

Телохранитель-игрок уже собирался вмешаться, но любовница остановила его.

— Подожди, давай проверим, может он действительно последний игрок.

Остальные игроки тоже не двигались, наблюдая, как необычайно красивого юношу прижимают к углу. Линь Цяо сжал кулаки, гневаясь, но, к несчастью, то не выглядело хоть сколько-нибудь угрожающе, наоборот, он казался беззащитной легкой добычей.

[Позови Чжун Минлана на помощь.]

«Кого? Кто такой Чжун Минлан?»

В электронном голосе системы, казалось, появился оттенок усталости.

[Произнеси это имя.]

В тот момент, когда темноволосый мужчина поднял кулак, Линь Цяо с выражением страха и робости тихо позвал:

— Чжун Минлан.

Игроки удивились. Кого он зовёт?

Стоявший рядом телохранитель-игрок вздрогнул, на его лице мелькнуло понимание.

На данный момент игроки еще не представились друг другу. А в игре, чтобы усилить чувство погружения, система использовала их реальные имена для ролей.

Раз Линь Цяо мог назвать имя «Чжун Минлан», это доказывало, что он действительно NPC. Ведь только они, благодаря игровой предыстории, могут знать настоящее имя игрока.

Телохранитель-игрок шагнул вперед и остановил темноволосого мужчину.

— Собираешься привлечь внимание других телохранителей? Хочешь умереть – пожалуйста, но не впутывай в это других игроков!

Линь Цяо вырвался из рук темноволосого и, жалобно ухватившись за край одежды телохранителя, испуганно проговорил:

— Давай уйдём, я не хочу здесь оставаться.

Темноволосый, казалось, что-то понял:

— Вы же заодно, да? Иначе откуда он знает твоё имя! Только я его тронул - ты тут как тут! И после этого ты ещё будешь отнекиваться?

«Беда» — подумал игрок-телохранитель. Почти все игроки в этой игре, кроме него, были новичками.

Новички не знали некоторых правил: например, что в игре нужно использовать настоящие имена, или, что NPC могут знать как зовут игроков.

Как и ожидалось, любовница, изначально настроенная скептически, похолодела, а стюардесса прямо спросила:

— Тебя правда зовут Чжун Минлан?

Поскольку ключевые слова, такие как NPC, хоррор-игра, система, игрок, не упоминались, слова темноволосого не были отфильтрованы и прозвучали как есть.

Проверив в системном списке «реплики, которые могут слышать NPC», Линь Цяо понял, что должен отреагировать:

— Конечно, мы заодно.

Темноволосый возбуждённо воскликнул:

— Признался! Он признался!

Но Линь Цяо продолжил:

— Мы... мы вместе захватили самолёт... Мы все слушаемся босса, и никто вас не обманывает... Самолёт взлетел ради общего блага...

Линь Цяо прикусил губу, и слова его звучали неразборчиво. В глазах игроков этот NPC-милашка был так напуган, что дрожал от страха.

Они и подумать не могли, что Линь Цяо запинался и мямлил лишь потому, что больше ничего не знал.

Телохранитель-игрок, глядя на дрожащего от страха Линь Цяо, всё ещё стоящего перед ним, испытывал сильное раздражение.

Он терпеливо объяснил:

— Когда Линь Цяо говорит «заодно», это не значит, что мы в одной команде. К тому же, нет ничего удивительного в том, что NPC знают имена игроков. Игрок-любовница тоже должна знать моё имя. Его можно посмотреть, просто открыв предоставленную системой информацию.

Любовница последовала его словам и действительно увидела в информации о телохранителе его имя, профессию и отношения с её персонажем.

Стюардесса и остальные не могли этого видеть, потому что, согласно сюжету, они не были знакомы.

Пассажир в очках, обычно не решавшийся смотреть людям в глаза, набрался смелости и спросил:

— Если все используют настоящие имена, повлияет ли это на реальную жизнь?

Телохранитель-игрок, вытиравший слёзы Линь Цяо, нетерпеливо ответил:

— Нет. Игроки попали сюда из разных параллельных миров. После выхода они забудут детали игрового уровня, включая сюжет, внешность и имена других людей. Чёрт возьми! — телохранитель-игрок растерялся. — Хватит реветь.

<http://bllate.org/book/14801/1319354>