

[Что нам делать? У ведущей, похоже, нет при себе никакого оружия, верно?]

[Однако оружие брать с собой бесполезно. На телах этих монстров есть броня. Даже если вы используете дробовик, чтобы поразить броню монстров, монстры, вероятно, вообще не страдают.]

[Ха-ха! Я не ожидал, что у Микуи, которая убила так много зомби в Зомби-Апокалипсисе, будет такой день. Открывайте шампанское!]

[Ведущая, почему бы тебе просто не признать, что ты потерпела неудачу? Игра слишком сложная. Никто не будет смеяться над тобой!]

Столкнувшись с насмешками аудитории, Микуя, конечно, не сдалась. Это было бы слишком неловко.

Более того, она не верила, что провалит игру.

Перед тем как отправиться в путь, она положила в свой рюкзак маленький будильник. Она могла установить таймер, чтобы издавать звук!

Поскольку монстр мог привлечь звук, она, естественно, могла использовать будильник, чтобы заманить их.

Микуя жестом указала трем людям рядом с ней, сказав им перейти на другую сторону аптеки, держаться подальше от входа и не привлекать внимание монстра.

Затем Микуя достала из сумки будильник и поставила его на звонок через минуту. Она включила звук на максимальную громкость!

Затем Микуя установила сигнализацию в самой глубокой части аптеки.

“Вжик!”

Когда Микуя включила сигнализацию, монстр прорвался через дверь и ворвался внутрь.

Монстр еще не нашел их и не напал на них, потому что все были совершенно безмолвны.

Монстр продолжал размахивать своими острыми когтями, сеять хаос в аптеке и издавать все более и более громкие звуки.

Микуя использовала свое гибкое тело, чтобы уклоняться от атак монстра. В то же время она изо всех сил старалась молчать. Наконец-то ей удалось встретиться со своей семьей.

Прошло более 40 секунд, и вот-вот должна была сработать сигнализация!

Возможность того, что они благополучно выберутся из аптеки и выживут, зависела от того, сработает ли будильник!

Наконец, пронзительно зазвенел сигнал тревоги. Громкий звук заставил всех привыкнуть к шумам, закрывающим уши.

Когда монстр услышал звук, его огромный орган слуха начал сильно трястись, точно так же, как барабанные перепонки динамиков.

Затем монстр крушил все на своем пути и бросился к будильнику, как будто он сошел с ума.

В то же время монстр открыл путь, чтобы покинуть аптеку!

Микуя немедленно прошептала своей семье: "Бегите, спасая свои жизни! Мы должны покинуть это место! "

Остальные были хорошо подготовлены и воспользовались возможностью выбежать из аптеки.

Монстр разбил дверь аптеки, оставив на земле много осколков стекла.

Когда они наступали на него, раздавался какой-то шум. Однако будильник в аптеке издавал более громкий звук, а сам монстр производил много шума.

Следовательно, звук, издаваемый стеклом, казался незначительным.

Наконец, все успешно покинули аптеку. Как только они подошли к дому через дорогу, сигнал тревоги из аптеки прекратился!

Монстр нашел будильник и уничтожил его!

После того, как они сбежали, Микуя рухнула на землю.

Персонаж, которым она управляла в игре, был беременной женщиной. Кроме того, она долгое время была беременна и собиралась родить в любой момент!

Она даже беспокоилась, что не сможет благополучно вернуться домой после внезапного бега на такое большое расстояние.

После того, как все было безопасно, Микуя наконец-то смогла обратить внимание на комментарии в прямом эфире.

Тем временем она дразнила.

"Все, я девушка, у которой долгое время не было отношений. Я не ожидала, что сегодня испытаю, каково это - бегать как беременная женщина "

"Честно говоря, если оставить в стороне содержание игры, просто ощущение беременной женщины - это фантастика!"

"Я предлагаю всем попробовать это, особенно мужчинам, которые смотрят прямую трансляцию. Это определенно откроет для вас дверь в совершенно новый мир! "

"Девушки тоже могут попробовать. Чувство рождения новой жизни фантастическое и священное! "

Микуя сказала это от всего сердца. Она была не в том возрасте, чтобы обсуждать брак, поскольку ей было всего 20 лет, и она была еще молода.

Однако в игре она стала матерью и беременной женщиной.

Она должна была защитить не только свою семью и своего маленького ребенка, но и будущего ребенка, которым она была беременна!

В этот момент Микуя внезапно почувствовала, что Су Пин, возможно, разработал игру для другой цели!

Иначе зачем ему превращать игроков в беременных матерей в игре?

Зрители также начали обсуждать после прослушивания слов Микуи.

[Ха-ха! Ситуация ожидаемая, поскольку это игра, созданная Су Пином. Мое сердце только что было в горле. Я так волновалась, что ведущая внезапно родит ребенка!]

[Вздых, почему ты все еще хочешь иметь детей в апокалиптической обстановке? Разве это не просто беспокоит вас?]

[Мы никогда не будем подвергать сомнению желание и одержимость вида продолжать свое потомство! Мы надеемся, что люди вымрут, если у нас не будет детей?]

[Хотя беременность в апокалипсисе звучит хлопотно, я должен сказать, что если апокалипсис действительно произойдет, эта ситуация очень вероятна!]

[Чего хочет наш Су Пин, так это имитировать реальность!]

Игра продолжалась. Немного отдохнув, все, наконец, благополучно вернулись домой.

После этого Микуя ускорила течение времени в игре. Вскоре прошло полмесяца.

За это время произошло много несчастных случаев, но все они были незначительными проблемами.

Микуя всегда могла положиться на нее и интеллект ее семьи, чтобы избежать опасности. По-видимому, у них уже был набор методов борьбы с апокалипсисом.

После несчастных случаев Микуя явно почувствовала, что вот-вот родит!

Несмотря на то, что она просто играла в игру, ощущение было очень реальным.

Иногда Микуя в свободное время ласкала свой живот, как будто она действительно была беременна своим ребенком.

Согласно игровому времени, Микуя уже провела в игровом мире больше месяца.

Однако на самом деле прошло всего два часа.

Все зрители в зале прямой трансляции были полностью погружены в мир, где не было слышно ни звука. В комнате прямой трансляции было очень тихо во время прямой трансляции.

Даже когда зрители смотрели прямую трансляцию, они бессознательно контролировали себя, чтобы не издавать ни звука!

Все затаили дыхание и сосредоточились. Они забыли говорить и дышать, как будто находились в апокалиптической обстановке игры.

[Просто напоминаю, теперь ты можешь дышать.]

[Я хотел бы напомнить всем, что мы можем издавать звук, просто ведущий не может!]

Если бы не напоминания, время от времени появляющиеся на экране, многие зрители, возможно, не поняли бы, что они полностью погружены в это.

Всякий раз, когда кто-то понимал, что он слишком погружен в персонажа, он дважды кашлял и неловко улыбался.

Игра была слишком реальной!

<http://tl.rulate.ru/book/82942/2647907>