

Игра, в которой они сейчас оказались, кардинально отличалась от прежних легкомысленных развлечений. Здесь убитые игроки выбывали сразу, а оборотни, будучи нападающей стороной, держали инициативу в своих руках. Поэтому если днём ему удастся завладеть значком шерифа и не совершать глупых ошибок вроде «Я мирный житель», он сможет продержаться до самого конца.

Осмотрев свою карту, Гу Е ожидал, что Ай Ди объявит начало игры, но тот попросил всех участников проверить пространство под своими стульями.

Гу Е наклонился и увидел под стулом изящный подарочный пакет розового цвета, весьма девичий.

Ай Ди с улыбкой произнёс:

— Пожалуйста, откройте пакеты.

Гу Е заглянул внутрь: там лежали VR-очки.

Внутренний монолог Гу Е: «...»

Он не понимал, зачем столько театральности из-за обычных очков. Но вскоре заметил, что эти очки отличались от прежних. Конфигурация была улучшена: графический процессор обновился с 530 до 650, а на задней части ремешка появились металлические кольца.

— Очки были специально обработаны для предотвращения непредвиденных ситуаций, — сказал Ай Ди, бросив мимолётный взгляд на Гу Е. — Поскольку в прошлой игре произошёл инцидент, на этот раз я буду вашим судьёй.

Гу Е почувствовал лёгкую неловкость. Этот инцидент, очевидно, был его рук делом.

Он снова посмотрел на татуировку на своей руке — она была на месте, три горизонтальные линии, обозначающие, что он находится в третьем раунде игры. Ему нужно было запомнить, на каком уровне он находится, чтобы после окончания игры вернуться в реальный мир.

В этот момент Ай Ди сказал:

— Пожалуйста, наденьте очки.

Гу Е надел очки, и перед его глазами снова появилась маленькая красная точка.

В ушах раздался голос Ай Ди:

— Наступает ночь, закройте глаза.

Гу Е уже привык к ощущению невесомости, которое возникало после закрытия глаз. Когда он снова почувствовал под ногами твёрдую поверхность, то открыл глаза и увидел роскошный холл отеля.

Отель был оформлен в европейском стиле, с позолотой и мрамором. Высокие цены чётко разделяли людей по классовому признаку. Здесь было мало посетителей, стойка регистрации пустовала, несколько привлекательных администраторш сохраняли вежливые улыбки, а официанты суетились, катая туда-сюда чемоданы Louis Vuitton.

Гу Е машинально оглядел себя. Его школьная форма и футболка сменились на классический

трёхчастный костюм, идеально скроенный и безупречно сидящий. На галстук был закреплён маленький золотой зажим с изображением розы.

В этот момент к нему подошёл официант во фраке и поклонился:

— Здравствуйте, вы господин Гу?

— Да, это я.

— Добро пожаловать в наш отель «Красная роза», — сказал официант, вручая ему розу с прикрепленной карточкой. — Это цветы от вашей возлюбленной.

Гу Е перевернул карточку и увидел номер 9.

Если он не ошибался, это был номер Тань Линя.

Гу Е спросил:

— А где остальные?

Официант ответил:

— Они уже прибыли, вы последний.

Гу Е кивнул и последовал за официантом к лифту.

Тот сопроводил его, нажал кнопку нужного этажа и мягко произнёс:

— Ваш номер находится на 13-м этаже, комната 11.

Гу Е посмотрел на карточку с номером комнаты. Либо 13, либо 444, либо 666. Неужели игровые сценарии стали настолько шаблонными? Разочарование!

Цифры на панели лифта мигали, и вскоре он остановился на 13-м этаже. Официант попрощался:

— Ваш этаж. Надеюсь, вы проведёте в нашем отеле приятное время. До свидания.

Двери лифта закрылись, и Гу Е начал искать свою комнату.

Он взял рекламный буклет отеля. На этот раз игровая локация отличалась от леса или школы — отель был гораздо более детализирован. Этот роскошный отель предлагал два основных направления: элитное проживание и развлекательные услуги. На каждом этаже были оборудованы мультимедийные залы для проведения корпоративных мероприятий и крупных конференций. Ещё одной особенностью была открытая кухня с прозрачными стеклянными стенами, где гости могли наблюдать за тем, как повара готовят их блюда. Это избавляло многих от беспокойства о безопасности еды.

Гу Е быстро нашёл свою комнату. Она была просторной и роскошной, разделённой на гостиную и спальную зоны. В гостиной стоял красный кожаный диван на четверых, бильярдный стол и барная стойка, а в спальне — огромная кровать шириной два метра и телевизор с жидкокристаллическим экраном.

Гу Е особое внимание уделил чистоте ванной комнаты. Проверив, он убедился, что всё было

идеально чисто, даже вода в унитазе была пригодна для питья, хотя он и не собирался этого пробовать.

Комната была настолько большой, что Гу Е потратил добрых десять минут на её осмотр. Закончив, он сразу же начал искать «припасы».

Под припасами он подразумевал вещи, которые могли пригодиться в экстренных ситуациях. Это был опыт, приобретённый в предыдущих играх. В игре часто случались непредвиденные ситуации, например, ранения, и если под рукой не было медицинских принадлежностей, это могло негативно сказаться на состоянии игрока. Поэтому нужно было заранее подготовиться.

В ящике рядом с диваном Гу Е нашёл коробку с пластырями, зажигалку и маленькую бутылку спиртного.

Эти вещи казались бесполезными, но в критический момент могли сыграть важную роль. Например, спиртное могло служить горючим, а зажигалка — источником огня. Вместе они могли привести к серьёзным последствиям.

Гу Е сразу же положил эти три предмета в карманы брюк. Карманы были рассчитаны на минимум вещей, поэтому, если положить слишком много, они выглядели бы неопрятно. Он решил распределить вещи: в один карман две штуки, в другой — две, и оставалось место ещё для одной.

Он осмотрел комнату ещё раз. В отеле было много всякой всячины, вроде лубрикантов и презервативов, но сейчас они ему были не нужны. Однако Гу Е не мог успокоиться, пока не найдёт четвёртый предмет, поэтому в итоге он открыл коробку с презервативами и положил в карман три-четыре штуки. Ну и что? Может, пригодятся.

Едва Гу Е закончил свои приготовления и собрался прилечь, чтобы почитать новости, как вдруг раздался стук в дверь. Гу Е подумал, что это Ай Ди, но, открыв дверь, увидел того же официанта. Тот катил перед собой тележку с едой:

— Обслуживание номеров.

— Я не... — Гу Е хотел сказать, что не заказывал обслуживание, но потом понял, что это бессмысленно. Официант был просто NPC, с которым не стоило тратить слова. Поэтому он просто кивнул и поблагодарил.

После ухода официанта Гу Е снял крышку с блюда. На тарелке не было еды, а было написано: «Встречаемся в холле 13-го этажа в 7 вечера».

Гу Е посмотрел на часы. Было 18:45, оставалось всего 15 минут. Он сразу же отправился в путь.

Холл находился в конце коридора. Когда Гу Е прибыл, Е Тянь, Сянсян и Ду Цзитэн уже были там. Они стояли у тележки с едой, на которой лежала тарелка с пустой карточкой.

Сянсян, ничего не понимая, спросила:

— Что это такое?

Гу Е, исходя из своей роли, догадался о предназначении пустой карточки. Остальные тоже молчали, лишь переглядывались.

В этот момент появился Ай Ди. Его одежда была такой же, как и за обеденным столом: белые перчатки, очки с золотой оправой, строгий костюм. Этот образ идеально вписывался в обстановку.

Ай Ди сказал:

— Четверо участников, ваша роль — оборотни. Пожалуйста, напишите на карточке номер игрока, которого вы убьёте сегодня ночью. В дальнейшем вы получите инструкции. Приятной игры.

Он слегка поклонился и вышел из холла.

В холле наступила короткая пауза.

Каждый был погружён в свои мысли, «размышляя о жизни» перед пустой карточкой.

Даже после множества игр на этом этапе все чувствовали себя неловко. Особенно Гу Е. Он уже знал, что происходит с убитыми игроками в реальном мире, и ему было трудно переступить через свою совесть. Но другого выхода не было. Даже бэкдор был заблокирован Ай Ди. Они были вынуждены идти вперёд под давлением игры, и это чувство было крайне неприятным.

— Ладно, — наконец заговорил Е Тянь, всегда проявлявший наибольшую активность, когда нужно было давить на других. — Если будем тянуть, уже рассветёт. Просто напишите кого-нибудь. Кого вы больше всего ненавидите?

— Что? — Ду Цзитэн, ещё не потерявший совесть, не мог понять логику Е Тяня.

<http://bllate.org/book/16193/1453144>