоторые двери были распахнуты настежь, другие — приоткрыты. Некоторые окна были разбиты и могли в любой момент обрушиться.

На первый взгляд, мест для укрытия было много, но это было обманчивое впечатление. Внутреннее убранство магазинов было разным, и нужно было быстро найти подходящее место.

Цю Си нёс на спине Гу Вэньчжу.

— Куда спрячемся? — спросил Гу Вэньчжу у Янь Цзюня.

— Подождите меня здесь, я быстро осмотрюсь впереди.

Сказав это, он бросился вперёд.

Немой забеспокоился, что тот их бросит.

— Не волнуйся, он нас не оставит, — вдруг сказал Гу Вэньчжу, сидевший у него на спине.

Самой большой проблемой был сам Гу Вэньчжу. Ему нужно было найти самое надёжное укрытие, потому что, если его найдут, у него не будет шанса убежать. Его нога не позволит ему бежать быстрее других.

Янь Цзюнь на максимальной скорости мчался вперёд. Он быстро наметил цель — неприметный маленький супермаркет. Внутри наверняка есть подсобка и картонные коробки. Но это было слишком очевидно, любой бы догадался.

Какие места искатели не станут проверять?

Янь Цзюнь быстро соображал, его взгляд скользил по возможным укрытиям.

Та парочка уже в панике где-то спряталась. Лучше не прятаться рядом с ними.

Янь Цзюнь внезапно вернулся к своим напарникам.

— Гу Вэньчжу, ты иди сюда, — он указал на булочную у входа.

«Нас же там найдут», — подумал немой.

— Времени объяснять нет, — сказал Янь Цзиюнь. — Я видел там колодец, но он сухой. Можете спрятаться в нём. Скорее всего, вас не найдут.

— А ты? — спросил Гу Вэньчжу.

— Не волнуйтесь за меня, — успокоил их Янь Цзиюнь. — Даже если меня найдут, я не попадусь. Прячьтесь спокойно.

Немой подумал, что у него есть какой-то особый предмет.

— Но Система сказала, что предметы использовать нельзя, — вдруг сказал Гу Вэньчжу.

— У меня получится, — махнул рукой Янь Цзиюнь. — Времени мало, скорее туда.

Цю Си был человеком исполнительным. Он тут же понёс Гу Вэньчжу в булочную. Гу Вэньчжу даже не успел ничего больше сказать. Цю Си, войдя внутрь, прикрыл за собой дверь.

А сам Янь Цзиюнь побежал вглубь улицы. Пустая, старая улица без единой крысы выглядела жутко.

Он взглянул на таймер. Осталось полторы минуты.

Он старался бежать как можно дальше. Искатели в первую очередь будут проверять дома в начале улицы. Пять человек — это довольно быстро. Ему нужно было найти подходящее место, чтобы превратиться в кота и ловко прятаться.

Он выбрал не магазин или супермаркет, а старый дом, затерявшийся среди многочисленных витрин. Если не приглядываться, можно было и не заметить эту дверь. На ней висел выцветший постер с изображением бога-хранителя Ючи Гуна. От одного прикосновения он, наверное, рассыплется в прах.

Янь Цзиюнь без колебаний толкнул дверь. В лицо ему ударила волна пыли. Внутри было темно. Сразу за входом — гостиная. Слева — лестница на второй этаж, в спальню. Справа — занавеска из индиговой ткани, окрашенной в технике батик. Янь Цзиюнь подошёл ближе. За ней была ещё одна дверь, ведущая на кухню, а оттуда — на задний двор.

И здесь его ждал огромный сюрприз. Задний двор был общим для нескольких соседних домов.

Янь Цзиюнь оглядел крыши. Если он будет прятаться с умом, то продержаться час не составит труда.

«Надо забрать свои слова обратно, — подумал он. — Чистильщик лотка умеет выбирать подземелья».

До начала игры оставалось пятьдесят секунд. На заднем дворе он тоже увидел колодец. Он намеренно свалил рядом с ним несколько корзин, создавая видимость, что мог спрятаться там. А сам вернулся в гостиную, поднялся на второй этаж. Одна из комнат была главной спальней. Он зашёл в соседнюю. Судя по обстановке, здесь жил старшеклассник. Он положил свой чёрный рюкзак рядом со стопкой старых книг, чтобы тот не бросался в глаза.

В этот момент Система выдала уведомление.

[Время для укрытия истекло. Искатели входят на локацию. Прячьтесь хорошенько!]

Янь Цзюнь взглянул на оставшееся время на карте человеческого облика. Оставалась одна минута.

<http://bllate.org/book/13656/1589399>