

Вскоре прошло полчаса и чувство голода заставило игроков предпринять действия и подойти к гида.

После вчерашнего случая, многие игроки надели часы, чтобы не пропустить время, когда можно будет завершить задание, и время от времени поглядывали на них, прохаживаясь по магазину. В половине второго экскурсовода уже окружили игроки.

Лениво окинув толпу взглядом, гид отвернулся, не показывая намерение раздать талоны на питание.

«Странно, разве нам не должны сегодня поменять талоны?» - пробормотал один игрок, и решив попробовать, последний раз взглянув на гида, стиснув зубы, развернулся и вышел из магазина. Его примеру решили последовать ещё несколько людей.

Они шли в ресторан, желая попытать счастья. Вместо того чтобы просто стоять рядом с гидом, лучше было хотя бы попробовать. Может им удалось бы покушать.

Коснувшись живота, Е Сүй думал что может потерпеть и не стал выходить, а решил подождать. Если ушедшие игроки не смогли бы поесть, они обязательно вернулись обратно как можно скорее, и он бы не долго ждал.

Вместо того чтобы бегать между этажами, Е Сүй предпочёл ожидать результатов, используя как можно меньше физических усилий. Чем больше энергии тратиться, тем больше хочется есть.

Оставшиеся игроки, видимо, придерживались того же мнения что и он, и просто прогуливались по рядам магазина, никуда не торопясь выходить.

Через несколько минут игроки, которые выходили за едой, вернулись с мрачными лицами, что говорило о провальной попытке. Е Сүй сразу понял, что ему нужно будет купить какой-то товар из магазина.

Просто денег было мало и их надо потратить на что-то, что пригодится в будущем. Но возникал вопрос. Были ли в магазине предметы, которые могли пригодиться в следующих испытаниях?

Е Сүй с серьёзным выражением лица зашёл внутрь магазина.

И сразу увидел девушку, которая около зеркала пробником помады красила себе губы.

Е Сүй: «...»

Я действительно восхищаюсь этой девушкой, которая осмелилась спокойно использовать вещи в таком месте.

«Эй, я раньше никогда не пробывала такой цвет. Он мне идёт?» - смотря в зеркало она выглядела очень довольной.

Стоящий рядом с ней строгий мужчина, взглянул на нее, услышав вопрос: «Ты находишься в игре на выживание и всё ещё думаешь о том, подходит ли тебе цвет помады или нет?»

Е Сүй нахмурился.

Хоть его резкие слова прозвучали, как неодобрение её действий, однако они больше походили на напоминание девушке не вести себя слишком неуместно, чтобы другие не подумали, что

что-то не так.

Но это только предположение и ощущения Е Сюя, может он просто слишком чувствителен.

Однако через некоторое время он не мог не уделить на их действия больше внимания. Пара, не сделав ничего особенного, подошла к гиду.

Они ничего не купили.

В этот время Е Сюй случайно наткнулся на полку с купальниками, что привело его в изумление. Он не думал, что круизный лайнер имеет бассейн. Может им даже предстоит его посетить. Е Сюй взглянул на цену, на удивление, купальник стоил не дорого и был намного дешевле остальных товаров в магазине, около 200 юаней.

Чувство голода побуждало поскорее принять решение, из-за чего Е Сюй, не долго думая, взял купальный костюм и подошёл к стойке продавца чтобы купить.

Ожидая сдачи, он случайно оглянулся и как раз вовремя, чтобы заметить ту пару девушки и мужчины, стоящих рядом с гидом. Вроде ничего особенного, однако Е Сюй заметил, что экскурсовод дала им талоны на питание.

Будучи слегка поражённым, он внезапно кое-что понял.

Единственное отличие действий пары от других игроков - это то, что они пользовались пробниками товаров в магазине. Если подумать, то не сказано что надо что-то покупать; можно просто попробовать пробник.

Однако Е Сюй не жалел о своей покупке. В конце концов, бассейн был местом, где часто случались всякие аварии. И игрокам, возможно, пришлось бы его посетить, предположив это - была высокая вероятность, что он не потеряет деньги. Возможно, без купального костюма игрокам не разрешат пройти задание и им придётся его покупать.

Е Сюй подошёл к НПСи и показал купальник, только что упакованный кассиром в пакет. Девушка - гид молча отдала ему новый талон на питание.

Е Сюй, получив талон, решил его рассмотреть получше, так как в прошлый раз он не подумал об этом. Разглядывая карточку, он заметил, что она именная, сам текст был практичного и неяркого цвета. Также, помимо имени была напечатана сегодняшняя дата. Из этого можно извлечь, что только Е Сюй может использовать талон, и только сегодня.

Вполне вероятно, что даже если кто-то возьмёт чужой талон на обед, он не сможет его использовать, однако, вместе с этим, если талон отнимут игрок не сможет поесть, а гид не даст второй. Поступать так подло, но всегда находятся люди которые так делают, сокращая тем самым себе конкурентов.

К сожалению, Е Сюй, который уже прошёл несколько миров, знал, что убийство других игроков не увеличит награду в конце побега, а наоборот вычтет очки. Если это было не вопроса жизни и смерти, нормальные люди не стали бы этого делать.

Действия Е Сюя, который получил талон и ушёл с пакетом в руках, ясно говорили окружающим игрокам, что купив товар, можно спокойно получить пропуск на обед. В конце концов, поступок Е Сюя был очень заметным, так как он был первым, кто купил хоть какую-то вещь.

Что касается предыдущей пары девушки и мужчины, то они не привлекли большого внимания. Будучи тихими и молчаливыми при завершении задания, мало кто видел, что пара получила талон, а остальные игроки просто считали, что они возвращались за деньгами.

Е Сью не заботился о том, вызовут ли его действия переполох среди остальных игроков. Покушав, он вернулся обратно к себе, в каюту. Кроме вчерашнего исследования местности, дабы избежать любой опасности, Е Сью решил, что по возможности не будет бродить по лайнеру.

Из-за этого Е Сью, естественно, не мог узнать, что игроки начали получать талоны на питание, используя пробники товаров.

«Как так!» - кричал игрок на девушку – гида, будучи на грани нервного срыва. «Я же использовал пробные продукты. Почему вы не даёте мне талон?!»

После ухода Е Сюя, несколько игрок последовало его примеру, но большинство людей не хотели тратить деньги не стали совершать покупки.

Те несколько игроков, которые видели как пара мужчины и девушки смогли получить талон, разобравшись, начали искать пробные образцы товаров? Их поведение привлекло внимание остальных, и скоро лазейка стала широко известной.

Всё больше и больше игроков использовали этот метод и многие люди смогли успешно получить талон на питание и закончить задание. Но этому игроку не очень повезло, и из-за слабой наблюдательности он не сразу смог догадаться. Когда же он проделал тот же трюк, гид отказалась дать ему талон.

Парень считал это не справедливым.

НПС холодно посмотрела на него, считая что он слишком шумный, и в редкий момент снисходительности сказала, почему отказывается засчитывать выполнение задания: «Пробный образец товара может обеспечить талон только на одного человека. Если вы хотите его получить, вам нужно найти такой образец, который никто ещё до вас не использовал.»

Если бы каждый мог так легко получить талон на питание, то как призраки могли бы убивать игроков? Логично, что всё не так просто и правила довольно строги.

Услышав новую информацию оставшиеся игроки немедленно приняли меры и начали искать образец, который ещё никто не тронул.

К сожалению, ассортимент таких предметов в магазине был ограничен, из-за чего просто не мог удовлетворить потребности более сотни игроков. В итоге, смогли уйти только 70 человек, а остальным пришлось рассчитывать только на покупку предметов из магазина.

«Если мы не воспользуемся пробником образца, ничего же страшного не случиться?» - Проговорил игрок, оглядывая множество товаров на полках магазина его глаза светились зелёным светом, и он был очень голоден.

Он не принёс денег, и у него не было сил вернуться за ними. Он сходил с ума, просто думая о талоне, и о еде, которая была вне его досягаемости.

Рядом с ним стоял его временный товарищ по команде. Игрок подсознательно начал хмуриться, когда услышал эти слова: «Не будь импульсивным. Обычный товар в магазине

нельзя трогать случайно, если у тебя в дальнейшем нет цели его купить. Спокойно использовать можно только пробные образцы.»

Как правило, в магазинах, не говоря уже об использовании товаров, открывать его упаковку может быть нецелесообразно. Если вы нарушаете герметичность товара, вы обязаны его купить. Это всегда было нерушимым правилом. Поэтому игрок и думал, что его товарищ по команде сошел с ума. Как ему в голову пришла такая ужасная идея??

Но этот человек больше не мог рационально думать и как-то прислушиваться к советам сокомандника. Потянувшись, он взял с полки крем для рук, упакованный в картонную коробку. Коробка не была обернута слоем пластиковой упаковки, из-за чего он подумал, что даже если откроет и использует крем, то NPC – продавец – консультант ничего не обнаружит. Надо только быть осторожным, и избегать других людей поблизости.

Его товарищ по команде ни чем больше помочь не мог, он не стал его отговаривать. В любом случае, это было всего лишь временное сотрудничество, и другой человек хотел умереть, он не будет его останавливать. Что если NPC посчитают, что тоже в этом замешан?

Сокмандник быстро отошёл подальше от человека и с азартом в глазах начал наблюдать за последующими событиями. Ему было любопытно, обнаружит ли продавец – консультант действия его прошлого товарища по команде.

Как оказалось, NPC узнал об этом. Создавалось ощущение что везде стоят видеокамеры, и когда игрок только открыл крем и собирался выдавить его себе на руку, то сразу был пойман NPC.

«Если вы открыли товар, то вам нужно его оплатить.» - Сказал продавец – консультант, своими словами не давая шанса на отказ: «Пожалуйста, проследуйте за мной к кассе, чтобы заплатить.»

Конечно, игрок отказался и начал возражать: «Я не буду ничего покупать, так как целостность упаковки товара не нарушена!»

«Вы обязаны купить товар. » - продавец – консультант оставалась спокойным и равнодушным.

Он крепко схватил игрока за руку, до боли сжимая её. Чем больше тот сопротивлялся, тем больше усиливалась хватка его на руке, пока наконец игрок не закричал от сильной боли и не перестал противиться действиям NPC.

«Этот крем для рук стоит 530 юаней.» - Просканировав штрих -код, сказала кассир: «Оплатите, товар пожалуйста.»

У игрока в шоке расширились глаза: «530!? Почему бы тебе просто меня не ограбить?! Где я могу взять столько денег!? Я вчера смог найти только 500 юаней!»

Стоящий рядом продавец – консультант не выглядел удивлённым, очевидно он знал, что на руках игрока всего пять сотен.

«Вы не можете себе этого позволить?» - Консультант отпустил руку игрока и холодно проговорил: «В такой ситуации есть и другой способ решения.»

Игрок был ошеломлен и подсознательно спросил: «Что...»

«Бл*ть!»

Раздался знакомый звук, точно такой же как и в библиотеке вчера. Этот звук стал ночным кошмаром для многих новичков, и вот сегодня он снова появился.

Всё смотрели на игрока, которого убила упавшая с потолка плита, вокруг его тела быстро образовывалась кровавая лужа. От такой картины окружающие не могли не вздрогнуть.

Если они не могли себе позволить купить товар, то им всё равно пришлось бы платить...

После этого, никто больше не осмеливался на подобный поступок. Игроки даже боялись хоть как-то задеть обычные товары. Лучше найти какой-то дешёвый предмет и его побыстрому, для завершения задания и получить талон на питание, который после поменять на еду. Находится в магазине слишком опасно. Если они случайно повредят недоступный по цене товар, то сразу же погибнут.

Примечание.

Я так и не поняла почему в анлейте чередуются то завтрак, то обед, не давая никаких временных рамок от которых можно отталкиваться и говорить с уверенностью, что гГ будет обедать/завтракать. Но вроде в этой главе они упоминаются? Хотя скорее всего это заморочки английского языка. Буду рада, если кто-то шарящий в этом подскажет. :)

<http://tl.rulate.ru/book/61266/1771286>