

Глава 24. Карточная игра «Жизнь и смерть» [Изменить]

Как только голос стих, три прожектора внезапно погасли, и в небольшом пространстве снова стало темно. Лишь груды телевизоров позади человека в капюшоне излучали флуоресцентный свет, слегка освещая окрестности.

играть в игры?

Цзай Цзун на мгновение опешил.

Прежде чем он понял, относится ли эта игра к блэкджеку или к чему-то еще, он увидел человека в капюшоне напротив него, который отчаянно корчился и боролся.

[отпусти меня! отпусти меня! Кто ты! ? кто ты! ? где это ты задумал! ?]

Г-н Зай был ошеломлен действиями противоположной стороны.

Это эффект производительности.

Определенно использовался захват движений!

Какое большое дело!

Однако прежде чем г-н Зай удивился, он обнаружил, что главный герой, которым он управлял, внезапно ударил кулаком по ржавой столешнице перед ним.

Громкий шум оглушил не только его, игрока, но и человека в капюшоне напротив него.

[Что ты хочешь делать.]

Этот голос, который был так близко, очевидно, принадлежал главному герою, которым я управлял.

Господин Зай увидел это и немедленно отреагировал.

Это заговор?

Нет, у игры в покер действительно есть сюжет?

После того, как г-н Зай понял это, он больше не мог сдерживаться.

За свою игровую карьеру он много играл в карточные игры.

Что за «Драка помещиков», «Мошеннический золотой цветок», «Бой быков», «Семь призраков», «Пять, два, три» и т. д. во всех из них играли.

Но эти игры всегда были клик-энд-плей, а карты раздаются на месте, что не отнимет у вас много времени.

Ни один производитель игр никогда не добавлял сюжет в карточную игру.

Ведь для головоломок делать эти дополнительные вещи не нужно, это покажется неблагодарным, да и объем продаж может быть не таким большим, как у Gun Cart Ball.

Но Шиммер сделала это!

В карточную игру добавлен сюжет!

Он признался, что недооценил эту VR-игру.

Я подумал, что карточная игра, сделанная за месяц, не должна отличаться от игры на обычном компьютере. В лучшем случае поле зрения будет шире. Ведь это VR.

Но как насчет результата?

Есть реалистичные сцены!

Диалог с персонажами!

Имеет плавные движения!

Также есть особенный сюжет!

МОЙ БОГ!

Это действительно игра, сделанная за месяц?

На глазах, как только главный герой закончил спрашивать, человек в маске по телевизору изменил свое сидячее положение и заговорил медленно, его голос все еще был глубоким.

[По сравнению с господином Хоффманом, стоящим перед вами, вы явно спокойнее. Вы действительно фотограф экспедиционной команды, мистер Клэнси.]

Клэнси.

Цзыцзун внезапно понял.

Оказывается, главного героя, которым я управляю, зовут Клэнси, а мужчину в маске напротив должен быть Хоффман.

В это время, услышав свое имя, Хоффман вырвался и снова заревел.

[кто ты! Что ты хочешь делать! Что ты хочешь делать! !]

В тоне Хоффмана был какой-то страх, какое-то беспокойство. Это был рев неуверенности и побуждение придать себе смелости.

Зай Цзун, как игрок, знает, что с ним произойдет, поэтому он не смог принять участие в сложившейся опасной ситуации.

Он теперь просто зритель.

[О, мистер Хоффман, водитель грузовика с красивой дочерью и счастливой семьей, но ваше мужество не соответствует вашему характеру.]

Хоффман на противоположной стороне явно вздрогнул, услышав это.

Потому что он упомянул свою семью!

Мужчина в маске усмехнулся и продолжил говорить, не дожидаясь реакции двух человек за покерным столом.

[Что я хочу сделать? Как я уже говорил, я хочу сыграть с вами в игру, ребята.]

[Но будьте осторожны, эта игра.]

Господин Зай поднял голову и посмотрел черно-белый телевизор. Мужчина в маске достал куклу, а затем держал обеими руками голову и ноги, словно управляя жизнью человека.

[Вопрос жизни и смерти!]

щелкнул-

Кукла, разделенная на две части.

Хоффман на противоположной стороне дрожал. Очевидно, он тоже видел экран телевизора.

Только тогда г-н Зай понял, что позади него стояли груды телевизоров.

А мужчина в маске внутри небрежно выбросил куклу, как будто ему было все равно, станет ли она мусором. .

[Тот, кто победит, сможет уйти отсюда живым.]

[но проигравший]

В этот момент г-н Зай увидел по телевизору, как мужчина в маске медленно поднял из-под себя голову женщины.

Он схватил длинные черные волосы и приблизил это чертово и искаженное лицо, пытаясь получше рассмотреть двух людей за карточным столом.

После того, как Цзай Цзун увидел это, у него в сердце похолодел.

Эта голова, выражение страха на этом лице совершенно исказилось и застыло на ней, очевидно испытывая какую-то сильную боль и пытку.

[Будет вот так, понимаешь?]

Увидев это, детеныш не мог не разразиться дерьмом.

Из-за этой сцены в комнате прямой трансляции тоже произошел шквал.

Один за другим выражали свою крутость и чушь.

[Сумасшедший! Ты сумасшедший! Убийца! Отпусти меня! отпусти меня!]

Хоффман снова взревел, но на этот раз в нем чувствовалась робость и беспомощность.

Это так реально!

Зай всегда должен чувствовать себя профессионалом в работе с дубляжом!

И это действие, сцена борьбы, очень похоже на попытку человека спастись.

[нет, нет, нет, пожалуйста, не будьте такими, мистер Хоффман.]

Мужчина в маске отбросил женскую голову назад, как ранее он бросил куклу.

[Вы не хотите, чтобы ваши дочь и жена были здесь, не так ли?]

В одно мгновение Хоффман застыл на месте, как удар грома.

[Пожалуйста. Не причиняйте им вреда. Что бы вы ни хотели, чтобы я сделал, пожалуйста, не причиняйте им вреда, пожалуйста]

Мужчина в маске засмеялся, когда услышал это.

[Правильно, если вы выиграете перед собой мистера Клэнси, вы сможете вернуться домой живым и воссоединиться со своей женой и дочерью.]

Услышав это, Хоффман опустил голову, что-то тихо и постоянно бормоча под капотом.

Господин Зай нахмурился, увеличил громкость Bluetooth-гарнитуры устройства VR и, наконец, ясно услышал, что он сказал.

[Я уйду отсюда. Я не могу умереть и я выиграю. Я обязательно выиграю, убей его, убей его, убей его]

Эти слова вызвали дрожь по спине Зай Цзуна, и он некоторое время не знал, что сказать.

В это время мужчина в маске по телевизору объявил правила игры.

[Тебе нравится играть в карты? О, конечно, да.]

[Я разработал игру специально для вас.]

В этот момент голосом человека в маске дилер карт на стороне немедленно выдал им двоим четыре карты.

У Детенышей всегда две карты, а у Хоффмана две карты.

являются закрытой картой и лицевой картой соответственно.

[Но мы не делаем ставки на фишки]

Раздался пружинящий механический звук.

Г-н Зай внезапно обнаружил, что гильотина на мизинце устройства для пыток с отрубленным пальцем, в котором была заключена его ладонь, отскочила!

Он ясно видел, что лезвие этой гильотины чрезвычайно острое, если его отрезать, то палец обязательно потеряется!

Хоффман на противоположной стороне, очевидно, тоже был напуган, его тело слегка дрожало.

[Ты знаешь, что я имею в виду? Ха-ха-ха-ха-ха-ха-ха-ха-ха-ха!]

После взрывов маниакального смеха телевизор тут же потерял сигнал, а экран-снежинка замерцал, вновь освещая пространство этого узкого пространства.

После того, как изображение человека в маске исчезло, г-н Зай обнаружил, что перед ним появились 4 ограниченных по времени варианта диалога.

□1. Кто вы и как вас арестовали? □

□2. Мы должны найти способ выбраться отсюда. □

□3. Мы действительно собираемся играть в эту игру? □

□4. Не унывать! Вы можете верить тому, что говорят уроды! ? □

Время, всего 5 секунд.

Поскольку времени было слишком мало, у г-на Зая не было времени подумать, поэтому он подсознательно выбрал 4.

Вскоре заговорил Клэнси, управляемый им главный герой.

[Не унывайте, чувак! Вы верите уродам? ?]

[Я не могу умереть. Я хочу домой. Я хочу победить. Я хочу завоевать тебя. Я обязательно пойду домой.]

Ну, кажется, этот Хоффман ничего слушать не умеет.

Но г-н Цзай снова восхитился Шуо Гуаном.

Это действительно потрясающе — иметь возможность добавлять варианты диалога в такую игру, давая игрокам определенную степень свободы и ощущение замены.

«Братья, что бы вы ни думали, я обожаю эту игру! Это лицо, давайте еще раз ударим его! Мне все равно!»

Зрители в комнате прямой трансляции сразу же ощутили шквал, и по всему экрану плавали подарки.

[Теперь позвольте мне объяснить правила игры.]

Из динамика послышался голос человека в маске.

Телевизора, очевидно, нет, а он все равно смотрит.

[Вы слышали о блэкджеке?]

[В колоде карточного дилера всего 11 карт, которые представляют собой числа от 1 до 11, и колоду карт делят два человека.]

[Другими словами, вам абсолютно невозможно вытянуть одну и ту же карту.]

[Общее количество взятых вами карт не должно превышать 21.]

[Но если оно превысит, ваши пальцы усмехнутся. Оно ушло! Ха-ха-ха-ха-ха-ха!]

Хоффман сразу испугался.

[И т. д. и т. п.! Это безумие! Вы не можете этого сделать!]

Однако голос человека в маске прервал его.

[Итак, молитесь, игра продолжается! Просто начни с Клэнси!]

В этот момент голос Клэнси, как у главного героя, дрожал.

[Вы шутите.?]

Но человек в маске больше не издавал ни звука.

Но Зай всегда знает, что он должен смотреть и наблюдать за игрой!

Теперь, когда сюжетная линия окончена, настала его очередь игрока.

В это время перед ним предстали два диалога.

На этот раз ограничений по времени нет.

□1. Дай мне карту□

□2. Мне больше не нужны карты□

И сейчас в его руке на ржавом столе лежат две карты.

Карманная карта и лицевая карта.

Лицевая карта — 8, а закрытая карта —

Господин Зай управляет ручкой, а Клэнси в игре тут же вытягивает свободную правую руку, раскрывает закрытую карту и видит числа внутри.

2

Итак, для него сейчас 10 часов.

Мистер Зай осторожно отложил свою закрытую карту и снова закрыл ее.

Затем он посмотрел на Хоффмана с противоположной стороны.

В это время он был немного беспокойным, напряженно думал и явно очень нервничал.

Перед ним также лежат две карты.

Карманная карта невидима, а лицевая карта равна 1.

Тогда карты на столе — 1, 2 и 8 соответственно.

еще есть шанс!

Господин Зай сразу выбрал диалог 1.

Клэнси в игре заговорил сразу.

[Дайте мне еще одну карту.]

щетка-

Дилер карточек немедленно сдал ему карту.

лицевая карта, цифра 3.

На данный момент общее количество медвежат уже 13, а до блэкджека еще есть небольшой отрыв, так что не паникуйте.

Хоффман, находившийся на противоположной стороне, тоже в это время говорил нервно.

[Я тоже хочу открытку]

щетка-

Карточный дилер тут же сдал ему карту.

это раскрытое число 9.

Тогда раскрытая карта Хоффмана равна 10 очкам, но закрытая карта неизвестна.

Я лицевая карта + закрытая карта, всего 13 очков.

Еще есть шанс разыграть один!

Господин Зай снова выбрал диалог 1 и попросил вытянуть карты.

Вскоре дилер провел считывание карты, и ему была роздана карта.

Но эта карта кардинально изменила лицо г-на Зая!

Магически измененный сюжет несколько отличается от оригинальной игры, так что не жалуйтесь, если он вам не нравится.

Спасибо за поддержку месячного пропуска «Подземелье — это действительно весело, я хочу перезарядиться». Извините за медленное обновление, я тренирую скорость рук.

(конец этой главы)

<http://tl.rulate.ru/book/99319/3390125>