

В таком случае, Лин Ван оказал мне предпочтение, когда сказал, что постарается сделать все возможное, чтобы подарить мне красный Килин?

В конце концов, рыночная цена красного Киля составляла 888 юаней...

Однако вскоре Чэнь Ша покачал головой и выбросил эту абсурдную мысль из головы.

Как мог Красный Килин стоить 888 юаней? Это была просто куча гребаных кодов в игре. Зачем кому-то покупать его?

Если никто не купит его, разве это не сделает Красный Килин бесполезным?

Да. Пока никто не купил красный Килин, эта игра будет очень справедливой для всех игроков.

Чэнь Ша действительно не понимал намерений этой игры. Он видел FPS-игры, такие как Counter Strike, которые не имели никаких внутриигровых покупок и только выигрывали от продажи самой игры. Он также видел FPS-игры, такие как Bullet Hole, которые можно было скачать бесплатно, но включали премиальные системы, которые поощряли игроков тратить деньги, чтобы подняться вверх по премиальным рангам.

Однако он никогда не видел такой игры, как Ocean Stronghold.

Движимый любопытством, Чэнь Ша вышел из игрового магазина и изучил другие особенности игры.

“В игре появилось много новых боевых режимов. Режим привидения и биохимический режим? Никогда не слышал о таких вещах.

“Какого черта? Почему вообще существует режим истории?”

Чэнь Ша был приятно удивлен, когда увидел режим видения и биохимический режим. Однако эти режимы игры его не шокировали.

В конце концов, это не было необычно для боевых игр FPS, чтобы придумать инновационные режимы игры.

С другой стороны, Чэнь Ша был ошеломлен, когда увидел режим истории.

Будь то Counter Strike или любой другой отечественный производитель игр FPS, никогда еще никто не придумывал сюжетный режим!

Создание сюжета в играх FPS было чем-то, что требовало больших усилий, но давало менее чем удовлетворительные результаты. Большинство отечественных производителей игр не смогли этого сделать!

Некоторые из наиболее известных игр включали сюжеты, но они часто были огромными проектами, которые требовали огромных инвестиций. Это была совершенно другая концепция по сравнению с обычными играми FPS!

Sun Strike Studios потратила так много времени на пулевое отверстие, чтобы усовершенствовать каждый аспект игры. Тем не менее, они также не включали режим истории.

Одна из причин заключалась в том, что Чжоу Муянь считал, что в этом нет необходимости. Во-

вторых, он не был достаточно уверен в себе, чтобы сделать это!

Почему Ocean Stronghold, который не имел большой славы, осмелился включить сюжетный режим, когда Sun Strike Studios даже не осмелилась сделать это в Bullet Hole?

Это подстегнуло интерес Чэнь Ша.

Он не закрыл игру, как ожидал, а вместо этого решил попробовать режим истории.

Он был готов к тому, что все это ему наскучит и вызовет отвращение.

...

...

Входим в режим истории.

Пустой экран.

Немного длинное пустое экранное время.

Чэнь Ша почти подумал, что в игре есть ошибка. Однако вскоре из его наушников послышались какие-то звуки.

“Он мертв?”

“Даже не знаю. Может быть, он едва жив. Однако нет никакого способа, чтобы он жил после заражения вирусом G.”

“Тогда давай бросим его сюда.”

Голоса звучали по-английски с местным акцентом. К счастью, на черном экране были субтитры.

Экран, казалось, качнулся в темноте, показывая, что главный герой был отброшен в сторону.

Потом шаги медленно затихли.

Экран по-прежнему был черным, как смоль. Однако вдалеке показались светящиеся точки. Это было похоже на поле зрения обычного человека, который закрывал глаза днем: его глаза могли чувствовать световые лучи, когда они просачивались сквозь веки.

В наушниках Чэнь Ша зазвучали новые звуки.

Раздавалось тяжелое дыхание и тихие стоны, которые, скорее всего, принадлежали герою.

Послышались шумные шорохи, которые, вероятно, исходили от чего-то ползущего или хромающего.

Из задней части горла доносились приглушенные звуки, похожие на рев разорванной коробки—это было стандартное рычание зомби. Эти рычания периодически доносились откуда-то издалека.

Очень скоро на экране появились две дуги. Размытые изображения можно было видеть из

области, окруженной дугами—это должно было дублировать вид главного героя, когда он открывал глаза.

После нескольких морганий зрение главного героя вернулось в норму. Чэнь Ша наконец-то мог ясно видеть графику игры.

Первое, что предстало перед его глазами, была рука. Рука была бледной, и вены на ней вздулись. Это была рука мертвеца!

И главный герой, и Чэнь Ша были потрясены.

Главный герой изо всех сил пытался встать. Сделав это, он увидел еще более страшную сцену. Он лежал не на мягкой постели, а на груди мертвых тел!

Каждый труп выглядел по-своему. Некоторые из них были сильно искалечены и выглядели ужасно. Их было достаточно, чтобы кого угодно стошнило от вчерашнего ужина. Некоторые из них были еще относительно целы. Не было даже явных внешних ран. Их единственными ненормальными чертами были бледная кожа и лопнувшие вены.

Некоторые начали гнить. На трупах росла ненормальная плоть. Они мутировали!

Лужи свежей крови высохли и свернулись. Эти трупы, казалось, цеплялись друг за друга и казались неразлучными.

В этот момент главный герой вот-вот должен был стать одним из них!

Главный герой находился на границе груды трупов. Было очевидно, что люди, которые несли его сюда, не хотели подходить близко к куче трупов, поэтому просто небрежно бросили его туда.

После некоторого головокружения главный герой упал с груды трупов на землю. Он немного отдохнул, набрался сил и наконец смог встать.

К тому времени Чэнь Ша обнаружил, что он получил контроль над главным героем и может свободно манипулировать его видением и движениями.

На экране появилось несколько простых инструкций. Чэнь Ша мог наблюдать за своим окружением, перемещая мышь, и он мог двигаться во всех направлениях, используя кнопки WASD.

Это была основная схема управления ПК для игр FPS. Принимая во внимание, что некоторые игроки, возможно, не играли в этот тип игры раньше, Ocean Stronghold имел очень подробные рекомендации для них. Казалось, он подражает зарубежным играм класса «Три А».

С точки зрения первого лица, Чэнь Ша полностью считал себя персонажем игры.

Вокруг было темно, и все же он мог сказать, что главный герой находился внутри здания, которое казалось похожим на военную базу.

Первоначально здесь было несколько стульев, огромный стол для совещаний и несколько военных компьютеров, но все они были выброшены и небрежно отброшены в сторону. Кроме того, на мебели было навалено множество трупов.

Когда Чэнь Ша посмотрел на самую большую груды трупов, он не был уверен, что ему

мерещится. Ему показалось, что он увидел, как обнаженная рука, спрятанная под грудой трупов, дернулась и слегка пошевелилась.

Эта сцена заставила Чэнь Ша почувствовать себя немного неловко. Он начал искать выход.

Всего было три выхода, над каждым из которых горел зеленый свет. На одной из лампочек было написано слово «Выход». Свет в комнате не горел. Главный герой полагался на свет от выходов, чтобы наблюдать за ситуацией в комнате.

Чэнь Ша взял главного героя под контроль и направился к ближайшей двери.

Главный герой двигался медленно. Иногда его зрение становилось расплывчатым. Его правая рука покачивалась в такт движениям, но левая оставалась на животе. Очевидно, он плохо себя чувствовал.

Добравшись до первой двери, он попытался открыть ее, но безуспешно. Казалось, что дверь была заперта или что-то блокировало ее с другой стороны.

Он подошел ко второй двери. На нем был цифровой замок. Ему нужна была карта доступа, чтобы открыть дверь.

Затем Чэнь Ша снова контролировал главного героя. Тяжелыми шагами главный герой снова приблизился к куче трупов и направился к третьей двери, самой дальней из трех.

Если смотреть издалека, дверь казалась приоткрытой и доступной.

Все вокруг, казалось, успокоилось. Слышно было только дыхание главного героя и его шаги.

В этот момент труп внезапно бросился на него из середины груды трупов и схватил главного героя за правую ногу. Он широко раскрыл пасть и укусил ее за ногу!

Главный герой закричал в агонии. Боковые стороны дисплея покраснели. Это означало, что главный герой подвергся нападению!

<http://tl.rulate.ru/book/93586/3186212>