

С помощью Анжелики Су Пину удалось связаться с Микуей.

После простого разговора он сразу же получил одобрение Микуи. Они оба нашли общий язык и начали работать вместе.

Микуя станет новым посланцем зомби-Апокалипсиса!

Со временем все больше игроков успешно прошли *Zombie Apocalypse II*.

Различные игровые хаки Микуи очень помогли всем.

Многие игроки были безразличны к скорости прохождения игры. Они больше заботились о содержании игры и любили свободно исследовать Раккун-Сити.

Тем не менее, не было никаких сомнений в том, что все больше людей были склонны быстро завершить игру, чтобы получить удовлетворение и чувство выполненного долга.

Многие комментарии требовали, чтобы *Zombie Apocalypse III* начал появляться онлайн из-за большого количества игроков, которые закончили игру, и предзнаменования в конце.

Пользователи сети призывали Су Пина выпустить *Zombie Apocalypse III* как можно скорее. Они даже сказали, что скачают и будут играть в игру как можно быстрее, независимо от того, была ли это платная или бесплатная игра!

Репутация игры достигла пика, о котором другие игры могли только мечтать, благодаря высокому качеству *Zombie Apocalypse I* и *Zombie Apocalypse II*.

Качество *Zombie Apocalypse* было настолько высоким, что, несмотря на то, что Су Пин быстро выпустил две игры подряд, игрокам нужно было больше.

[Когда выйдет *Zombie Apocalypse III*? Я чувствую, что 10000 муравьев ползают по всему моему телу, потому что я не могу играть в новый сюжет!]

[Поторопись! Су Пин! Поторопитесь и сделайте игру! Скажи нам, если тебе нужны деньги! Мы пойдем в игровой магазин, чтобы купить предметы, чтобы поддержать вас!]

[Я надеюсь, что *Zombie Apocalypse III* будет выпущен как можно скорее. Я умираю от беспокойства! Я действительно хочу знать, что будет дальше!]

[Су Пин, не игнорируй нашу просьбу! Я посылаю вам предупреждение!]

Просьба к Су Пину выпустить *Zombie Apocalypse III* была явно выражена в Интернете.

В конце концов, Су Пин был единственным продюсером игры. Никто никогда не раскрывал, была ли другая команда разработчиков для игры.

Более того, Су Пин не делал никаких комментариев в Интернете. Он не проводил прямую трансляцию и не делился своими планами с игроками, как в своем последнем прямом эфире.

В результате никто не знал, каким будет новый сюжет.

Игрокам оставалось только подавить предвкушение в своих сердцах и выплеснуть все свои эмоции в Интернете, обсуждая возможные сюжеты *Zombie Apocalypse III* с другими игроками.

Между тем, сообщение игрока привлекло внимание пользователей сети, и оно быстро стало вирусным.

“Ребята, вы понимаете, что в *Zombie Apocalypse II* мы не можем вмешиваться во время ядерного взрыва, что бы мы ни делали в игре?”

Вам не кажется, ребята, что Раккун-Сити - не единственное место, которое нужно исследовать в *Zombie Apocalypse II*?

Если бы мы быстрее завершили подготовительную миссию и покинули Раккун-Сити на вертолете до ядерного взрыва.

Означает ли это, что мы можем безопасно приземлиться? Мы также можем спрятаться от корпорации “Амбрелла”, избегая остальной части сюжета, покинуть Раккун-Сити и исследовать новые карты?”

Сообщение сразу же привлекло внимание и приветствия бесчисленных игроков!

В конце концов, игроки понятия не имели, когда выйдет *Zombie Apocalypse III*, поскольку новостей об этом не было.

Единственное, что игроки могли сейчас сделать, это продолжить изучение скрытых карт *Zombie Apocalypse III*.

Этот пост открыл для игроков совершенно новый мир.

В результате все больше игроков начали публиковать всевозможные стратегии быстрой очистки в Интернете.

Многие известные руководства по игровым стратегиям начали улучшать свои маршруты и операции во время игры, чтобы сократить время, необходимое для прохождения игры. Они пытались дать игрокам возможность исследовать районы за пределами Раккун-Сити.

Несколько дней спустя видео, опубликованное блогером в Интернете, потрясло всех.

На видео он потратил всего 40 минут с момента запуска игры до отъезда из Раккун-Сити!

Он был на 15 минут быстрее Микуи!

Он выиграл больше времени, чтобы вертолет покинул Раккун-Сити, и избежал воздействия ударной волны взрыва!

После этого было еще несколько видеороликов.

Видеоролики были о том, как блоггер нашел машину и прибыл в соседний город после отъезда из Раккун-Сити.

Видео показало ключ к интересу зрителей. Игроки могут исследовать другие места, кроме Раккун-Сити в *Zombie Apocalypse II*!

Игроки также могли посетить окружающие города, которые были очень подробно описаны внутри. Это было так, как если бы игроки прибыли в настоящий город. Не было никакой разницы вообще!

[Боже мой, скажи мне, что это поддельное видео!]

[Как это возможно? Как может быть много других карт, когда Раккун-Сити уже достаточно большой?]

[Итак, насколько велик мир, который мы можем исследовать в *Zombie Apocalypse II*? Создал ли продюсер параллельную вселенную, которая выглядит так же, как реальность?]

[Это смешно. Я слышал, что у игры только один продюсер. В игре нет продюсерской команды. Как он завершил такой большой проект?]

Игроки были крайне шокированы. Это был реальный мир, а не игра!

На самом деле, Су Пин не знал об этом, когда создавал игру.

Су Пин осознал силу системы только после того, как прочитал онлайн-обсуждения!

“Игра оказалась настолько мощной? Как и ожидалось от системы трансмиграции, ее функции намного мощнее, чем я себе представлял!”

Су Пин был переполнен эмоциями. Функция системы была такой же чудесной, как и говорили пользователи сети!

Система не только превратила сюжет фильма в игру, но и превратила весь мир из фильма в игру.

Благодаря передовому оборудованию для погружения игроки будут чувствовать себя так, словно попали в параллельный мир. Более того, они могут свободно передвигаться и играть, как им заблагорассудится.

Хотя, как продюсер, Су Пин должен воздерживаться от вмешательства в то, как игроки играют в игру, он решил внести некоторые изменения и ограничения после некоторого размышления.

Он беспокоился, что игроки с творческими идеями и превосходными навыками найдут странные способы добраться до других мест в игровом мире.

Возможно, они даже продвинулись далеко в игровом мире и достигли других стран. Если бы это произошло, он не смог бы объяснить производство игры!

В конце концов, Су Пин отдал системе приказ.

“Система, придумай способ создать невидимую стену в игре, чтобы ограничить передвижение игроков в радиусе 100 километров от Раккун-Сити!”

“Понял!”

Су Пин мог себе представить, как игроки отреагируют на его объявление об обновлении!

Это определенно привело бы к хаосу!

<http://tl.rulate.ru/book/82942/2647826>