

Чжу Хуайянь очнулся в трясущемся, разваливающемся на ходу автобусе. Он растерянно огляделся, чувствуя, что что-то здесь не так.

Автобус был из тех древних моделей, которые при наезде на малейшую кочку дребезжат так, словно вот-вот рассыплются на куски. Где они вообще откопали этот антиквариат?

В салоне было немногочисленно, пассажиры сидели поодаль друг от друга.

Полный мужчина с одутловатым лицом, утопающим в складках жира, сидел, зажмурившись так, что глаза превратились в узкие щелочки, из которых изредка проскальзывал цепкий, проницательный взгляд.

Рядом — безупречно одетый офисный работник в очках, с серьезным выражением лица, за которым угадывались расчет и оценка окружающих.

На заднем сиденье притаились двое: худощавая девушка и крепкий парень, который не сводил настороженного взгляда с обстановки — явно брат и сестра.

Еще двое, мужчина и женщина лет двадцати, выглядели совершенно обычными, но Чжу Хуайянь кожей ощущал исходящую от них холодную ярость и неугасающую жажду убийства.

Что это за люди?

Чжу Хуайянь не сомневался, что он не представляет никакой ценности для похитителей. И все же не мог отделаться от тревоги: а вдруг он стал заложником? Вдруг автобус захвачен?

Я ведь даже не богач, — подумал он. — Какой им прок меня похищать?

[Система активирована. Желаете запустить обучение для новичков?]

Перед глазами Чжу Хуайяня возник полупрозрачный интерфейс с вариантами ответа. Что за чертовщина?

[Поскольку игрок не сделал выбор в установленное время, система автоматически выбрала оптимальный вариант.]

Чжу Хуайянь опустил голову, исподтишка наблюдая за остальными пассажирами. Судя по всему, никто из них не видел светящуюся панель. Значит, она доступна только ему. Он перевел взгляд на текст обучения, и таинственная система принялась вводить его в курс дела.

[Памятка игроку: это масштабная смертельная игра. Обнаружено, что у игрока есть сильное

скрытое желание, что соответствует механизму запуска. Вы были выбраны для участия.]

[После входа в игру вам необходимо проходить уровни, чтобы получать предметы, навыки и очки. Очки можно использовать во внутриигровом магазине для покупки всего необходимого.]

Значит, не захват, а похищение игровой системой! Впрочем, какая разница?

Перед тем как попасть сюда, Чжу Хуайянь как раз вернулся от психотерапевта. Денег ему хватало, большую часть он тратил на лечение расщепления личности. Врач говорил, что случай серьезный: восприятие эмоций притуплено, не хватает ярких переживаний, и это опасно.

— Мне кажется, я в порядке, — отвечал тогда Чжу Хуайянь. — Просто иногда в голове кто-то дерется, шумновато бывает.

— На данный момент у тебя проявляются две личности, — объяснял врач. — После переключения основная личность не помнит, что делала вторичная, но вторичная помнит всё. Твоя основная личность спит, возможно, из-за какой-то давней травмы.

Чжу Хуайянь был не согласен. Он никогда не помнил никаких травм. Он решил, что врач — шарлатан, но воспитание не позволило ему высказать это в лицо. Он просто ушел домой, твердо решив больше не возвращаться. Ему было комфортно, а шум в голове — дело житейское, можно и потерпеть.

Вернувшись в пустой пентхаус, Чжу Хуайянь почувствовал гнетущее одиночество. В памяти всплывали родители: они любили его, но, узнав о диагнозе, просто сослали сюда. Сколько лет он их не видел? Десять, пятнадцать? Их лица в памяти стали совсем размытыми.

Впрочем, ему было всё равно. Он выбросил таблетки шарлатана в мусорное ведро, лег в постель, а открыв глаза, оказался в этой странной игре.

Неужели то самое сильное желание, которое засекла система, принадлежит его спящей личности? О чем же он так страстно мечтает, чего не знает сам Чжу Хуайянь?

Ладно, неважно. Лучше разобраться, что это за игра.

— Спрошу сразу: ваша игра... она законна?

[Система: ...Разумеется, законна.]

— И что мне делать?

[Система: Это игра на стыке древних легенд и межзвездных технологий, где обитают призраки, демоны и необъяснимые сущности. Вам нужно проходить сценарии, находить слабые места боссов, выживать и достигать целей, получая награды.]

[Сюжет, задачи, награды и достижения зависят от уровня сложности и процента выполнения.]

На самом деле Чжу Хуайянь не удивляло появление такой игры. В его мире, в эпоху межзвездных полетов, технологии развились невероятно. Хотя многие знания о древности были утрачены, голографические игры стали обыденностью. Он много о них слышал, но почти не играл. Лишь пару раз по настоянию друзей, но, когда те начинали подозревать его в покупке игровых преимуществ, он просто отдавал им свои прокачанные аккаунты.

А теперь он попал в игру, которая не спрашивает его согласия. Выбора нет: либо проходишь, либо остаешься здесь навсегда.

— То есть мне нужно изучить предысторию? Есть ли описание мира и моя роль в нем?

[Идет загрузка сценария, пожалуйста, подождите...]

Ничего себе, сразу в бой!

[Название сценария: Деревня призраков]

[Уровень сложности: Начальный, первый ранг]

[Режим прохождения: Одиночный]

[Общая оценка: Игра сочетает элементы хоррора, детективных загадок и выживания. Популярна среди игроков. Уровень прохождения новичками высокий, но смертность составляет 67%. Пожалуйста, будьте внимательны: пассивное поведение приведет к штрафам.]

[Загрузка данных игрока...]

[Имя: Чжу Хуайянь]

[Здоровье: 100 (ниже 50 — снижение характеристик, ниже 20 — состояние ярости, 0 — смерть)]

[Выносливость: 89 (вы полны сил!)]

[Атака: 30 (хватит только на то, чтобы довести ребенка до слез)]

[Интеллект: 150 (безумный гений или благодетель человечества?)]

[Удача: 10 (ваша удача оставляет желать лучшего, неприятности преследуют вас повсюду)]

[Навыки: отсутствуют]

[Духовная сила: 150 (поздравляем, вы единственный игрок, чья духовная сила превышает 100! Аплодисменты!)]

[Внимание: после входа в игру духовная сила должна быть выше 50. Ниже 50 — помутнение рассудка и галлюцинации; ниже 30 — безумие, снижение всех характеристик до 50% и неконтролируемая агрессия; ниже 20 — ярость и двукратное повышение характеристик; 0 — ассимиляция игрой.]

Чжу Хуайянь опустил голову, слушая холодный голос системы. Вокруг сидели другие игроки — видимо, голос слышал только он.

[Ранг игрока: начальный E — самый низкий. Учитывая исключительные показатели интеллекта и духовной силы, ранг пересмотрен: начальный D (постарайся не умереть, новичок!)]

Хотя система была объективна, слово новичок прозвучало с изрядной долей издевки. Чжу Хуайянь закрыл панель характеристик. Тут же всплыло окно трансляции — его личный канал.

[Игрок Чжу Хуайянь вошел в эфир. Зрителей: 0, популярность: 0, энергия: 0.]

— Можно выключить трансляцию? — спросил он. Ему совсем не улыбалось быть подопытным кроликом на глазах у публики.

[Система: Ваш ранг слишком низкий, у вас нет прав на отключение трансляции.]

— А что такое популярность и энергия? — решил уточнить он, пока длилось обучение.

[Система: Популярность — количество зрителей, энергия — очки, которые фанаты дарят игроку. Энергию можно использовать случайным образом.]

Чжу Хуайянь понял: всё как в обычных стримах, только вместо денег — игровые очки. Скучно.

[Система: ...Пожалуйста, проходите сценарий ответственно.]

Он закрыл панель усилием мысли. Удобно, почти как в нейроинтерфейсах.

В то время как он изучал информацию, его канал засветился в общем списке трансляций. На экране на мгновение мелькнуло бледное лицо с тонкими чертами и длинной челкой, скрывающей взгляд. Рядом загорелись другие окна, отвлекая внимание зевак.

— Еще один новичок. Интересно, в какой сценарий попал?

— Да они вседохнут в первом же, даже на самом легком уровне смертность выше 50 процентов.

— Посмотрим, может, кто перспективный попадется, в гильдию заберем...

Зрители лениво обсуждали новичков, словно выбирали товар на рынке.

— Погодите, вы это видели? Духовная сила выше ста!

— Что? Быть не может! Максимум же сто!

— Клянусь, это правда!

Тот, кто это заметил, кликнул на канал Чжу Хуайяня и, выудив из инвентаря виртуальный стульчик, приготовился наблюдать.

В игре на панели Чжу Хуайяня мигнуло уведомление:

[Вашу трансляцию смотрят 37 человек. Популярность: 37, энергия: 0.]

<http://bllate.org/book/21364/2175324>