

Игроки в старых отделениях, такие как Цзун У и Гу Тинъюнь в магазине города Юаньян, Су Тяньцзи и Сун Цинфэн в магазине города Цзюхуа и Нин Би в Полгороде, также проявили большое внимание к новой игре.

Конечно, их внимание отличалось от внимания новичков в новом магазине.

Ранним утром, когда господин Фан открыл дверь магазина, игроки нового магазина, включая убийц, таких как Элина, и эльфов, таких как Сала, сразу же спросили:

— Господин, Outlast вышла? Когда мы сможем в нее поиграть?

Тем временем покупатели в старых магазинах посылали господину Фану сообщения, пока шли к прилавку:

[Господин, Outlast вышла или нет? Когда игроки в новом отделении смогут в неё поиграть?]

[Я говорю... почему вы спрашиваете, играют ли другие в эту игру?]

Они были настолько усердны, что задавали господину Фану один и тот же вопрос каждый день.

...

В новом отделении большинство игроков всё ещё играли в World of Warcraft, но некоторые игроки ждали, чтобы попробовать что-то новое.

В конце концов, в онлайн-играх было много досуга. Теперь, когда самые ранние игроки достигли максимального уровня, Сала и другие подобные ей игроки просто следовали за своими товарищами по команде и каждый день одерживали первую победу на полях сражений, а затем отправлялись любоваться пейзажами.

Поэтому у этих людей было много времени на всякие дела.

Естественно, такие игроки хотели попробовать новую игру.

— Outlast...?

Господин Фан выглядел сегодня более уверенным.

— Она вышла! Она вышла сегодня!

— Правда?! — воскликнула Сала.

Мистер Фан постучал по маленькой доске, и Сала, проследив за тем, куда указывал его палец, увидела слова.

[Новая игра «Outlast». Цена активации: 15 магических кристаллов].

— Значит, мы можем поиграть в неё сейчас?

Сала приятно удивилась:

— Тогда я пойду и активирую её прямо сейчас! Налей мне, пожалуйста, кружку капучино.

— Просто играй в игру. Тебе обязательно нужно выпить Капучино...

— Почему бы и нет?! Не обращайтесь внимания!

Закатив глаза на господина Фана, Сала выглядела очень гордой.

— Мне просто нравится!

— Хорошо! Хорошо! Хорошо!

В любом случае, я зарабатываю на этом деньги.

Мистеру Фану тоже захотелось выпить капучино, поэтому он воспользовался возможностью и налил себе кружку.

В этот момент группа эльфов и ассасинов в волнении уселась за компьютеры рядом с окнами. Сала взяла кружку капучино у господина Фана и с наслаждением потягивала его, весело активируя новую игру с помощью денег, внесенных на её членскую карточку.

— Нана, не хочешь ли ты поиграть со мной?

Сала спросила Элину, которая сидела напротив нее.

— Кажется, мы не можем подключить игру?

Элина сказала, загружая игру:

— Мы можем играть отдельно и обсуждать ее, когда у нас появится вдохновение.

— Хорошо!

Сала бодро вошла в игру.

В конце концов, Сала даже не боялась злого бога. После опыта с «Мстителями» она чувствовала себя вполне уверенно, когда вошла в Outlast.

Перед Салой была тусклая и грязная комната, которая стала фоном, когда она вошла в игру. На экране были такие опции, как [Новая игра] и [Загрузить игру], нарисованные бледными линиями.

В отличие от оригинальной игры, системная версия предлагала только два уровня сложности после входа в игру. Один из них — [Кошмар] был обычным уровнем сложности, а другой — [Безумие] более высоким уровнем сложности.

В начале игры слово «Безумие» было выделено серым цветом, что означало, что игроки могли выбрать только «Кошмар».

В режиме «Безумие» нельзя было сохранять главы до их завершения. После смерти игрока весь прогресс исчезал, и приходилось начинать с самого начала.

Естественно, этот режим не был открыт для новичков.

В оригинальной игре, когда игроки входили в режим, игра на словах представляла главного героя и предысторию.

Однако версия системы была другой. После того как Сала вошла в игру, она медленно открыла глаза, как будто только что проснулась от сна, в котором она превратилась в эльфа в мире под названием «Континент Нора» и прожила там долгое время. Теперь, очнувшись от сна, она вспомнила, что на самом деле она журналист по имени Майлз.

Да, это ощущение было настолько реальным, что у Салы возникла иллюзия, что реальный мир — ненастоящий, а этот игровой мир — настоящий.

Даже после того, как игроки вошли в игру, у них оставалось размытое ощущение сюрреализма, когда они вспоминали то, что пережили в реальном мире.

В игре у игроков даже создавалась иллюзия, что весь мир материалистичен, а такие нематериальные вещи, как магические заклинания, сущность и боевые приемы, были преувеличенными продуктами фильмов и сериалов.

Это происходило потому, что сознание игроков находилось под влиянием главного героя.

В игре Сала медленно открыла глаза и подумала:

— Я теперь... Майлз? Журналист? У меня есть план по раскрытию темных секретов этого места?

Тряхнув головой, Сала наконец вспомнила, что это игровое пространство виртуальной реальности и что выход из игры вернет ее в реальный мир.

После того как она поняла ситуацию, игра наконец началась.

Когда она доехала до места назначения, было уже за полночь.

Конечно, чтобы сэкономить время игры, часть вождения можно было пропустить. Сейчас Сала ехала по горной дороге недалеко от места назначения.

Вокруг была кромешная тьма, как будто она ехала по дикой местности в полночь.

Даже с включенными фарами она могла видеть только несколько метров перед собой. Дальше была кромешная тьма.

Она продолжала ехать, как будто направлялась в бесконечную тьму.

Через некоторое время она наконец увидела огни в конце грязной дороги.

Да, в этой ролевой игре Сала играла за западного журналиста, который всегда мечтал найти большую сенсацию.

— Ребята, вы уже вошли в игру? — спросил Сала, сидя за рулем.

Поскольку главный герой умел водить машину, Сала могла управлять автомобилем, следуя воспоминаниям персонажа, как это делали игроки в автономном режиме Grand Theft Auto 5. Поскольку была ночь, она ехала медленно и поэтому не попала в аварию.

— Я уже доехала до психушки! — сказала Элина, — Но разве игра не называется Outlast? Я уже проехала большое расстояние и не видела никакой опасности!

Проехав через открытые железные ворота у больницы, главный герой припарковал машину и с любопытством вошел внутрь с видеокамерой, которую достал из машины.

Было очень темно, и казалось, что в больнице никого нет. В местах, где не было освещения, она могла видеть окрестности только с помощью ночного видения видеокамеры.

Войдя через боковую дверь, главная героиня увидела всевозможные зеленые насаждения вдоль извилистого коридора. Высокое здание перед ней выглядело как замок в современном стиле.

Конечно, это была всего лишь относительно старая больница.

— Может быть, попробуем посмотреть трансляцию? — предложила Сала.

Хотя программное обеспечение для живых трансляций только что появилось в новом отделении, но, зная о популярной на этом континенте визуальной проекции духовных заклинаний, эти люди знали, что таким образом они смогут более наглядно показать свой игровой процесс.

<http://tl.rulate.ru/book/23408/1973975>