— Ай!

Даже ветераны-наемники из Группы наемников Золотого Солнечного Света, которая, как утверждалось, была самой свирепой группой наемников, вскочили в страхе. Не задумываясь, другие оказались в ещё худшем состоянии.

Даже женщины-игроки испугались, когда вошли в бар в роли Клэр, главной героини, и увидели зомби, первого поколения, поедающего труп.

— Что это за мистическое царство?

— Это мистическое царство не для культивирования; оно используется, чтобы пугать людей!

Наемники громко жаловались.

В конце концов, они участвовали в бесчисленных битвах. Если бы им дали немного их культивационной силы, они были бы машинами для убийства в игре.

Маги разделяли эту мысль.

— Если мы сможем произнести духовное заклинание в игре, даже небольшой огненный шар сработает!

Однако они не могли использовать свою силу. Наемники кричали: — Это подло — увеличивать трудности, подавляя нашу силу!

— Кроме того, монстров там нельзя убить! — Крит закричал: — После того, как я разбил его грудь Осколком земли (боевая техника, которую он использовал, чтобы пнуть зомби), он не умер! Он всё ещё мог кусать людей, как будто ничего не случилось! Как такие монстры могут существовать в мире?

В отличие от Resident Evil 1, в Resident Evil 2 почти никто не выжил во всем городе — зомби были повсюду. В Resident Evil 1 игроки в начале столкнутся только с одним зомби.

— Я осмелюсь поспорить, что никто не сможет продержаться больше одной минуты с этими монстрами! — сказал Крит, и его лицо покраснело от волнения.

Говоря это, он услышал восклицание: — Ух ты! Это магическое огнестрельное оружие? Потрясающе!

Наемники оглянулись и увидели, что молодые люди, которые в страхе отложили свои наушники виртуальной реальности, теперь собираются вокруг девушки по имени Цыа. Она контролировала Клэр, которая держала предмет, похожий на магическое огнестрельное оружие.— Треск! Треск! Треск!

Затем она быстро выбежала.

— …

Наемники переглянулись и задались вопросом, это мистическое царство может быть таким?

Уверенные в своих силах, наемники, естественно, с трудом принимали навыки и знания в игре. Вместо этого они попытались убить зомби своими собственными боевыми приемами.

Клэр, героиня, вскоре была спасена Леоном, который стрелял в зомби из пистолета, и для неё было естественно заметить это оружие.

В конце концов, эта серия игр всегда была более лёгкой для героинь.

Хотя зомби было много, и процесс был чрезвычайно опасным и захватывающим, ей все же удалось убежать от зомби, когда она закричала.

В отличие от первоначальной версии, версия системы имела больше, чем эти установленные маршруты. Игроки могли заходить во все магазины и дома в маленьком городке в поисках припасов.

Если бы они могли увернуться от зомби, которые были повсюду, они могли бы найти оружие и монстров, которых не было в оригинальной версии.

Хотя боеприпасы были ограничены, они могли использовать сабли, кинжалы и другое оружие, которое они подобрали с земли.

После побега из осады зомби эти люди исследовали маленький городок с пистолетами в руках. Хотя атмосфера была напряженной и подавляющей, игроки чувствовали удовольствие после побега от смерти. Волнующее ощущение вырвалось у них из головы после того, как они столкнулись с ситуацией жизни и смерти.

— Ой! Это так здорово!

— Превосходно!

Несмотря на окружающие их опасности, у них было желание и импульс продолжать исследования, пытаясь выяснить, что случилось с этим миром, почему люди превратились в монстров, и есть ли ещё такое волшебное огнестрельное оружие.

— Мы можем сыграть в это, так?

Наемник Крит, который поклялся, что никто не сможет продержаться дольше одной минуты, был расстроен, и его лицо потемнело.

Он повернул голову и увидел женщину-мага, входящую в зону и наслаждающуюся собой.

Она была занята стрельбой в зомби из своего маленького пистолета.

— Давай тоже попробуем!

— Я помню, что у меня тоже есть такое волшебное огнестрельное оружие!

Если бы они вырвались из осады, они могли бы использовать свою физическую силу как воины для борьбы с одинокими зомби. Их боевая мощь не была низкой, и они могли использовать оружие ближнего боя.

В этот момент состояние здоровья Клэр, которая находилась под контролем этой женщины-мага, ухудшилось.

Она обнаружила, что каким-то образом на ее руке появилась царапина от когтя. Эта рана почернела, и что-то извивалось в ране — это была ужасающая сцена.

— Нет! Когти монстров содержат яд!

Постепенно всё перед ней стало кроваво-красным, и она почему-то почувствовала странное желание поесть. Вскоре женщина-маг была вынуждена выйти из режима виртуальной реальности.

Тем временем Клэр превратилась в бледнолицего зомби, злобно бросившегося к экрану!

— Ааа! — Её руки дрожали, и она была так напугана, что чуть не намочила штаны!

Мгновение назад эта женщина-маг все еще была Клэр.

Ей казалось, что она видит себя в другом мире, превращающейся в призрачное существо.

— Так вот как появились эти существа?

— Если они меня поцарапают, я превращусь в таких существ?!

Увидев зомби Клэр, бесцельно слоняющуюся по улице, наемники, включая Крита, почувствовали, как по спине пробежали мурашки.

В оригинальной игре игроки могли исцеляться, поедая зеленые травы, но теперь…

В новой версии любое лекарство могло только заживлять раны. Если игроки заразились вирусом, они должны найти сыворотку крови до того, как превратятся в зомби. В противном случае одна царапина превратила бы их в зомби.

Очевидно, что в эту новую версию было сложнее играть.

Испытывая эту ситуацию лично, маги и наемники на этом новом континенте постепенно начали осознавать ужасающие черты этих существ.

Одна легкая царапина может превратить людей в таких же монстров, как они. Это осознание потрясло игроков, как непрерывные волны океана.

Сердца игроков замирали в горле всякий раз, когда они сражались с этими монстрами.

Даже если бы они остались невредимыми во время битвы, они все еще беспокоились, что их товарищи могли быть поцарапаны зомби, и они были бы укушены своими зомбированными товарищами, пока они не смотрели.

Игроки даже не знали, когда появится зомби, так как они были повсюду в городе!

Если бы это была реальная жизнь, некоторые малодушные люди рухнули бы под этим давлением.

Однако, поскольку это была игра, этот темный и жуткий мир стимулировал желание людей исследовать его.

Недолго думая, женщина-маг снова начала игру и снова вошла в этот странный мир.

Засучив рукава, наемник Крит быстро снова вступил в игру.

В режиме виртуальной реальности Resident Evil 2 было намного сложнее, чем Resident Evil 1.

Поэтому главные герои, которые были всего лишь обычными людьми, столкнулись с ещё большим давлением по сравнению с предыдущей игрой.

Например, Леон пришел в полицейский участок, чтобы явиться на дежурство, поэтому он быстро вошел в здание для расследования. Это было одинаковое начало для всех игроков мужского пола.

Однако, когда Крит приказал Леону тщательно осмотреть полицейский участок, он внезапно услышал крик тревоги.

Он увидел лысого мужчину в зеленом военном мундире, стоявшего перед ним, как огромная железная башня — Тиран!

С другой стороны, Цыа и женщина-маг, которые играли в роли Клэр, тоже закричали!

Потолок распахнулся, открыв отвратительного монстра, чьи мозги были обнажены — Лизатель!

Да. Боссы в фильме и игре Resident Evil 1 появились вскоре после начала Resident Evil 2!

http://tl.rulate.ru/book/23408/1697410