

Продолжая беседовать с двумя медвежатками, доктор Нил узнал еще одну новость: когда Джонни не болен, он часто ходит к маяку на краю скалы.

И Джонни построил свой дом в таком отдаленном месте, чтобы охранять этот маяк? Очевидно, здесь происходит что-то важное!

Поэтому Донг Чжэнь последовал за двумя медвежатками в направлении маяка.

По пути к маяку все обсуждали какие-то непонятные темы, которые немного скрасили скучное путешествие.

Медвежонок (самка): «А вы тоже играете в ролевые игры?»

Доктор Нил: «Э-э... Я не играю...»

Медвежонок (самка): «Он такой некрутой и не умеет играть!»

Доктор Нил: «Нет ничего такого, что я не смог бы сделать, если захочу!»

Как только он произнес эти слова, двое медвежат заметили крепко спящую белку и удивленно воскликнули.

«Гроза, белка!»

В это время доктор Нил притворился напуганным: «О нет! Ужасная белка!»

Что?

Донг Чжэнь, который сидел за компьютером, был ошеломлен.

В следующую секунду зазвучала захватывающая музыка, и белка, доктор Нил и двое детей оказались друг напротив друга, а в то же время появился грубый интерфейс пошаговой ролевой игры.

«Не бойтесь, дети, я защищу вас!»

Двое медвежат позади них переглянулись и разведя руками, выразили беспомощность.

В то же время на экране появились варианты атаки и защиты.

«Чёрт побери, да что такое эта система? Почему она выглядит так странно?!»

«Боже мой!»

Донг Чжэнь был ошеломлен, когда увидел, как стиль игры внезапно изменился.

Он нажал кнопку атаки, и появилось четыре умения.

«Прыжок с вулканом, вихревая ладонь, решительный кулак, ботинки?»

Донг Чжэнь растерялся и выбрал опцию наугад.

Затем появился новый вариант: Громкость крика.

Было три варианта, «громко», «очень громко», «самый громкий».

Вы с ума сошли!

Что это такое?

Донг Чжэнь был совершенно озадачен.

Он решительно выбрал самый громкий.

«Твой ход окончен, белка!»

Доктор Нил закричал как можно громче.

В этот момент встали двое медвежат позади него.

«Прекрати... Или я скажу маме, что ты издеваешься над животными!»

«Да, она вызовет полицию, и они арестуют тебя!»

В следующее мгновение интерфейс ролевой игры исчез, белка презрительно посмотрела на доктора Нила, а затем развернулась и убежала.

«Что происходит, черт подери, я только начал смотреть! Меня обманули!»

В этот момент Донг Чжэнь тоже все понял. Очевидно, это была отсылка к пошаговой ролевой игре в самой игре.

Потому что большинство ролевых игр имеют схожую структуру.

Трансляция в прямом эфире также непрерывно обновлялась.

«Чёрт, я правда думал, что это пошаговая ролевая игра!»

«Самое время играть в игру в игре!»

«Ха-ха, я только что понял, почему этот стиль рисовки внезапно изменился».

«Обманули, чёрт побери!»

«Чэнь Сю, этот парень хорош или плох!»

«23333333, я думаю, что это довольно интересно, разве это не забавная игра?»

«Ха-ха, кажется, это возможно, в ней полно юмора с самого начала и до сих пор!»

В игре Донг Чжэнь шаг за шагом добрался до маяка у моря.

Перед маяком стоял надгробный камень.

Владельцем надгробного камня была Рива.

«Гробница старика и его жены».

Глядя на могилу перед собой, Донг Чжэнь вспомнил, что няня в доме как-то упоминала, что у Джонни была жена, но она уже скончалась.

Очевидно, это была могила невестки старика, но почему она была похоронена перед маяком?

Что этот маяк значил для старика и его жены?

Имея некоторые сомнения, Донг Чжэнь вошел в маяк и поднялся наверх.

Там был такой же бумажный кролик, как и в подвале, но отличался один.

Потому что он был сложен из двух разных цветов бумаги, и его изготовление заняло много времени, что было сложнее, чем обычный бумажный кролик.

Его тоже можно было сложить и, похоже, это был важный предмет.

Но Донг Чжэнь стал еще больше запутываться.

После того, как мы сделали большой круг, кажется, что ни один из вопросов не был решен, но вместо этого мы получили кучу проблем.

Маяки и бумажные кролики, что это значит?

Полный сомнений, он вернулся в комнату Джонни и включил машину, в которой сидела готовая доктор Ева.

Джонни, пожилой человек, лежащий в постели, его жизнь вот-вот разложится перед всеми.

Но, как и раньше, чтобы проникнуть в память Джонни, нужен посредник.

Цель состоит в том, чтобы погрузиться в воспоминания старика, когда он был ребенком, чтобы имплантировать в старика мечту стать астронавтом, и мечта об использовании машины станет целью, которой старик всегда придерживался в своей виртуальной памяти.

Таким образом, в конце концов, старик может изобрести будущее, будущее, в котором он станет астронавтом и успешно прилунится, и это можно считать исполнением последнего желания старика.

Поэтому для достижения этой цели им нужно постепенно переходить от недавней памяти пожилого человека к воспоминаниям из детства.

Перед тем, как отправиться в путь, они нашли ноты — «На реку» — рядом с фортепиано старика внизу.

А композитором был Джонни, который, по-видимому, написал его для своей жены.

На заднем дворе дома оба доктора нашли Джонни, но после общения обнаружили очень странную вещь.

Доктор Нил с любопытством спросил Джонни, почему он хочет попасть на Луну.

Но даже сам Джонни был очень сбит с толку.

«Извините, но я действительно не знаю».

«Я просто... хочу туда».

Глядя на сбитого с толку Джонни, стоящего перед ним, в том числе и на Дун Чжэня, как и многие зрители в прямом эфире, он тоже был немного растерян.

Не знаешь, почему хочешь попасть на Луну?

Так откуда такая сильная одержимость?

«Неужели истоки инопланетного вторжения на Землю неверны?»

Дун Чжэнь был озадачен, полный любопытства, Дун Чжэнь продолжил продвигать сюжет игры, используя кролика, полученного ранее на маяке, для перехода к воспоминанию и переворачивания воспоминания перед Джонни.

Время идет, и память в игре — это старость Джонни.

В комнате было полно бумажных кроликов, а старый Джонни просто сидел перед пианино, снова и снова играя пьесу, которую он написал своей жене Риве.

Очевидно, что Рива к тому времени уже умерла.

«Бумажные кролики, в чем глубокий смысл этих бумажных кроликов?»

В этот момент Дун Чжэнь может быть совершенно уверен, что этот бумажный кролик должен иметь какое-то отношение к желанию Джонни попасть на Луну.

Но какова суть?

Содержание этой части игры тоже очень простое: найти объекты памяти, связанные с Джонни. После того, как вы найдете их все, соберите пазл, что не так сложно, и вы сможете продолжить продвигать память Джонни.

Единственное, что я могу понять после игры здесь, это то, что «Путешествие на Луну» — это не игра с богатым геймплеем.

Это сюжетная игра.

<http://tl.rulate.ru/book/99977/3947759>