

[Подключаемся к потоковой системе...]

[У вас нет зарегистрированной учетной записи стримера. Хотите ли вы автоматически зарегистрироваться и начать потоковое вещание?]

[Да/Нет]

Сюй Бэйцзин рефлекторно сел, с удивлением глядя на экран перед собой.

Когда кошмар только что перезапустился, он инстинктивно коснулся того пятна света, оставленного тем странным человеком, который внезапно исчез, как вдруг...

Появилась комната потокового вещания?

Подождите, потоковая система?!

Значит, тот человек был стримером из мира вне игры?

А потоковое устройство... выдало ошибку? Почему оно подключилось к нему?

В голове Сюй Бэйцинина пронеслось бесчисленное множество мыслей и чувство неведения. Он почти сразу же выглянул за пределы магазина, и посмотрел на кошмар.

Он знал, что "Побег" - это игра. Да. Все это знают. От жителей башни до чужаков. Все они знают, что это игра.

Мир башни... Игровой мир "Побега", помимо узкой башни, одиноко стоящей на земле, - это бесконечный, обширный серый смог, заполняющий весь мир за ее пределами.

Никто не знал, почему люди находятся там. Никто не знал, почему они проходят здесь испытания, связанные с жизнью и смертью.

Они не знали, что стало с миром снаружи, хотя им очень хотелось подняться на более высокие этажи, а добравшись до последнего этажа, сбежать.

Между тем, перед Сюй Бэйцином находилась единственная, подозрительная, потоковая система, которая, возможно, поддерживает связь с внешним миром.

Миром за пределами башни, о котором не знают люди.

Поэтому, после недолгих колебаний, Сюй Бэйцзин выбрал "Да".

Он услышал невнятное "дзинь", когда экран перед ним резко изменился.

На экране появились круги и простые предложения со стрелками. Было похоже на учебник, объясняющий ему, как пользоваться потоковой системой.

Тема экрана - полупрозрачный голубой цвет. Он разделен на две основные части.

Слева - большая секция живого потока, сейчас показывающая кадр, закрепленный внутри его магазина.

Справа - такие данные, как количество зрителей, рейтинговый список подарков, инструменты и другая статистика стримера. Одна из опций сразу же привлекла внимание Сюй Бэйцзина. Это опция под названием "Изменить источник экрана".

В пояснении говорилось, что в некоторых играх, поддерживающих эту опцию, стример может менять источник видео на экране, позволяя стриму не только ограничиваться тем, что видит только стример, но и переключаться на других игроков и сцены, или даже на вид с высоты птичьего полета, позволяющий наблюдать за тем, что происходит между всеми игроками и как протекает вся игра.

Почти как режим зрителя.

И "Побег" поддерживает эту функцию.

Сюй Бэйцзин нажал на эту функцию, и выскочило несколько вариантов, соответствующих различным сценам и миссионерам в этом кошмаре.

На первый взгляд, было несколько сцен. Книжный магазин, первый этаж кукольного магазина, второй этаж, заброшенная улица. Под названиями сцен также были имена людей, соответствующие их текущему местоположению.

Например, под словом "Книжный магазин" с отступом было написано: "Сюй Бэйцзин (стример)".

Он высунул голову наружу, чтобы убедиться, что никто посторонний не идет по его дороге, затем решил опуститься в кресло за прилавком книжного магазина и нажал "Первый этаж кукольного магазина".

... Почему-то возникло ощущение, что в этом потоковом зале он на самом деле зритель?

Поскольку он - безымянный маленький стример, который только что начал, и никто не нажимает, чтобы войти в его поток...

Сюй "Зритель" Бэйцзин отдыхал в своем книжном магазине, издав далеко наблюдая за действиями миссионеров в кукольном магазине. Сейчас в магазине находилось четыре миссионера.

Он не видел стримера, который исчез раньше. Неужели он не зашел обратно? Кстати говоря, он не знал, почему он просто исчез или как потоковая система подключилась к нему.

Однако, несмотря ни на что, его монотонная, бесполезная жизнь отныне может стать немного интереснее.

Сюй Бэйцзин теперь смотрел стрим более взволнованно.

И тут он окаменел.

... Подождите! Ему казалось, что среди них четверых есть кто-то, кого он знал!

И лучше бы он этого избегал!

Линь Цинь почувствовал, что это, должно быть, самый нелепый и необоснованный кошмар, в котором он когда-либо оказывался.

Кроме того нелепого парня, который после входа в кошмар начал кричать, вопить и убегать, а теперь оказался неизвестно где... Эти миссионеры уже собирались спорить.

Линь Цинь нетерпеливо облокотился на дверную раму и с холодной улыбкой на лице наблюдал за ними, наклонив голову.

Для людей, которые не знали Линь Циня, он являлся красивым и довольно безобидным человеком.

У него естественное детское лицо с улыбающимися губами и изогнутыми бровями. Если у него хорошее настроение, и он улыбается, то он будет выглядеть милым.

К сожалению...

Все миссионеры знали, что Линь Цинь, по сути, бешенный пес.

Похоже, у него есть определенный порог нетерпения. Как только он будет превышен, он тут же впадет в ярость и использует свою беспричинную, нечеловеческую боевую мощь, чтобы

подавить всех в кошмаре, независимо от того, друг это или враг, а затем...

Кошмар будет вынужден вступить в особый конец, и все закончится именно так.

Если некоторые миссионеры, к несчастью, окажутся с Линь Цинем в кошмаре, то все закончится двояко: либо Линь Цинь впадет в ярость, либо все остальные миссионеры будут вести себя крайне робко и оставят его, чтобы попытаться победить кошмар самостоятельно.

... Это действительно нелепо, что человек с боевой силой Линь Циня находился в игре типа "Побег"!

И, похоже, он уже давно застрял на нижнем этаже башни. Никто не видел, чтобы он поднимался на этаж выше. Когда кто-то настойчиво спрашивал, Линь Цинь отвечал, что ему это неинтересно.

Действительно ли ему неинтересно, или... он не может?

Некоторые люди за его спиной думали, что, возможно, кроме боевой мощи и лица, Линь Цинь абсолютно ничего не стоит. Он может достаточно хорошо выживать на нижних этажах кошмаров, но никогда не сможет пройти их.

И домыслы остались за его спиной только из-за его огромной силы. Они не осмеливались перечить ему в кошмарах.

... Однако в этом кошмаре, кажется, что-то изменилось.

Кроме Линь Циня, в кукольном магазине находилось еще три миссионера. Двое из них, похоже, знали друг друга, а третий был одиночкой.

Похоже, именно одинокий волк спорил с двумя другими. Их мнения разошлись.

На самом деле все они знали об этом кошмаре про магазин кукол. Конечно, никто полностью не победил, но после нескольких испытаний все они знали, что произойдет в кошмаре.

Все миссионеры появятся на первом этаже магазина. Вскоре куклы оживут и начнут преследовать миссионеров.

По мере перезапуска кошмара куклы будут становиться все более безумными, что приведет к тому, что бежать будет все труднее и труднее.

Это уже третий запуск этого кошмара.

Человек в очках, волк-одиночка, непреклонен: "Раз уж миссионеры убежали раньше, значит мы должны попытаться как-то победить этот кошмар".

Другой человек, явно из тех, кто любит спорить, сказал: "Должны? Кто ты вообще такой? Почему мы должны тебя слушать?"

Затем спутница Спорщика, девушка с хвостиком, которая молчала некоторое время, внезапно вмешалась: "Хватит спорить. Разве не было кого-то еще? Где он?"

"Понятия не имею", - закатил глаза Спорщик. "Этот трус... Перезапустил кошмар дважды, черт возьми; мы все должны были вернуться сюда из-за этого, но раз его здесь нет, он, вероятно, заставил себя выйти с помощью карты фокуса".

Карта "Фокус" - это тип полезной карты в "Побеге". Слухи, доносящиеся с верхних этажей, говорили, что есть специальная карта "Фокус", которая позволяет немедленно выйти из кошмара.

Позже, однако, миссионеры сказали: "Чёрта с два мы обрадовались"; если предположить, что карта действительно существует, им всё равно придётся сначала её вытянуть.

Основной способ получения этих полезных карт - случайная награда после победы над кошмаром. А случайное... означает, что это зависит от человека.

Спорщик не знал, насколько высок этот процент, но кроме этой легендарной карты, похоже, больше не было способа объяснить исчезновение человека.

"Какая разница, факт в том, что он исчез!" нервно сказал Очкарик. Затем он добавил: "Я уже видел, как кукла двигалась".

Все трое умолкли и сделали несколько шагов в трех разных направлениях. Разумеется, обходя Линь Циня стороной.

Через несколько секунд куклы бросились в сторону Спорщика, который, не раздумывая, выбежал наружу, а за ним - целая армия кукол.

Это тоже из опыта после того, как миссионеры много раз входили в кошмар. Магазин маленький и тесный. Скорее всего, они навсегда останутся в ловушке, ведя за собой кукол.

А на улицах куклы медленнее, поэтому, несмотря на их количество, миссионерам нужно было лишь немного времени, чтобы потерять их.

"Черт! Почему я!"

Мысленно ругался Спорщик, пока бежал как сумасшедший. Благодаря этому на заброшенных улицах была видна пыль, почти полностью скрывающая его форму.

Он задыхался, кашлял от пыли, ему было трудно дышать, но когда Спорщик оглянулся, чтобы увидеть, что все куклы по-прежнему старательно идут за ним, он мог только бежать, чувствуя, что плачет.

Первая погоня кукол длилась пять минут. Чтобы убежать от них, достаточно просто бежать. Цель совершенно случайна, о чем все знали. Ах да, Олай не знал.

В любом случае, все четверо знали это. Поэтому, когда Спорщик понял, что его выбрали, он мог только ругаться, прежде чем отправиться на улицу для побега от кукол.

Он злобно молился, чтобы куклы погнались за Линь Цинем, чтобы все были счастливы... Почему именно он!

Если уж на то пошло, то как насчет этого высокомерного парня в очках? Почему не он? Все будут счастливы!

Тем временем, ему удалось потерять кукол. Сейчас он уже вернулся к витрине магазина. Он сделал несколько глубоких вдохов, стоя на коленях, а затем медленно пошел обратно в магазин.

После того, как за ним увязалась целая группа кукол, магазин стал более пустым. И все же, как только он зашел обратно, ощущение сырости тут же вернулось к нему. Некомфортно.

Миссионеры должны были привыкнуть к таким сценам.

Спорщик решил отряхнуть свои холодные ноги и большими шагами вошел обратно.

Хвостик тут же спросила: "Ты ничего не заметил?".

Очкарик вмешался прежде, чем тот успел ответить, язвительно говоря: "Что он вообще мог заметить со своей тупой башкой?".

Спорщик свирепо уставился на него, засучил рукава и насмешливо ответил: "Йоу, легендарный капитан Дисагри, не так ли?".

Хвостик закатила глаза, чтобы сказать: "Вы что, серьезно?". Затем она бросила на Очкарика странный взгляд, чтобы спросить: "Действительно, а тебе-то что?".

Очкарик, скрестив руки, стоя в стороне, нетерпеливо объяснил: "Я сказал, что повторять эту последовательность бесполезно! Сколько раз уже гонялись за другими миссионерами? Разве они решили проблему кошмара таким образом? Они просто потратили достаточно времени и достигли нормального конца, не так ли?"

Хвостик нахмурилась, не возражая, но и не уступая. Она повернулась к Спорщику, чтобы спросить: "Ты видел, что происходит снаружи?"

Спорщик сделал еще один глубокий вдох и, не обращая внимания на Очкарика, ответил: "Я видел тот книжный магазин, о котором говорили другие..."

Внезапно Линь Цинь, который до этого момента вел себя довольно тихо, вдруг начал двигаться, выйдя на улицу и не взглянув на них троих.

Очкарик рефлекторно спросил: "Куда ты идешь?"

Линь Цинь полностью проигнорировал его, как будто даже не услышал его, и вышел из магазина.

Очкарик выглядел немного смущенным, глядя вслед удаляющемуся силуэту Линь Циня.

Он впервые встретил Линь Циня в кошмарах, и у него еще теплилась надежда, что ему удастся успешно пройти кошмар, если он сможет хоть немного защитить его.

Однако...

Сбоку над ним насмеялся Спорщик: "Неужели ты думал, что он будет заботиться о тебе? Неужели? Неужели в мире есть такой самовосхваляющий простак? Как ты думаешь... как выглядит его мир?"

Очкарик бросил на него смертельный взгляд, но все же насильно спросил: "Как?"

"Очевидно, он видит в мире только два типа людей. Тех, кого он может победить в драке, и тех, кого не может. Что касается тебя... Может быть, сначала ты узнаешь немного больше о своем месте".

Очкарик на мгновение замолчал, а затем с усмешкой сказал: "Даже если так, разве он все еще не застрял на нижнем этаже башни? Он не может подняться выше. Бесполезно."

Хвостик бросила на него странный взгляд.

Однако она не успела отреагировать, потому что большая куча кукол уже начала двигаться, прокладывая себе путь.

<http://bllate.org/book/16079/1438180>