

Через некоторое время главный герой пришел в себя.

Он понял, что все еще находится в этой комнате и лежит рядом с трупами мутировавших существ.

Однако состояние его здоровья значительно улучшилось. Лихорадочные симптомы, которые были у него после заражения вирусом, исчезли.

За заброшенным шкафом пряталась маленькая девочка. Она смотрела на него с любопытством и настороженностью.

Главный герой пытался общаться с девушкой на разных языках. Он обнаружил, что девушка, по-видимому, понимает китайский, но не может ответить. Она показала на свой рот, а затем потрясла руками.

“О. Она не может говорить. Является ли она персонажем сюжета истории?”- Удивился Чэнь Ша.

Заговор продолжался.

Главный герой встал, подошел к девушке с дружелюбным видом и попытался заговорить с ней. И тогда он понял, что именно она спасла его.

Маленькая девочка показала главному герою специальный шприц. Вероятно, это был специальный аппарат, разработанный учеными на базе и используемый для сбора крови и введения жидкостей в организм.

Главный герой смутно догадывался, что именно кровь маленькой девочки подавила вирус, которым он заразился, и вылечила его. Вот почему он не превратился в зомби!

Маленькая девочка привела главного героя в ближайшую исследовательскую лабораторию. Лаборатория была в полном беспорядке. Судя по всему, здесь произошло ожесточенное сражение. В воздухе стоял резкий запах. Главный герой осмелился войти в лабораторию только после того, как надел противогаз с трупа солдата неподалеку.

Главный герой вывел последовательность событий, которые произошли, основываясь на документах, оставленных в лаборатории, а также на состоянии места.

Тело этой маленькой девочки содержало антитело к вирусу. Ее кровь была лекарством от вируса. После того, как вирус распространился по базе, команде наемников было поручено вывести маленькую девочку из лаборатории.

Однако в процессе они столкнулись с атакой зомби. В разгар напряженной битвы команда выпустила специальный ядовитый газ, чтобы убить зомби. К сожалению, количество зомби все еще было слишком велико для команды, чтобы бороться с ними; и в конце концов они все пожертвовали собой.

Между тем, зомби, которые первоначально были на базе, и члены команды, которые превратились в зомби, все умерли от ядовитого газа.

Оборудование было повреждено и вышло из строя. Маленькая девочка сбежала. Антитела в ее организме позволяли ей игнорировать биохимический вирус и ядовитый газ. Более того, ее кровь могла исцелять инфицированных людей.

Однако во время забора крови приходилось пользоваться специальным аппаратом. Это был специальный шприц, который раньше держала маленькая девочка. Его пришлось выбросить, как только он был использован.

Из-за этого главный герой взял с собой маленькую девочку, когда искал выход из базы.

В этом процессе Чэнь Ша столкнулся с еще большим количеством препятствий.

Карта становилась все более и более сложной. Иногда Чэнь Ша должен был решить несколько простых головоломок, прежде чем он мог продолжать двигаться.

Сложность борьбы с этими существами возрастала. Некоторые зомби начали обладать мутантными способностями, такими как быстрая скорость, чрезвычайно увеличенные полосы здоровья и способность превращаться в полупрозрачных. Оружие наемников становилось все более совершенным, и их число увеличивалось.

Помимо необходимости сражаться с этими врагами, Чэнь Ша также должен был искать больше ресурсов на карте и вычислять боеприпасы, чтобы избежать их истощения.

Помимо боеприпасов и медикаментов, главный герой также должен был найти источник для шприцев.

Кровь маленькой девочки не могла сделать его невосприимчивым к вирусу зомби навсегда. После того, как главный герой был укушен, он все равно снова заражался вирусом. В этом случае ему все еще требовалось переливание крови от маленькой девочки.

Без шприцев маленькая девочка не смогла бы перелить кровь главному герою.

Кроме того, Чэнь Ша нуждался в помощи маленькой девочки и в других областях.

Хотя у нее не было особых боевых способностей, она могла помочь во многих других аспектах. Например, Чэнь Ша требовал от маленькой девочки сотрудничать с главным героем, чтобы решить определенные головоломки для конкретных препятствий. Она была крошечной, подвижной и невосприимчивой к ядовитому газу и вирусу. Ее кровь также могла удалить дебафф, вызванный вирусом, и восстановить уровень здоровья главного героя.

Помимо сражений, маленькая девочка будет помогать игрокам искать коллекционные предметы, спрятанные в сеттинге.

Маленькая девочка чувствовала присутствие зомби поблизости. Если девочка вдруг найдет место, где можно спрятаться, пока они идут, это будет означать, что битва вот-вот начнется.

Во время сражений Чэнь Ша чувствовал, что маленькая девочка может влиять на его эмоции.

Он будет чувствовать себя чрезвычайно гордым после того, как преодолеет препятствие вместе с маленькой девочкой.

Он был бы чрезвычайно параноиком, если бы маленькая девочка была окружена зомби и хотела бы быть там немедленно.

Он будет очень расстроен, увидев, как слаба маленькая девочка после сбора крови. Он ругал себя за глупость и жалел, что не получил ранения во время сражений.

...

Чэнь Ша невольно увлекся игрой.

Строго говоря, Ocean Stronghold был несравним с некоторыми зарубежными играми Triple-A во многих аспектах, таких как качество игры (включая графику, модели персонажей, действия и детали) и запутанность сюжета.

Тем не менее, Чэнь Ша все еще был зависим от игры. Он чувствовал, что она отличается от других заокеанских игр «трипл-а».

Главным героем стал земляк. Он был соотечественником из спецназа, который пробрался на секретную базу транснациональной организации в поисках истины. Хотя он и говорил на нескольких языках, во время отдыха он часто разговаривал сам с собой по-китайски. Он также разговаривал с маленькой девочкой по-китайски. Это сделало игру чрезвычайно захватывающей.

Обычно игроки находили игры привлекательными, когда главным героем был их соотечественник. Более того, объективно говоря, это было довольно примечательно для игры отечественного производства, чтобы создать такой впечатляющий сюжетный режим!

Даже такие игры, как Counter Strike и Bullet Hole, не осмелились включить сюжетный режим!

Несмотря на то, что сюжетный режим Ocean Stronghold уступал некоторым классическим играм Triple-A за рубежом из-за нехватки ресурсов, его качество было не так уж далеко. Его можно даже считать первоклассным по сравнению с другими играми отечественного производства. Продюсеры должны получить полные оценки за то, что они сделали!

Кроме того, стоит отметить, что хотя сюжетный режим игры был относительно менее сложным, он все же содержал в себе самое необходимое!

Конструкция препятствий была разумной, там было огромное разнообразие существ и огнестрельного оружия, а уровень сложности препятствий был адекватным.

Самым впечатляющим аспектом был дизайн маленькой девочки. Это принесло жизнь всему режиму истории!

Если бы не маленькая девочка, это даже нельзя было бы назвать сюжетным режимом, а вместо этого рассматривалось бы как «бесконечный режим». В конце концов, все, что он включал в себя, были препятствия и сражения с зомби и наемниками. Где же заговор?

Однако с добавлением маленькой девочки весь режим истории был оживлен!

Казалось, в этих изначально скучных перестрелках была душа. Это было потому, что игроки вкладывали свои настоящие эмоции в игру!

Только игры, которые резонировали с игроками, можно было считать «обладающими сюжетом»!

В конце игры главный герой смело прошел через все невзгоды и добрался до самого высокого уровня морской крепости. Он победил последнего мутировавшего босса и покинул это место на самолете.

Когда он был в вертолете, главный герой нажал кнопку детонации. Огромное грибовидное облако поднялось над морской крепостью. Злые вирусные эксперименты, страшные

мутировавшие существа, жаждущие денег наемники и руководители транснациональной организации ... все это было похоронено под водой.

Когда главный герой летел на самолете, объектив камеры сфокусировался на маленькой девочке.

Она тихо спала под курткой главного героя.

В середине послесвечения заката, над бушующими волнами, вызванными взрывом, главный герой улетел вместе с маленькой девочкой. Режим рассказа закончился.

На экране появились имена сотрудников. К удивлению Чэнь Ша, всего в съемочной группе было немногим больше шестидесяти человек!

Среди шестидесяти с чем-то имен только двадцать с чем-то были научно-исследовательским и проектным персоналом из Тенгды. Остальные были сотрудниками различных компаний, которых Тенгда наняла для этой работы. Это включало в себя дизайнеров моделей персонажей, дизайнеров игровых функций, голосовых актеров, дизайнеров музыки и звуковых эффектов и т. д.

Тем не менее, Чэнь Ша все еще был потрясен. Он никак не ожидал, что так мало людей смогли создать такой запоминающийся сюжет!

На самом деле, если вспомнить внимательно, не так уж много ресурсов, казалось, было посвящено всему режиму истории. Единственным запоминающимся персонажем была маленькая девочка.

Тем не менее, режим истории в Ocean Stronghold все еще был незабываемым. Вот и доказали возможности конструкторов!

Чэнь Ша был совершенно ошеломлен. Ему потребовалось много времени, чтобы оправиться от шока.

Первоначально он думал, что компания полностью опозорит себя с помощью разработанного ею сюжетного режима. Он не ожидал, что компания окажется такой компетентной!

<http://tl.rulate.ru/book/93586/3190192>