

Открыв глаза, он увидел лишь сплошную тьму.

Человек с хорошим ночным зрением даже в крошечной темноте обычно способен различить хотя бы смутные очертания предметов.

Су Мянью не считал, что страдает ночной слепотой, но сейчас вдруг обнаружил, что не видит ровным счетом ничего. И мало того — у самого носа висел крайне неприятный запах.

В нем смешались гниль и какой-то металлический привкус.

Он осторожно вытянул руку — и почти сразу наткнулся на преграду.

Это было замкнутое пространство, размером ровно под одного человека. Стоило ему пошевелиться — и он сразу упирался во что-то по бокам. Не то что встать, даже перевернуться было проблемой.

Рядом, похоже, было навалено что-то еще: при движении раздавался звонкий звон — “дзинь-дзинь”. Но в такой темноте понять, что именно его окружает, было невозможно.

Перед лицом Су Мянью будто находилась какая-то плита. На ощупь гладкая, но, кажется, деревянная. Он резко навалился на нее руками, однако сдвинуть преграду не смог.

Слишком тяжело.

□Добро пожаловать в игру, новичок №99.□

Голос Системы, прозвучавший в ушах, наоборот, немного успокоил Су Мянью.

□Обучение для новичка запущено□

□Выполните первый шаг: откройте крышку гроба и выберите наружу□

Так и есть — он лежал в гробу.

Су Мянью поджал губы, лихорадочно припоминая романы, сериалы и игры про расхитителей гробниц. А что еще ему оставалось, если звон у самых ушей подозрительно напоминал сваленные погребальные дары?

В древних гробницах из мистических историй саркофаги часто снабжали механизмами: одни открывались снаружи, другие — только изнутри. Раз Система сказала, что он может сам поднять крышку, значит, механизм должен находиться внутри.

Су Мянью принялся ощупывать все вокруг, молясь лишь об одном: чтобы механизм оказался там, куда он способен дотянуться. Если он спрятан у ног, то как вообще в такой тесноте поменяться местами головой и ногами?

К счастью, над головой пальцы нащупали выступающий круглый диск. Если он не ошибся, это и был механизм.

Сначала он попытался нажать на него, но безуспешно. Тогда повернул диск — впереди тихо щелкнуло. Су Мянью снова уперся в крышку, и на этот раз она поддалась.

Глаза наконец начали что-то различать, хотя вокруг все равно стоял тусклый полумрак.

□Поздравляем с выполнением обучающего задания□

□Далее выполните основное задание: покиньте древнюю гробницу□

□Система отключается. Желаем игроку успешного выполнения задания.□

Пока Су Мянью, с усилием оттолкнув крышку, садился, слова Системы не вернули ему тревогу. Куда сильнее его пробрал холодок от того, что происходило с собственным телом.

Он уже заметил, что одет вовсе не в современную одежду: одни только рукава волочились так длинно, что сомнений не оставалось — на нем древнее облачение.

Но едва крышка открылась и внутрь хлынул воздух, ткань начала стремительно разрушаться, словно истлевала прямо на глазах.

И что теперь... ему предлагают проходить дальше в таком виде?

Су Мянью на всякий случай еще раз позвал Систему, но та и правда исчезла без колебаний. Похоже, снова связаться с ней он сможет только после того, как либо пройдет инстанс, либо умрет.

Больше не зацкливаясь на Системе, Су Мянью поднял взгляд и увидел, что масляные лампы в месте, где он находился, уже горят.

Раз в гробницу поступал воздух, значит, она уже не была полностью герметична. А раз так, он мог хотя бы приблизительно рассмотреть погребальную камеру, в которой оказался.

Су Мянью собрался выбраться из саркофага и оглядеться, но стоило ему опустить голову, как он увидел: у самого гроба лежит человек.

На этот раз у него онемело не только тело — кожу на затылке будто стянуло ледяной паутиной.

— ...Братец? — выдавил он, переведя дух.

Разумеется, ответа не последовало.

Если бы тот был жив, наверняка отреагировал бы еще тогда, когда Су Мянью открывал крышку и выбирался наружу. Су Мянью осторожно перелез через край подальше от лежащего тела и спрыгнул на пол.

Саркофаг был очень высоким: когда Су Мянью встал на пол, его край пришелся почти на уровень груди. Но место, где он лежал, тоже располагалось высоко — примерно на трети общей высоты саркофага.

Из-за этого внутри ему и казалось так тесно. И правда не поймешь, о чем думал тот, кто придумал такой гроб: зачем оставлять внизу столько пустого места?

Впрочем, изящная резьба на поверхности саркофага ясно говорила о другом: похоронен здесь был человек крайне высокого положения.

И этим похороненным... кажется, сейчас был он сам.

Оторвав взгляд от роскошного саркофага, Су Мянью снова посмотрел на человека рядом. Тот был в одежде и в головном уборе, поэтому лица раньше разглядеть не удалось.

Теперь же стало ясно: от человека остался один скелет. И от этого почему-то стало уже не так страшно.

Рядом с костями лежал грязный, но еще вполне пригодный рюкзак. Су Мянью подтянул его к себе, открыл и увидел, что внутри немало полезного.

Там были запасная одежда и обувь, а еще профессиональное снаряжение — например, веревка и нож. Жаль только, фонарика не нашлось. Правда, один валялся рядом со скелетом, но он давно вышел из строя.

Су Мянью поспешно стянул с себя древние одежды и бросил их обратно в гроб, а сам переоделся в вещи из рюкзака. Одежда не только идеально подошла по размеру — выглядела она почти новой.

Похоже, это и было выданное ему снаряжение. Он ведь сразу подумал: не могут же они всерьез заставить его спастись в той трухлявой одежде.

С одеждой вопрос решился, но оставались волосы. У этого тела была длинная шевелюра, и с современной экипировкой она сочеталась, мягко говоря, странно.

К тому же Система предупреждала: в этой хоррор-игре он не один, есть и другие игроки. Да и длинные волосы только мешают движению — лучше бы их обрезать.

Су Мянью достал из рюкзака армейский нож и без долгих церемоний полоснул им по волосам.

И тут же обалдел: волосы вообще не резались.

Ничего, чем можно было бы их перевязать, в рюкзаке тоже не нашлось, так что пришлось снова воспользоваться старой лентой, которой волосы были перехвачены изначально. Она уже порядком истлела, но все еще держалась.

Закончив с этим, Су Мянью наконец сосредоточился на скелете, надеясь выудить из него хоть какую-то информацию.

Всего два дня назад в его голове впервые зазвучал механический голос, назвавшийся Системой.

Развитие событий было настолько в духе веб-романов, что Су Мянью решил: это все из-за недосыпа и бесконечных ночных стримов. Он проигнорировал голос и просто лег спать. Но даже после целого дня отдыха тот никуда не исчез.

Тогда он взял себя в руки и потребовал доказательств, что Система существует на самом деле. Получив их воочию, Су Мянью машинально дернул себя за волосы и спросил:

— Итак, зачем я вам понадобился?

Он уже был готов услышать что-нибудь вроде: “Мы хотим поручить вам выполнение задания”, — но Система сказала совсем другое—

□Мы хотим пригласить вас в иммерсивную хоррор-игру□

Услышав это, Су Мянью примерно понял, почему Система выбрала именно его.

Потому что зарабатывал на жизнь он как раз стримами хоррор-игр.

— Иммерсивную? — первым делом Су Мянью подумал о квест-комнатах.

Сейчас они как раз были на пике популярности: игроки заходили в комнаты, решали загадки,

выполняли задания, взаимодействовали с NPC, испытывали свои нервы — и все это называлось “полным погружением”.

Но интуиция подсказывала ему: Система имеет в виду совсем не это. И уж точно не что-то настолько безобидное. В итоге так и оказалось — если по-простому, это было почти как перенос в другой мир.

Система объяснила, что перенесет его в настоящую хоррор-игру и сделает ее частью. Он больше не будет сидеть по ту сторону экрана и управлять персонажем — он сам станет участником.

Формально это по-прежнему “игра”, но боль, страх и даже смерть в ней будут настоящими.

Звучало одновременно захватывающе и смертельно опасно.

Хотя Су Мянью и был блогером по хоррор-играм, играл он, если честно, довольно посредственно. Там, где другие проходили с первой попытки, он умирал по несколько раз — порой в таких нелепых местах, что это не укладывалось в голове.

Из-за этого его зрителям нередко приходилось по несколько раз подряд любоваться на один и тот же жуткий скример. И если сперва в чате ругались, то со временем там уже писали:

— Я что, привык к этой роже?

— Вообще больше не страшно, спасибо огромное.

— Теперь, как вижу эту морду, мне смеяться хочется.

Все прекрасно знали: Су Мянью брал не скиллом, а внешностью. Даже играя откровенно так себе, он умудрился собрать многомиллионную аудиторию — и во многом исключительно благодаря своему лицу.

Не раз бывало, что зритель начинал строчить гневный комментарий, а потом смотрел на его лицо — и рука больше не поднималась нажать “отправить”.

Зрители часто недоумевали: если Су Мянью способен выстрелить в любой категории, зачем же он упрямо продолжает играть именно в хорроры?

К тому же, если это был не заранее записанный ролик, стримил он исключительно по ночам. По его собственным словам:

— Хорроры надо играть ночью, только тогда есть атмосфера. Днем вообще неинтересно.

В итоге сильнее всех страдал, конечно, он сам. Зато контент выходил что надо.

Конечно, сидеть за клавиатурой и переживать все на собственной шкуре — вещи совершенно разные. И все же Су Мянью, прекрасно понимая пределы своего мастерства, в конце концов решил попробовать эту самую “иммерсивную хоррор-игру”.

□Каждому человеку предстоит принять участие в [деяти] играх□

□За участие в каждой игре полагается награда — независимо от провала или успеха□

□Если вы умрете в игре, это будет считаться провалом. Мы вернем вас обратно, но вы утратите право участвовать в последующих играх□

□После этого мы сотрем ваши воспоминания о нас. Что до награды за участие, она будет выдана особым способом□

Если честно, условия звучали подозрительно щедро. Слишком щедро, чтобы казаться правдой. Словно перед ним уже выкопали ловушку и только ждали, когда он сам в нее шагнет.

— А если пройти все девять?

□Тогда поздравляем: вы получите право говорить с Главным богом□

“А дальше — исполнение одного желания, да?” — мысленно пробормотал Су Мянью.

Конечно, это была лишь его догадка. Но как ни крути, участие казалось выгодной сделкой. Самым заманчивым было то, что награду давали уже за сам факт участия.

И награда не ограничивалась деньгами. Просто за первое задание в первом инстансе выдавали именно денежное вознаграждение.

А дальше, как сказали, награды уже можно будет подбирать под собственные нужды. Су Мянью казалось, устоять перед таким соблазном не сможет никто.

— Почему вы выбрали именно меня? — после недолгой паузы все-таки спросил он.

□Потому что вы — один из “избранных”□□

— Один из?

□Верно. Перед началом каждой игры набирается как минимум четыре “избранных”□□

□Все они — такие же игроки, и у каждого есть собственное задание для прохождения инстанса□

— Значит, мы можем помогать друг другу?

□Это участники должны решать сами□

— То есть, выбирая нас, этих самых “избранных”, вы уже заранее уверены, что мы согласимся?

□В вашем случае вероятность согласия действительно была высокой□

После этого спрашивать, по сути, было больше не о чем. Уладив все с Системой, Су Мянью начал готовиться к погружению в иммерсивную хоррор-игру.

До начала Система не раскрывала, в какую именно игру ты попадешь, и выдавала подсказки только после старта. Поэтому перед отправкой Су Мянью наскоро проштудировал штампы, приемы и материалы по разным хоррорам.

И все же тема “подземной гробницы” стала для него полной неожиданностью.

<http://bllate.org/book/17957/1724142>