

Восьмой запуск кошмара начался.

В тот момент, когда он начался, они снова столкнулись с ужасающей погоней кукол. Линь Цинь тоже стал проявлять нетерпение.

Он уже собирался сделать шаг, когда Хвостик вдруг закричала: "Пожалуйста, дай нам еще один шанс!"

Линь Цинь сузил глаза и спокойно посмотрел на нее.

Честно говоря, Линь Цинь в этот момент выглядел довольно тревожно. Он все еще улыбался со своим детским личиком, приподняв губы, но его улыбка выглядела довольно холодной и безжалостной.

Линь Цинь никогда не был простым собеседником. Когда Сюй Бэйцзин отказывал ему, он лишь тихо дулся, потому что не был уверен, сможет ли победить его в драке.

Но когда дело доходило до тех отбросов, которые не могут победить его в поединке, но все же осмеливались навязываться ему... Тогда его нрав становился только хуже.

В этом кошмаре он мог помочь миссионерам, потому что ему было все равно... Возможно, сейчас он уже и не помнит о таких мелочах.

Если дело доходит до того, что кто-то умоляет о пощаде, когда он вот-вот взорвется...

Есть два варианта. Либо он вообще не смягчится, либо... Он станет еще более безжалостным.

Вот почему жизнь Линь Циня настолько скучна. Те, кто не может победить его, - лишь пыль под его взглядом, а весь его мир - пустота.

И поэтому он смирился с тем, что его мир совершенно темный, а сам он - одинокий странник, бесцельно слоняющийся внутри. У него есть боевая сила, но нет цели, против которой он мог бы выступить. Его прошлое, настоящее и будущее - одно и то же.

Появление Сюй Бэйцзина - это и хорошо, и плохо. По крайней мере, он заставил Линь Циня, хоть раз увидеть, что кто-то существует, но Сюй Бэйцзин, скорее всего, наоборот, раздражен таким вниманием.

В то же время, это внимание довольно заметно и для других, например, для Хвостика.

Хотя миссионеры все это время были сосредоточены на кукольном магазине, и они не

осмеливались спрашивать, куда направляется Линь Цинь, но то, что они часто видели Линь Циня в книжном магазине, несомненно, важно.

Поэтому у Хвостика внезапно вспыхнула искра вдохновения, и она закричала: "Я знаю кое-что о владельце книжного магазина!"

Линь Цинь слегка нахмурил брови. Его выражение лица быстро изменилось, а затем он спросил: "Что?".

Они все еще находились в середине первой волны погони за куклами. Линь Цинь справлялся с ней без труда, контрастируя с задыхающимися миссионерами вокруг него. Это нечеловеческое физическое мастерство действительно заставляло их завидовать.

"... Пожалуйста, после этой волны, - сказала Хвостик, задыхаясь от волнения, - тогда я расскажу тебе все подробно!"

Линь Цинь был слегка раздражен, но все равно решил потерпеть.

Он даже подумывал о том, чтобы просто потащить девушку за собой.

Потом он посмотрел на свою руку, на Хвостика... И решил отказаться. Он не хотел прикасаться к ней, вдруг он случайно покалечит ее. Ей придется терпеть.

Несколько минут спустя, наконец-то освободившись от кукол и вернувшись к кукольному дому, миссионеры так устали, что в любой момент могли упасть в обморок. Пот стекал с них, пока они прислонялись к стене.

Линь Цинь, совершенно невозмутимо, посмотрел на Хвостика.

Девушка глубоко вздохнула и пояснила: "Я как-то слышала о владельце книжного магазина в башне - он никогда не спит, поэтому никто еще не входил в его кошмар".

Линь Цинь кивнул и сказал: "Я знаю это".

Хвостик продолжала объяснять: "Я знаю один секрет...". Затем она посмотрела на Очкарика и задумалась. В конце концов, она не проигнорировала его, когда прямо сказала: "Владелец книжного магазина никого не пускает в свой кошмар, но если вы принесете ему напитки, которые он любит, то он даст вам подсказки о кошмарах других жителей башни."

Очкарик, кажется, шокирован: "Напитки?!".

Хвостик кивнула в знак подтверждения, говоря: "Это то, что сказал мне Му Цзяши".

Очкарик выглядел совершенно изумленным: "Ты знаешь Му Цзяши?! Он уже должен быть на верхних этажах башни..."

Спорщик засмеялся, замечая: "Ты похож на разумный кусок застывшего сюрприза".

Очкарик "..."

Линь Цинь не интересовался их спором и просто кивнул в знак подтверждения: "Значит, он любит напитки?"

"Верно."

"Понятно", - Линь Цинь снова кивнул, говоря им: "Можете продолжать".

Затем он покинул их.

Их разговор был полностью запечатлен зрителями в потоке.

Естественно... В том числе и самим Сюй Бэйцином.

... Как тот факт, что он любит выпить, стал известен?!

А также... тот парень в очках. Почему такое удивление?! Что у него за проблема с любовью к напиткам? Конечно, вода помогает, но неужели он думает, что вода вкусная?!

В башне с ее ужасающим качеством жизни такое счастье иметь возможность наслаждаться вкусными, освежающими напитками!

Похоже, этот человек совсем не понимает простых радостей жизни!

Это трагедия, что он больше не может наслаждаться чаем с пузырьками, как когда-то на Земле...

Любовь к различным напиткам - это маленькая причуда Сюй Бэйцина, которая, по сравнению с множеством странных причуд жителей башни, может показаться совершенно безобидной.

Учитывая, что Сюй Бэйцин в душе хороший человек, однажды, когда удрученный миссионер, который все пытался и не мог войти в его кошмар, оставил собранные напитки у Сюй

Бэйцзина. Чувствуя себя немного виноватым, Сюй Бэйцзин рассказал ему подсказку из кошмара одного знакомого жителя.

И тот миссионер действительно достиг истинного конца благодаря его подсказке и поднялся на более высокий этаж.

Имя того миссионера... Наверное, Му Цзяши?

Сюй Бэйцзин плохо помнил. Вероятно, это было очень давно.

Неудивительно, что в то время у него был короткий промежуток времени, когда он постоянно получал напитки. Му Цзяши, должно быть, распространил новости об этой сделке.

Да, для Сюй Бэйцзина это всего лишь сделка.

Пока он был погружен в воспоминания о прошлом, зрители потока тоже спросили, любопытствуя.

"Владелец книжного магазина... это значит ведущий, да?"

"Черта характера хозяина - наслаждение напитками... Это ролевая игра? Или это предпочтения хозяина в реальной жизни? И вы можете создать своего персонажа с нуля в этой игре?"

"Я хочу, чтобы это было последнее, звучит интереснее".

"Вау, тогда ведущий, должно быть, давно в это играет! Рыдаю рыдаю рыдаю рыдаю я тоже хочу поиграть"

"Нет, ты не хочешь, по крайней мере, твой мозг не хочет"

"... что, ты решил поспорить с моим мозгом?"

"Башня? Что они имеют в виду под башней?"

"Я думаю, это уже второй раз, когда они говорят об этом, они также упоминали об этом раньше"

"Если это кошмар, значит ли это, что башня снаружи?"

Сюй Бэйцзин дает аудитории настолько простое объяснение, насколько он может: "Кошмар - это подземелье, а башня - главный мир игры. Что касается персонажей, которых использует каждый игрок... Можно сказать, что они построили их сами, да, но различные роли, которые они используют, назначаются случайным образом".

Это лучшее из того, что Сюй Бэйцзин смог сказать под строгим надзором сервера, но этого достаточно, чтобы зрители остались довольны.

"Понятно! Как и говорил детектив Далао, разные игроки используют разные личности и получают разную информацию".

"Ведущему действительно повезло, что в самом начале ему досталась потрясающая роль!"

Сюй Бэйцзин беспомощно улыбнулся на это замечание.

Потрясающая роль, да?

Актеры могут знать больше, чем миссионеры, но они также гораздо более ограничены в возможностях. Все, что они могут сделать, это как можно лучше исполнять порученные им сценарии.

Если бы эта система потокового вещания закончилась на миссионере, то зрителям, возможно, сразу же сообщили бы, что это не традиционная "игра", как таковая, а настоящий кошмар под видом игры на спасение. Люди заперты внутри этой игры, борясь с вечным проклятием.

Сюй Бэйцзин не мог разглашать такую информацию.

Конечно, миссионеры могут быть обеспокоены и подозрительны по поводу такой потоковой системы, внезапно возникшей из ниоткуда.

Все это время Сюй Бэйцзин говорил полуправду именно по этой причине. Он не знал, как устроен внешний мир, и поэтому не осмеливался даже намекнуть на это.

Хотя он не сможет вечно поддерживать информационное затмение на башне. Сюй Бэйцзин мысленно готовился к тому, что этот день настанет.

После столь долгого общения с четырьмя зрителями Сюй Бэйцзин уверен, что теперь он знает их немного лучше.

Они действительно обычные зрители игрового стрима. Ничем особенным они не выделяются. Их использование слов и манера говорить ничем не отличаются от их собственного использования языка в побеге.

Конечно, это можно отнести и на счет надежной системы перевода, ведь в игре присутствуют игроки самых разных национальностей, но это совершенно не мешает им общаться.

Единственной особой фразой на данный момент, вероятно, является "игра от ведущего", которую Сюй Бэйцзин видел еще в далеком прошлом.

Хотя эта фраза всплыла лишь однажды, и у Сюй Бэйцзина не было возможности косвенно сослаться на нее. Пока что он мог только держать этот вопрос при себе.

По сравнению с более масштабными проблемами, такими как потоковая система или положение человечества, его гораздо больше волновал Линь Цинь.

Линь Цинь узнал о том, что он любит выпить...

Он не станет делать ничего серьезного, верно?

Сюй Бэйцзиню было беспокойно от этой мысли.

Он посмотрел на местоположение Линь Циня через потоковую систему. Он все еще находился на заброшенной улице; либо он шел в сторону Сюй Бэйцзина, либо прогуливался, как раньше, когда ему было скучно.

Он перестал думать об этом, потому что в потоке три миссионера наконец-то заговорили о чем-то важном.

"Ранее я говорил, что нашел полезную карту в кукольном магазине внутри башни", - объяснил Очкарик, - "это была инфокарта".

Инфокарта - это одна из самых распространенных карт в башне. Она используется для изучения основной информации о других вещах (включая жителей башни, посторонних, другие полезные карты и т.д.).

Одна инфокарта может открыть информацию об одном существе и является одноразовой.

У каждого жителя башни и каждого постороннего есть своя информационная панель. На ней они могут проверить свой статус и прогресс миссии.

Конечно, для остальных, особенно для миссионеров, инфокарты особенно полезны, так как время от времени панель определенного жителя раскрывает секрет его кошмара.

Естественно, инфокарта не раскрывает того факта, что жители башни являются актерами, и не

показывает всего, что они знают. На инфокарте отображаются только основные статистические данные и информация о персонаже.

Точно так же, если использовать одну такую карту на миссионере, будет раскрыто только количество карт, которыми владеет человек, но не сами карты, которыми он владеет.

Таким образом, хорошо снабженные инфокарты все же время от времени становятся "наполнителем". У каждого миссионера хранится одна или две.

И, очевидно, Хвостик также знала, что хотел сказать Очкарик. Информация в его руках важнее.

Она кивнула в понимании.

Спорщик, явно неспособный уловить столь тонкие нюансы, нетерпеливо спросил, пока они обменивались кивками: "Итак? Что насчет той инфокарты?".

Очкарик сделал глубокий вдох, с трудом подавляя желание избить Спорщика до полусмерти, и выложил все одним махом: "Название карты - "Дочь, убитая своим отцом"".

<http://bllate.org/book/16079/1438199>