

В потустороннем мире стены были покрыты пятнами воды, крови и плесени. Иногда вся эта территория состояла из ржавых проволочных заграждений, и повсюду валялись трупы.

Дороги и маршруты, которые раньше были открыты в Сайлент Хилле, были недоступны в потустороннем мире.

Потусторонний мир всегда выявлял дурные мысли и негативные эмоции, скрытые глубоко в подсознании людей.

В свете фонарика отчетливо виднелись стены узкого коридора, и запах металла и крови смешивался вместе. Главный герой не слышал никаких звуков, кроме капающей со стен воды и собственных шагов.

Даже освещение фонарика не могло дать главному герою ни малейшего чувства защищенности. Чем дальше он шел, тем сильнее темнело.

Как грязь, тьма поглотила свет, исходящий от фонарика, и главный герой вошел в эту массу грязи.

Чувство подавленности захлестнуло его чувства, как бурлящая вода. Чем дальше он шел, тем сильнее становилось ощущение удушья.

Из больницы он вошел заброшенную тюрьму, затем в подвал, главный герой шел все глубже в землю...

"Что делает владелец магазина?" Зрители увидели небольшую комнату с квадратным входом в бездонную дыру.

Дыра была такой маленькой, что в нее мог пролезть только один человек.

"Он что, собирается туда спрыгнуть?!" В тюрьме, полной бродячих монстров, эта дыра выглядела такой глубокой, что казалось, будто она простирается до центра Земли.

Не обращая внимания на возможность появления скрытых монстров, узкая дыра давала людям сильное чувство подавленности. Если бы главный герой спрыгнул отсюда, он мог бы умереть от падения!

"Похоже, это то самое место..." глядя на черную дыру на экране, Налань Минсюэ, казалось, размышляла, осмелится ли она прыгнуть, когда будет играть в эту игру. "Это то самое место на картинке!"

Пока все кричали, главный герой на экране спрыгнул вниз!

После долгого падения он коснулся твердой земли и открыл глаза, обнаружив, что находится внутри круглого колодца с непостижимой глубиной.

Он открыл дверь на дне колодца и увидел мрачный и сырой подземный туннель.

Когда он углубился в подземный туннель, время и пространство, казалось, изменились, и ворота в коридор лежали на земле, а коридор превратился в вертикальный туннель, ведущий в подземелье.

Это было похоже на бездонную пропасть!

Прыгая вниз снова и снова, главный герой, казалось, все глубже проваливался в пропасть. Между тем, он, казалось, был ближе к темноте, скрытой глубоко в его сердце!

В этот момент не только девушки, но и парни были шокированы, глядя на экран. Слово "странное" даже не могло описать это место.

Хаотичное пространство, искаженные и могущественные монстры, узкие и черные подземные туннели давали зрителям ощущение, что главный герой приближается к темным и ужасным вещам, скрытым в его сердце, которые он изо всех сил старался игнорировать.

Чем глубже он забирался в свое сердце, тем сильнее становился страх. Когда он вышел во двор и увидел не только могилы всех встреченных им на пути людей, включая Анжелу, с которой он познакомился в начале игры, но и свою собственную могилу. Чувство страха достигло высшей точки!

Хотя был день, людям казалось, будто к ним приближаются большие волны холодной воды!

Могила была вырыта, но, очевидно, главный герой еще не был похоронен в ней. Могила казалась бездонной!

В этот момент он должен прыгнуть в свою собственную могилу точно так же, как прыгнул в те темные и глубокие ямы!

Может быть, в тот момент, когда он прыгнул, могила сама собой закрылась, и на этом месте образовалась новая могила!

"Эта игра..." Ань Хувэй и остальные были ошеломлены!

Каждый шаг путешествия источал ужас и предзнаменования, но главному герою приходилось

идти по тропе шаг за шагом. Согласно правилам игры, главный герой не мог отступить, он сказал решительно: "Я сделаю все, чтобы найти ее".

Конечно, Фан Ци не мог закончить игру за один сеанс. Он решил разделить его на три дня.

В могиле, где соединялись потусторонний мир и туманный мир, он увидел концовки всех людей, включая Анджелу и главного героя.

Отель Лейквью в Сайлент Хилле, действительно особенное место, упомянутое в письме его жены, был запечатлен в самой глубокой части памяти главного героя. В гостинице была оставлена видеокассета, на которой была записана вся правда.

Благодаря этой видеозаписи, он наконец понял, что несколько дней назад убил Мэри, страдавшую неизлечимой болезнью, прижав к ее лицу подушку.

Увидев, что главный герой подходит к этому концу после всего, что он пережил, люди в зале все замерли.

Посмотрев начало игры, некоторые подумали, что это история о восхитительной любви, но увидев эту часть, все запаниковали и были поражены, как и Джеймс в игре. Сначала они не могли смириться с концом, но, в конце концов, все погрузились в глубокие раздумья, сидя на диванах.

Все думали, что главный герой, мужественный парень. Они восхищались им, хотя он был всего лишь обычным человеком, но эта сцена разрушила его идеальный образ в их умах.

В этот момент из радиоприемника, который он взял в начале рассказа, донесся голос Мэри, которая просила его встретиться с ней как можно скорее.

Пройдя еще немного, он снова увидел Марию, женщину, внешне похожую на его жену, но с другим характером. Она была идеальным образом его жены в его сердце.

На этот раз она была закреплена вверх ногами на железной подставке и убита двумя пирамидальными головами.

Джеймс наконец понял, что пирамидальные головы были созданы им самим, чтобы наказать его за его преступление.

Они были созданы его внутренним злом и не могли быть убиты!

В коридоре эхом раздавались его голос и голос Мэри.

Однажды он пришел к Мэри с цветами, но Мэри была в плохом настроении, зная, что долго не проживет, и она выплеснула все свои негативные эмоции на Джеймса, сказав ему убираться.

После того, как Джеймс ушел в гневе, Мэри поняла, что поступила неправильно, и попросила Джеймса вернуться, чтобы составить ей компанию...

Джеймс прошел по коридору и поднялся по длинной железной лестнице на площадку на верхнем этаже отеля. Там он, наконец, увидел человека, который ждал его.

"Прости меня."

"Я сказала Тебе, что хочу умереть, Джеймс. Я хотела, чтобы боль прекратилась."

"Вот почему я это сделала, милый. Я просто не могла смотреть, как ты страдаешь." Джеймс быстро сменил тон. "Нет! Это неправда... ты говорила, что не хочешь умирать. Правда в том, что я ненавижу тебя. Я хотел убрать тебя с дороги. Я хотел вернуться в нормальную жизнь ..."

"Джеймс... если это правда, то почему у тебя такой грустный вид?"

Увидев разговор на большом экране, все стало ясно. В этой истории не было ни героев, ни великой и бескорыстной любви.

В нем не превозносилось то хорошее, что люди хотели, но не могли получить; он показывал путь искупления маленькой фигурки, которая продолжала исследовать свою совесть.

Вот и вся история.

В конце рассказа на экране снова появилось письмо его жены.

"В моих беспокойных снах я вижу этот город..."

Читая эти слова, полные тоски, каждый почувствовал, как что-то коснулось их сердец.

Возможно, это была самая очаровательная часть этой игры. Это принесло игрокам не только ужас, но и чувства, и тепло.