

# Оглавление

|                                                     |                                                |
|-----------------------------------------------------|------------------------------------------------|
| Предисловие<br>5                                    | Глава 8<br>Викторина смерти (II)<br>241        |
| Глава 1<br>Самая опасная «дичь» (I)<br>7            | Глава 9<br>Заброшенная Земля (I)<br>275        |
| Глава 2<br>Самая опасная «дичь» (II)<br>46          | Глава 10<br>Заброшенная Земля (II)<br>315      |
| Глава 3<br>Авангард Ада<br>76                       | Глава 11<br>Благословенная деревня (I)<br>352  |
| Глава 4<br>Первый раз в Пили<br>104                 | Глава 12<br>Благословенная деревня (II)<br>389 |
| Глава 5<br>Черно-белая страна призраков (I)<br>140  | Глава 13<br>Атака главного героя (I)<br>413    |
| Глава 6<br>Черно-белая страна призраков (II)<br>170 | Глава 14<br>Атака главного героя (II)<br>459   |
| Глава 7<br>Викторина смерти (I)<br>207              |                                                |

Экстра  
Второсортный сыщик и кот  
*Дело № 1*  
Алая студия  
513

# Предисловие



Вот уже и вторая книга «Триллер-парка».

История Фэн Буцзюэ перейдет на еще более запутанный и жуткий этап.

В этом томе вас ждет в общей сложности шесть совершенно непохожих друг на друга квестов...

«Самая опасная “дичь”» является моей данью уважения Ричарду Коннеллу и его рассказу «Опаснейшая дичь». Этот триллер начала прошлого века переиздавался и экранизировался бесчисленное множество раз. Его блестящий замысел и захватывающий сюжет, а также пронизывающие весь рассказ напряжение и тревога навсегда запечатлелись у меня в памяти. Надеюсь, мои попытки обратиться к этому сюжету не испортят впечатления от исходного произведения.

«Первый раз в Пили» хотя и вышел очень коротким, но потребовал много усилий для написания. Кукольный театр — традиционное искусство моей родины, Китая, а история его становления, развития и популярности обширна и многообразна. В результате трансформации возник и современный вариант — вселенные «Пили» и «Цзиньгуан», которые уже превратились в достойное гордости культурное наследие потомков Хуася. «Первый раз в Пили» использует стиль диалогов кукольного театра для комментариев сражения, изящество и прелесть которых сможет оценить лишь тот, кто знаком с этим оригинальным стилем.

«Черно-белая страна призраков», или «мир Хираты», и по сей день продолжает оставаться квестом, получившим наибольшее признание среди читателей. Не буду долго на нем задерживаться, но двойное название намекает на важную тайну этой истории...

«Викторина смерти» служит для развития основной линии романа, и в ее не слишком напряженном сюжете происходит первый намек на взаимопроникновение реального и виртуального миров.

Хотя в «Заброшенной Земле» сеттинг и позаимствован из знаменитой серии фильмов ужасов, но на деле мироустройство было мной переработано и улучшено процентов на девяносто пять, развитие сюжета тоже не имеет никакого отношения к исходному фильму... Это история про борьбу с рабством, о том, как изменяются представления в голове незначительно-го персонажа, и о том, как в один день может полностью рухнуть ущербный общественный строй, казавшийся незыблемым.

Наконец, в «Атаке главного героя» квест наполнен иронией и юмором, но сюжет не только имеет отношение к главной линии романа, в нем также на сцену выходят новые порожденные, обладающие уникальными наборами данных, и впервые описывается «Изнаночный мир».

Пожалуй, я уже рассказал достаточно для начала.

Лишь напомним еще раз, что этот роман написан, чтобы читатель мог немного расслабиться и отвлечься от реальности. Надеюсь, «Триллер-парк» поможет вам на время позабыть о насущных проблемах и беззаботно отдохнуть в мире причудливых фантазий.

Саньтянь Лянцзюэ

(三天两觉)

Ноябрь 2015



## Глава 1

# Самая опасная «дичь» (I)



— Добро пожаловать в «Триллер-парк», — произнес низкий, глубокий мужской голос.

Загрузка завершена, вы находитесь в режиме групповой игры на выживание (обычном).

В нем дается краткое описание сюжета, есть вероятность появления побочных миссий, скрытых заданий и особого мироустройства.

Награда за прохождение: можно получить бонусом до восьмидесяти процентов очков опыта, начисленных за прохождение.

Сейчас начнется описание сюжета, после его демонстрации стартует игра.

На начальных кадрах интро света было мало, камера покачивалась, слышался плеск воды и звуки мотора, а значит, скорее всего, дело происходило на плывущей лодке.

И тут как раз вовремя подоспели пояснения системы:

Теплая и душная тропическая ночь окутала яхту, на которой вы плывете. Вы — чрезвычайно умелый охотник, и ваше острое чутье подсказало вам, что в этой мягкой ночной тьме по



правому борту вдалеке должны быть острова. Капитан сказал, что на морской карте это место обозначено как «Западня для кораблей». Моряки дали ему такое говорящее название из страха, превратившегося уже в суеверие. Иногда достаточно всего одного моряка на судне, подверженного ему, чтобы оно заразило всю команду, а тревога и напряжение приводят людей к ошибкам и катастрофе.

Ваша яхта затонула, и вы в темноте отчаянно погребли к островам. Беспомощный, словно утлая лодчонка в океане, вы, однако, приложили все усилия, чтобы зацепиться за один из прибрежных камней. Выбравшись из воды, вы увидели в ночи утес на берегу. Медленно карабкаясь по скале, сдирая кожу на пальцах, потратив последние остатки сил, вы, тяжело дыша, наконец оказались на плоской вершине утеса. Густая лесная чаща подступила прямо к краю обрыва. У вас уже не было сил идти вперед, и вы упали на землю, провалившись в глубокий сон.

Очнувшись, вы обнаружили, что солнце успело миновать зенит, а значит, уже за полдень. На сырой земле у кромки леса остались следы человека. По ним вы прошли сквозь чащу и добрались до замка на скале в центре острова. Тут над морем и чащей снова сгустилась тьма и наступила ночь.

После этого вступления для игроков наконец-то начался квест.

Пять человек стояли на каменных ступенях перед замком. Луна и звезды ярко светили, и на открытом пространстве не требовалось других источников света, чтобы хорошо различать окружение. Сыюй оказалась рядом с Фэн Буцзюэ. Она уже успела сменить одежду: на ней была черная облегающая жилетка и альпинистские брюки того же цвета со множеством карманов по бокам — легкая, удобная и неширокая одежда без рукавов позволяла свободнее махать рукой и выглядела весьма практично. На правой кисти у Сыюй была черная кожаная перчатка с обрезанными пальцами, но только на правой.

Именно этой рукой она обычно держала меч — видимо, так и было задумано.

Хотя бесформенные штаны скрывали контуры ног, с близкого расстояния Фэн Буцзюэ прекрасно видел, что в фигуре Сыной все округлости на месте: тонкая талия, которую можно обхватить руками, составляла отчетливый контраст с объемом высокой груди, давая пищу для фантазий. Но в виртуальных играх внешность игроков-девушек почти всегда именно такая. Можно сказать, Сыной еще специально подкрутила настройки, чтобы поменьше привлекать внимание.

Среди оставшихся трех игроков в группе присутствовала еще одна девушка по имени Ни капли не трусиха шестнадцатого уровня и со званием «Увертливая кошечка». Она была одета в голубую мантию колдуньи в средневековом стиле, низ подола как раз прикрывал колени, на ногах — высокие сапоги, из которых выглядывали белые шелковые чулки. Из-за того, что в игре запрещались юбки, под мантией у нее оказались короткие плотные шорты, оставляющие открытыми бедра.

На вид Не трусихе было лет восемнадцать-девятнадцать. Изящные брови, красивый нос, маленький рот, белоснежная кожа, отличное телосложение — словом, как у всех достаточно худых и не слишком уродливых в реале девушек, которые в виртуальном мире могли стать сногсшибательными красавицами.

Но этот кокетливый ник, кокетливое звание и кокетливый образ заставили Фэн Буцзюэ смутно ощутить, что где-то здесь его обманывают...

Оставшиеся два игрока-парня, скорее всего, пришли вместе: оба пятнадцатого уровня, один по имени Меч, покоряющий города и со званием «Мечник-новичок», а второй — Сабля, покоряющая города, со званием «Начинающий саблист». Обоим по виду было уже за двадцать, и не только их ники, но и одежда была похожей: оба в традиционных сине-зеленых китайских халатах, подходящих для активных действий, с небрежно собранными длинными волосами, спускающимися за

плечи. Внешне они сильно напоминали древних мастеров боевых искусств.

Это невольно заставило Фэн Буцзюэ вспомнить когда-то встреченных Пань Фэна и Хуа Сюна, можно сказать, очень близких к ним по стилю. Наверняка при выборе ников они уже хорошо продумали свою конечную цель в игре.

Самая частая трагедия подобных игроков в том, что если их развитие отклонится от намеченной цели — например, поиграв какое-то время, они вдруг обнаружат, что им больше подходит другое направление, и станут прокачиваться в стрельбе или медицине, — то ник уже не будет так круто смотреться.

Уровни Фэн Буцзюэ и Сыюй оказались немного ниже, чем у остальных, но их звания «Псих, хладнокровно разбивающий головы» и «Беспощадный обезглавливатель» очень уж бросались в глаза.

С Сыюй еще понятно. Ее взгляд убийцы, аура, вынуждающая людей держаться подальше, и к тому же ничем не примечательная внешность заставляли незнакомцев приходить к одному и тому же заключению: в жизни она наверняка уродливая неудачница, поэтому в игре так невероятно жестоко сражается.

Но вот Фэн Буцзюэ... Как ни посмотри, сильным он отнюдь не казался. Остальные трое, глядя на него, думали: «Считает себя красавцем и не стал менять внешность — это еще можно понять, но он и прическу оставил как есть. После десятого уровня даже на самые дешевые шмотки не потратился, чтобы добавить скрытых статов. На вид обычный, тушка средняя, а ник странный — ему на все наплевать, что ли? Однако звание выглядит внушительно, неужели специально прикидывается лошком? Или в реале он какой-нибудь извращенец?» Пятеро обменялись приветствиями, одновременно строя предположения о том, насколько каждый из сокомандников силен.

И пары слов не успев сказать, Не трусиха широко распахнула глаза и указала на эмблемы на рукавах Сабли и Меча:

— О! Вы из «Цзянху»! Очень известное сообщество!

— Хе-хе... Да на самом деле тут нет ничего такого уж суперкрутого, — ответил Меч, только на его физиономии просто светилось: «это суперкруто».

Фэн Буцзюэ тоже взглянул на их эмблему — белое облачко с надписью «Цзянху». Наверняка это было сообщество, созданное игровой студией. Фэн Буцзюэ точно помнил, что в рейтингах сообществ у «Цзянху» было свое скромное место: семнадцатое по общей силе и одиннадцатое по боевой мощи.

Однако Фэн Буцзюэ предполагал, что эти двое вовсе не профессиональные игроки, а обычные, набранные в сообщество для общей массы.

Если бы они работали на студию, то сейчас их уровень оказался бы гораздо выше пятнадцатого. Даже реши студия привлечь дополнительную рабочую силу в игру после начала открытого тестирования, звания все равно бы не оказались столь слабыми, учитывая уроки предшественников и поддержку снаряжением.

Но вот «Увертливая кошечка» Не трусиха внушала Фэн Буцзюэ некоторые подозрения. «Цзянху» в обоих рейтингах для сообществ не входило в лучшую десятку. Обычные игроки, посмотрев на рейтинг, в лучшем случае могут вспомнить первые пять-шесть имен, а большая часть людей и то всего три. Ну а по поводу Не трусихи существовало три объяснения.

Первое: она — профессиональный игрок. Второе: у нее отличная память. Третье: она вообще не знает, что «Цзянху» есть в рейтингах, никогда раньше не слышала про это сообщество, но, увидев эмблемы, нарочно решила польстить, расплывчато назвав сообщество известным.

Эти мысли очень быстро промелькнули в голове у Фэн Буцзюэ. Вспомнив о звании «Увертливая кошечка», он пришел к заключению за три секунды, сразу же чуть наклонился к уху Сыюй и сказал так, чтобы только они вдвоем могли слышать:

— Как только представится возможность, отделимся от них, особенно от этой Ни капли не трусихи.

Сыюй глянула на него и не стала спрашивать о причине, решив просто довериться.

— Хорошо, — тихо ответила она.

Выражения их лиц во время разговора были очень естественными, даже губы почти не шевелились, и остальные трое ничего не заметили.

Следующие несколько минут Не трусиха с восхищенным видом продолжала петь дифирамбы игрокам из «Цзянху». Очень быстро это вскружило им головы. На самом деле они вступили в сообщество только этим утром и не принадлежали к числу работников студии, а находились, можно сказать, на самом дне иерархии. Но после того, как красавица расхвалила их, молодые люди ощутили настоящий прилив уверенности в своих силах: «Конечно, нет смысла сравнивать себя с крутыми профи в сообществе, но вот этого парня, примерно нашего сорта, по имени Безумный Буцзюэ мы точно сильнее. У него даже на одежду денег нет — так тяжело живется, неудивительно, что ни в одно сообщество его не принимают».

Такова уж загадочная человеческая психика, что в небольших коллективах, особенно в присутствии привлекательных людей противоположного пола, инстинктивно начинается поиск тех, кто в чем-то уступает тебе самому. Сравнение происходит подсознательно, давая чувство некоторого превосходства, но на самом деле это просто защитный механизм, чтобы почувствовать себя в безопасности и найти самоуспокоение. Все равно что сказать себе: «Я здесь не самый худший».

Через несколько минут появление неписи возвестило, что время на знакомство игроков и подготовку закончилось, дальше начнет развиваться сюжет.

Послышался скрип, и большая дверь замка открылась, изнутри ярко засиял свет. Мужчина высокого роста со самовзводным револьвером в руке медленно вышел им навстречу.

Крепкого телосложения, с черной бородой до пояса, он тут же произвел неизгладимое впечатление, глубоко врезавшееся в память. Вдобавок оружие в его руках только сильнее заставляло насторожиться.

Не трусиха в притворном испуге быстро спряталась за спинами Меча и Сабли, а те решительно вытащили оружие, прикрывая ее и готовясь отразить возможное нападение громилы.

— Впусти их, Иван, — раздался из дома за его спиной мужской голос. — Они мои гости, — любезно добавил он с легким акцентом.

Услышав это, Иван опустил револьвер, обернулся к двери, распахнул ее своими ручищами и молча посмотрел на игроков.

Основная миссия запущена.

Сообщение системы прозвучало в подходящий момент, и в меню у всех появилось задание:

**Войдите в замок генерала Зароффа  
и выслушайте его объяснение правил игры.**

Прочитав задание, Фэн Буцзюэ сразу изменился в лице и тихо пробормотал:

— Генерал Зарофф... Иван... погодите... «Я охотник»... «Я оказался здесь из-за кораблекрушения»... — Он внезапно посерьезнел и поднял голову. — «Опаснейшая дичь»... Ричард Коннелл\*.

В его Чертогах памяти немедленно отыскался сюжет этой истории.

Когда вдохновение иссякало, Фэн Буцзюэ часто почитывал всякие рассказы, чтобы расслабиться, а заодно и собрать

---

\* Культовый рассказ Ричарда Коннелла «Опаснейшая игра» / «Опаснейшая дичь» (англ. The Most Dangerous Game, 1924), сюжет соответствует изложенному в главе. В тексте главы использовано много почти дословных цитат из рассказа.

материал, поэтому их сюжеты знал довольно неплохо и мог припомнить быстро.

Если все пойдет как ожидается, квест окажется охотой на людей, и Фэн Буцзюэ отчетливо понял, что игрокам отведена роль добычи...

Поколебавшись, Меч и Сабля обернулись, как бы спрашивая мнение Фэн Буцзюэ и Сыюй. Ведь если случается что-то хорошее, все кидаются туда наперегонки. Но если впереди опасность, пусть лучше другие делают работу за вас, а если уклониться не вышло, можно сперва спросить у них совета, чтобы хоть часть ответственности сложить с себя, когда грянет беда...

Фэн Буцзюэ пожал плечами, вздохнул и просто пошел вперед со словами:

— Действуем по инструкции к миссии.

Иван стоял у двери, словно жуткая великанская статуя, наводящая ужас. Однако Фэн Буцзюэ миновал его, не обращая внимания и даже не вынимая оружие, и вошел в замок.

Сыюй последовала за ним вплотную, нагнав друга, как только тот вышел вперед, и вступила в замок второй.

Оставшиеся трое переглянулись, и Сабля заговорил, пропустив горло:

— Кхе-кхе... ну... пойдём тогда.

Меч воспользовался ситуацией и вставил:

— Точно, а если им будет угрожать опасность, мы сможем помочь.

Не трусиха покивала и пошла за ними. Один за другим троица вошла в замок.

Иван сверху вниз бдительно следил за проходящими мимо него игроками и, когда все пятеро оказались внутри, молча закрыл дверь.

Внутри оказался просторный, ярко освещенный холл. На второй этаж вела весьма широкая мраморная лестница, и на ней обнаружился высокий, прекрасно сложенный мужчина в вечернем домашнем костюме, глядевший на своих пятерых «гостей».

Генерал Зарофф уже миновал средний возраст, но выглядел отлично. Волосы его поседели, однако брови и усы все еще сохраняли черноту, а темные глаза сияли. Помимо впечатляющих черт лица его отличало нечто особенное — склад характера, присущий тем, кто привык отдавать приказы.

— Для меня большая радость и честь приветствовать таких прекрасных охотников, как вы, у себя в гостях. — Он легко поклонился. — Я генерал Зарофф, — представился он, одновременно делая какой-то жест.

Иван по знаку Зароффа убрал пистолет, тоже поклонился и встал возле лестницы.

— Прошу простить грубость моего подчиненного, господа... и, конечно, дамы. — Зарофф говорил таким тоном, словно тщательно обдумывал каждое слово, филигранно составляя фразы. — Иван — человек простой, но дикий. Он невероятно силен, но, к несчастью, нем. Бог одарил его одним, но отнял другое... — произнес мужчина задумчиво.

— Похож на казака, — подхватил Фэн Буцзюэ. Разумеется, он это знал.

— Верно, друг мой, — ответил Зарофф, показав в улыбке острые зубы и растянув ярко-алые губы. — И я тоже.

Генерал сделал еще один знак, и Иван немедленно шагнул вперед и встал перед ним. Зарофф сказал ему пару фраз, но беззвучно, лишь шевеля губами.

Получив приказ, Иван вышел из зала и пропал неизвестно куда.

Затем Зарофф обратился ко всем:

— Господа, прошу следовать за мной.

С этими словами он спустился с лестницы и поманил всех за собой в коридор.

Через несколько минут они оказались в большом кабинете средневекового стиля. Пол устилал серый ковер, мебель и книжные шкафы выглядели очень солидно. Помимо множества книг, кабинет изобиловал чучелами животных, оленьими головами, шкурами зебр и прочим, был даже стоящий на задних лапах медведь гризли.

— Я прочитал все существующие книги об охоте на английском, французском и на русском. В моей жизни нет других удовольствий, кроме нее. — Зарофф медленно прошелся перед своей коллекцией, словно хвастливо подтверждая сказанные им слова, и добавил: — Видите эту голову южноафриканского черного буйвола?

Фэн Буцзюэ ответил:

— Весьма впечатляет.

— Эта тварь подняла меня на рога и зашвырнула на дерево. Я переломал все кости, но в конце концов разобрался со зверюгой. — Казалось, Зарофф отчетливо помнит ту охоту.

Фэн Буцзюэ отлично понимал назначение этих слов: из этого диалога игроки должны были почерпнуть информацию и составить мнение о силе и мощи босса.

— Южноафриканский черный буйвол, наверное, самое опасное животное из крупной дичи. — Фэн Буцзюэ пытался вторить Зароффу, припоминая содержание того рассказа, чтобы заставить его как можно скорее перейти к сути.

Генерал вдруг замолчал на мгновение, затем многозначительно посмотрел на него и лениво произнес:

— Нет, не самое. — Он подошел к столу, взял бутылку виски, поднял ее и оглядел собравшихся. — Не желаете?

— Нет, спасибо, — ответил Фэн Буцзюэ.

Зарофф налил себе стакан и сделал глоток.

— На этом острове, в моих владениях, я выдумал еще более опасный вид охоты.

— Выдумали? — спросил Фэн Буцзюэ, уже зная ответ.

— Ха-ха... да, выдумал. — Генерал с улыбкой кивнул. — Вам, должно быть, любопытно, как можно выдумать охоту?

Он немного помолчал.

— Конечно, я не бог и не могу создать опасное животное из ничего. Но я обнаружил давно существующий вид, на который никто никогда не охотился. Они не рождаются и не живут на этом острове, но я могу ввозить их...

— И какую дичь вы завезли, генерал? Неужто тигра? — Фэн Буцзюэ все еще поддерживал диалог с боссом.

Все, кроме Сьюй, были несколько озадачены и думали про себя: «Этот парень слишком вошел в роль, что ли, раз считает себя настоящим охотником, как в описании квеста? Зачем столько болтать с неписью?»

Зарофф оскалился в улыбке.

— Нет, тигры мне давно прискучили, я их набил достаточно. Охота на тигров потеряла для меня привлекательность. Эти животные больше не вызывают дрожи в руках даже на секунду.

Он достал из кармана золотой портсигар и ухватил зубами длинную черную сигару с серебряной этикеткой. Зажженная, она испустила аромат, напоминающий ладан.

— Я рожден, чтобы наслаждаться риском, но большинство животных уже не вызывают ощущения опасности. — Зарофф выдохнул сигарный дым. — Бог сделал одних людей поэтами, других — королями, третьих — нищими... а меня он сотворил охотником, самым лучшим и самым сильным. — Он помрачнел. — Но после долгой радостной жизни настал день, когда я обнаружил, что охота больше не привлекает меня. Раз ты тоже охотник, то, наверное, можешь догадаться почему?

— Рассматривая охоту как спорт, вы заранее, до начала игры знаете, что победите, верно? — подхватил Фэн Буцзюэ.

— Верно. Не ожидал, что ты поймешь, — обрадовался Зарофф. — Я всегда могу добыть любую дичь, потому что они всего лишь животные. У них нет ничего, кроме ног и инстинктов. Но я человек разумный, а с разумом соревноваться против инстинктов неспортивно. Когда я это осознал, то почувствовал себя очень несчастным, прямо-таки жалким.

Он снова затянулся сигарой.

— И однажды меня осенило. Я понял, что кое на кого никогда раньше не охотился. Это идеальная дичь, ведь она умеет думать.

Услышав это, остальные четверо наконец примерно поняли ситуацию в этом квесте. Оказывается, генерал Зарофф — безумный человеконенавистник, который охотился на людей ради острых ощущений. Задание, которое гласило

«Выслушайте его объяснение правил игры», подразумевало, что это правила «охоты».

— Вы уверены, что не шутите? — спросил Фэн Буцзюэ очень серьезно. Конечно, сам он уже убедился, что это никакая не шутка.

— Я никогда не шучу насчет охоты, — ответил Зарофф. — Я купил этот остров, построил этот дом и живу здесь только ради нее. Здесь уникальные охотничьи уголья: джунгли запутаны, как лабиринт, полны скал, болот и извилистых троп, а самое главное, со всех сторон окружены морем. Здесь я охочусь почти каждый день, и мне до сих пор не наскучило.

— Я в сомнениях, ваше превосходительство, — сказал Фэн Буцзюэ. — Нас здесь пятеро. Разве мы не можем прямо в этом кабинете покончить с вашими преступными безумствами?

— Ха-ха-ха-ха... — громко рассмеялся Зарофф. — Преступными? Нет-нет-нет... это состязание умов, шахматная игра между охотником и дичью. — Его взгляд скользнул по пятерым игрокам. — А возможность, о которой вы упомянули...

Он поднял руку и сделал знак.

Словно из ниоткуда появился Иван с подносом в руке и подал генералу настоящий турецкий кофе с густым ароматом. Поставив поднос, он встал сбоку от Зароффа, словно железная башня, и пылающими глазами уставился на игроков.

— Однажды на этот остров прибыли испанские моряки. Я пригласил их поучаствовать в моей охоте, но они отказались, проявив явную враждебность, — спокойно рассказывал Зарофф. — Иван в одиночку разорвал их на куски и скормил местным зверям.

Услышав это, Фэн Буцзюэ внезапно изменился в лице: он совершенно не помнил, чтобы в прочитанном рассказе остров был населен другими хищными зверями.

— Позвольте узнать, а что это за звери?

— Хе-хе... — Зарофф жестко улыбнулся. — Их множество... питоны, койоты, бенгальские тигры... Я хотел немного оживить здешние джунгли, поэтому привез немало товара.