

После того, как затих голос игрока, который хотел пересчитать количество найденных раций.

Остальные игроки, обнаружившие рации, недолго думая последовали его примеру и стали считать их по очереди.

Вскоре насчиталось семь человек, которые подтвердили свое присутствие.

Когда Ли Иньчуань это увидел, он решил больше не скрываться.

В конце концов, причина, по которой в этой копии игры «Триллер» всем выдали рации, очевидна: они нужны для того, чтобы они могли общаться друг с другом и обмениваться информацией.

«Восемь».

Ли Иньчуань закончил считать.

За исключением периодически раздававшегося потрескивающего звука электричества, в рации больше не было слышно голосов других игроков.

Прошло некоторое время, и он уже почти поверил в то, что больше никто не отзовется.

Но тут в рацию послышался немного растерянный голос игрока.

«Странно. Раз у всех нас, восьмерых игроков, есть рация, значит, она должна быть базовым предметом, который нам выдала игра «Триллер». Найти ее не должно быть слишком сложно. Что же насчет двух других игроков?»

Этот игрок заметил, что звук в рации довольно сильно искажен и в конце добавил:

«Кстати, я — первый игрок, который только что считал. Меня зовут Ланьтянь. Чтобы потом было проще общаться, мы можем добавлять порядковый номер, который мы только что произнесли».

Это предложение быстро поддержали несколько других игроков.

В конце концов, под искаженными голосами скрываются практически одинаковые голоса. Если не уточнять, кто ты, то позже будет гораздо сложнее общаться.

С помощью рации Ли Иньчуань и остальные восьмеро игроков, которые уже начали общаться, немного подождали.

К сожалению, два последних игрока так и не объявились.

Может, они действительно не заметили рацию, а может, просто не хотели с ними разговаривать.

Несколько человек не стали обращать на это внимания и вернулись к теме разговора: они стали обсуждать эту копию.

Они обменялись информацией о том, что у них есть, и оказалось, что у всех практически все одинаковое.

Старая керосиновая лампа, рация и кирка.

И в ситуации, в которой они все сейчас оказались, практически нет никаких различий.

Все они находятся в закрытой шахте где-то вдали от города. Изначально у шахты был выход, но сейчас он завален огромными камнями.

Несколько игроков примерно прикинули размер завалов.

Единственным, чем отличались закрытые шахты, в которых они находились, — это немного разный размер пространства.

Размеры шахты, в которой находилось несколько человек, могли быть всего два или три квадратных метра, а другие были в шахте, которая была немного больше, около четырех или пяти квадратных метров.

«Я считаю, что в первую очередь нам нужно найти способ расчистить проход из этой шахты. Найти в шахте место для встречи»

Так сказал игрок под номером 2, который отсчитывался по порядку.

Как-никак, на этот раз игра «Триллер» направила в копию десять игроков.

Уровень сложности копий игр ужасов всегда связан с силой игрока.

В этот раз в подземелье десять человек, и само их число уже говорит об уровне опасности.

Неудивительно, что после того, как они выберутся из своей маленькой шахты, им нужно будет объединиться, чтобы во многих случаях выбраться из большой шахты.

И самое главное — в конце концов, это игра в стиле триллер, и кто знает, какие опасности ждут их впереди. Уровень опасности для группы игроков гораздо ниже, чем для игрока, который путешествует в одиночку. Чем скорее они соберутся вместе, тем лучше для этих игроков.

«Действительно, игрок номер 2 прав», — сказал игрок номер 4, выразив согласие.

Я не возражаю. А о том, как встретиться, можем обсудить после того, как пророем проход и определим путь к выходу из шахты.

По этому вопросу никто из игроков, включая Ли Иньчуаня, не выразил возражений против этого предложения.

"Ну, не будем терять время. Чем дольше это будет продолжаться, тем меньше вероятность узнать, что еще за странные вещи произойдут. Давайте сначала откопаем проходы. Если поступит какая-либо другая информация, мы можем воспользоваться рацией для связи".

Несколько игроков положили рации обратно в карманы.

Все они поднесли тусклый свет керосиновой лампы к тому месту в шахте, где они сейчас находились: проход был заблокирован огромными каменными руинами.

Эта куча каменных руин образовалась из-за обвала различных гравийных шлаков.

Некоторые камни поменьше могут быть убраны вручную.

Но некоторые камни побольше даже намного выше человека, и именно эти гигантские камни и являются виновниками, блокирующими проход.

Вероятно, основной целью игры-триллера в том, что каждому из них был выдан рукопись, было разрешение откалывать камни, чтобы прорыть для себя собственные пути к спасению.

В этот момент из рации можно было услышать звук, как многочисленные кирки ударяются о камни. Было очевидно, что некоторые игроки уже начали раскапывать заваленный проход.

Трансляционные в прямом эфире, принадлежащие соответствующим игрокам, естественно, открываются одновременно с подземельем.

В этой копии нет новичков, все они — опытные игроки, прошедшие множество миссий.

У каждой трансляции в прямом эфире есть своя аудитория.

Видя, как ведущий, которого они смотрели, без усталости копает проход кайлом, многие зрители не могли не почувствовать скуку.

В результате многие постоянно переключались между трансляциями в прямом эфире нескольких ведущих в этой копии, желая узнать, не происходит ли каких-либо особых событий со стороны других ведущих.

Жаль, что и другие ведущие скучно копают каналы.

Но когда они переключились на трансляцию в прямом эфире, принадлежащую Ли Иньчуаню, они внезапно пришли в замешательство.

[ : Эй, я вижу, что другие ведущие уже начали копать каналы, почему этот ведущий до сих пор не двигается? Но почему имя "Старший" кажется знакомым... О боже, подождите минутку, не может быть, что это тот крутой ведущий, у которого было два подземелья, оба раза уровня S. □

Как только эти слова прозвучали, многие зрители, которые только что вошли в трансляцию в прямом эфире из других трансляций в прямом эфире, также отреагировали.

В последнее время имя "старейшина" очень популярно на форуме.

Даже если я сам об этом не слышал, я видел, как многие люди упоминали слово "старейшина" при публикации сообщений.

[ : Он действительно ветеран. Я также смотрел видео с монтажом его последней копии Mist Manor. Древесину, на рубку которой у других игроков уходило от двадцати до тридцати минут, ветеран срубил всего одним топором. Текущая ситуация с рытьем туннеля у ведущего кажется немного похожей на первоначальную рубку леса. Он не будет ждать, пока следующий кирка не опустится и не прокопает туннель напрямую. □

Однако как только эта идея появилась, многие зрители сразу же опровергли ее.

[ : Выкопать киркой, брат, ты с ума сошел? Вы сказали, что у ведущего есть возможность напрямую прорыть канал киркой, я верю в это. Но нужно учитывать, что это шахта. Согласно описанию подземелья, это опасная пещера, которая обвалилась. Если будет какой-либо громкий шум, есть риск повторного обрушения в любой момент. Разве вы не видели, что сейчас другие ведущие ведут себя осторожно? Если пробить киркой, сколько кинетической

энергии это сгенерирует? Вы боитесь, что шахта снова обрушится? □

Если мы действительно сделаем то, что было сказано в заграждении, проход к тому времени, возможно, будет вырыт.

Но движение, вызванное киркой, может полностью обрушить всю шахту и похоронить его заживо.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://tl.rulate.ru/book/107936/3943601>