

Юй Ван был настолько потрясён, что даже не заметил, какие именно тридцать предметов ему выпали и были ли среди них редкие.

Очнулся он уже на пустой площадке в поместье.

Ночной прохладный ветерок остудил его пылающее лицо. Он похлопал себя по щекам, глубоко вздохнул и сосредоточился на происходящем.

Лучше заняться созданием инстанса, чтобы успокоиться. А этот осколок и таинственный мужчина, с которым у него, похоже, были какие-то отношения, — всё это можно отложить на потом. В его нынешнем состоянии, даже если бы он и захотел что-то предпринять, у него бы ничего не вышло...

Так, хватит об этом думать! За работу!

Пересмотрев тридцать выпавших предметов, он понял, что, видимо, осколок зеркала поглотил всю его удачу. Среди тридцати предметов был всего один фиолетовый — карточка здания. Синих было два, остальные — зелёные и белые.

Один из синих предметов был невероятно красив.

Это была нефритовая флейта, полупрозрачная и, в отличие от обычных, слегка светившаяся изнутри. Юй Ван повертел её в руках — на ощупь она была очень приятной. Такая изящная вещь, а её способность — соблазнение. Звуки флейты могли очаровать цель, причём действовала она в основном на людей, а на странностей — слабо.

Ого! Похоже, интриги и манипуляции продолжаются!

Этот предмет был многоразовым, с перезарядкой в три дня. Хм, надо будет выставить его в Магазине очков для игроков. С такой внешностью его точно купят. В магазине уже было три синих предмета, но их ещё никто не смог себе позволить. А вот зелёные уже несколько игроков приобрели.

Другой синий предмет был расходным, но его способность была очень полезной: в критический момент он мог блокировать одну смертельную атаку странности.

Расходуемые предметы пока никто не покупал, но Юй Ван не торопился. Просто ещё не пришли игроки-донаторы. Да и инстансов, которые бы заставляли тратить, пока не было. Но скоро будут.

Вместе с новой карточкой здания у него теперь было шесть слотов. Сначала он разместил два здания для музея.

Инстанс: «Музей ужасов»

Сложность: В—А

Странности: 18 (3 синих, 7 зелёных, 8 белых)

Здания: Художественный музей «Аггер», Подземная парковка

Запреты: Выбрать проклятую картину; Выбрать проклятую машину; Купить менее трёх картин

Предметы: Нет

Условие прохождения: Купить картины и уехать на машине

С покупкой картин и выбором машины Юй Ван всё продумал заранее. А вот для третьего запрета он добавил в инстанс новую механику.

Игроки приходят в музей, чтобы купить картины. А раз купить, значит, нужны деньги. Откуда их взять? И что делать, если после покупки одной картины денег на другие не хватает?

Для этого в инстансе нужен был торговец.

Игроки могли заложить торговцу что-то из своего или обменять на деньги. Залог — вещь простая и эффективная: рука, нога или даже жизнь.

И не надо говорить, что Юй Ван снова подталкивает игроков к предательству. С торговцем было связано скрытое достижение.

Те, кто привык в первую очередь убивать своих товарищей, это достижение не получают.

С торговцем можно было расплатиться предметами из магазина. Чем лучше предмет, тем больше денег. Но это — обычная сделка.

Настоящий секрет заключался в том, чтобы получить у торговца большую сумму денег, не прибегая к насилию. Неважно, как игрок его обманет, главное — чтобы это сработало.

Награда за это достижение — очки, причём больше, чем за прохождение самого инстанса.

Что касается картин, то цены на них были разными, как на обычные, так и на проклятые. Всё зависело от удачи игрока. Проклятые картины были разными: одни — с загадками, другие — с погонями. Чтобы выбраться из картины живым, игроку придётся тратить расходимые предметы. Вот и решение проблемы с неликвидным товаром.

За прохождение высокоуровневых инстансов давали в два-три раза больше очков. Хочешь купить мои антикварные предметы — будь добр, проходи инстансы. А чтобы проходить их, придётся тратить очки на расходимые предметы. А чтобы их купить, нужно зарабатывать ещё больше очков. Замкнутый круг!

Что касается выбора машины, то игроки ведь как-то приехали в музей. Им нужно было за ограниченное время найти на трёхэтажной парковке ту самую машину, на которой они приехали. Только она была для них безопасна.

Сев в «чужую» машину, они бы даже не смогли выехать из музея.

Инстанс был создан.

Ночью в одном из уголков парка снова сгустился туман, и через мгновение из него вырос огромный музей в форме апельсина.

Под музеем располагалась трёхэтажная парковка с въездом и выездом по обе стороны от здания.

Следующим на очереди был инстанс «Больница Пинъань». Главным боссом там была странность-вселенец и несколько обычных странностей.

Этот инстанс был ещё сложнее, чем музей, — уровня А, с большим количеством запретов. А роли игроков были самыми разнообразными из всех существующих в парке.

Кто обычно приходит в больницу?

1. Больные.
2. Родственники и друзья, навещающие больных.
3. Врачи или медсёстры-практиканты.
4. Санитары, уборщики, повара или охранники.
5. Воры, пришедшие за лекарствами, или преступники, скрывающиеся от правосудия.

В этом инстансе игроки могли попробовать себя в разных ролях.

У каждой роли были свои ограничения.

Например, больные должны были следовать предписаниям врачей. Их могли госпитализировать, и каждый день к ним приходил бы врач, чтобы проследить, как они принимают лекарства. Здесь можно было придумать несколько запретов.

У игроков с разными ролями были бы и разные задания и условия прохождения.

Больной, которого выписали, считался прошедшим инстанс. Вор, укравший лекарства, — тоже.

Но инстанс уровня А не мог быть таким простым.

В соответствии со способностями странности-вселенца, Юй Ван придумал легенду: в больнице вспыхнула эпидемия странной болезни, источник которой находился внутри. Вскоре после прибытия игроков больницу закрыли бы на карантин на семь дней.

Поэтому даже те, кто уже выполнил своё задание, должны были оставаться в инстансе все семь дней. И если за это время они нарушат какой-нибудь запрет, их прохождение будет считаться проваленным.

Для этого инстанса требовалось много NPC и странностей. Юй Ван прикинул, что ему нужно вытянуть ещё около десяти странностей и запастись бумажными человечками.

Он уже сделал 71 прокрутку, потратив 7100 очков жути. Посмотрев на остаток, он, скрепя сердце, сделал ещё двадцать.

Без труда не вытащишь и рыбку из пруда. На чём-то экономить нельзя.

Новые странности были распределены по двум инстансам. Бумажных людей, с учётом тех, что он покупал каждый день, у него было 68, плюшевых кукол — 27. Высших зверочеловеков он пока не покупал и не вытягивал.

Продумав все детали, Юй Ван создал инстанс «Больница».

Четыре из шести слотов для зданий были заняты. Оставшиеся два он решил не превращать в инстансы.

Это были две синие карточки: ферма и ресторан. Со странностью-поваром его парк наконец-то обзаведётся нормальной едой!

Синяя ферма была немаленькой: с домашней птицей и скотом, прудом, огородом и пшеничным полем. Продуктов было в избытке.

Юй Ван был уверен, что один урожай с этой фермы можно было бы продать за миллион звёздных кредитов!

Но в этом не было необходимости. Раз есть ресторан, то и продукты с фермы пойдут на его кухню.

Юй Ван разместил ферму за горным лесом, чтобы посетители парка её не видели и не чувствовали запахов. Пока там не было странностей и не был создан инстанс, животные на ферме были самыми обычными.

А ресторан был просто шикарным.

Он был построен в старинном стиле, невысокий, всего три этажа, но с роскошной и изысканной отделкой. Казалось, в этом здании застыла целая эпоха.

На первом этаже был общий зал с двадцатью столами: десять больших круглых на десять персон, восемь на четверых, разделённых ширмами, и две отдельные кабинки у окна.

Второй этаж был полностью отдан под отдельные кабинеты — двенадцать, каждый со своей тематикой: слива, летний лотос, зелёный бамбук. Стены украшали картины и вазы.

В центре первого этажа была сцена. Юй Ван решил позже посмотреть карточки своих странностей, может, кто-то из них умел петь или танцевать.

Ах да, он вспомнил, что женщина-странность из «Красного свадебного платья» любила петь.

Может, после смены она сможет здесь выступать?

На третьем этаже были четыре роскошных VIP-кабинета и спальня владельца ресторана.

Ух ты, так это же его комната! Юй Ван тут же переместил ресторан на одну из сторон площади и телепортировался в спальню на третьем этаже. Отделка здесь была на порядок лучше, чем в жилом доме! И пахло приятно.

Дела пошли в гору! Наконец-то у него появилась приличная спальня!

Осмотревшись, Юй Ван заметил, что у ресторана есть задний двор с кухней и комнатами для персонала. Посреди двора стоял колодец, каменный стол, а рядом росло большое, цветущее

грушевое дерево.

Посетители со второго и третьего этажей, чьи окна выходили во двор, могли любоваться цветущей грушей. Какая красота!

Как же хорошо! Просто замечательно!

С такой обстановкой за обед из трёх блюд можно было смело брать по 888 кредитов!

Единственный минус...

Юй Ван сидел в общем зале и со слезами на глазах смотрел на стол, заставленный блюдами, которые приготовила странность-повар по чьему-то указанию.

Чёрт побери! Он же не может это есть!

Он надул губы, и к нему тут же подлетел розовый комочек. Он коснулся его губ своим розовым щупальцем, посмотрел на него, потом на стол, и, кажется, всё понял.

Затем он указал на себя, потом на Юй Вана.

Юй Ван перестал грустить, ему стало любопытно.

Розовый комочек сделал всасывающее движение, и на его прозрачном теле появилось изображение счастливого смайлика.

Повторив это дважды, Юй Ван понял.

Ха! Точно! Он же теперь тоже странность! Чтобы есть, не обязательно, как людям, отправлять еду в желудок.

Юй Ван серьёзно посмотрел на стол, наклонился и глубоко вдохнул. Его глаза засияли! Он действительно почувствовал вкус!

Юй Ван чуть не расплакался. Ура! За всё это время в межзвёздной эре он наконец-то смог поесть!

<http://bllate.org/book/15885/1587978>