

Изменив название игры, а также добавив типы обычных зомби, Сюнь Цзе почувствовал, что миссии кампании тоже нужно немного изменить.

Игроки играют за команду из четырех человек, которые являются вооруженной спасательной командой CEDA (Агентство по чрезвычайным ситуациям и обороне). Не спрашивайте, почему спасательная команда вооружена. Вопрос в США, в которой стреляют каждый день.

Команда отправилась на верхний этаж торгового центра, чтобы повеселиться в выходной день, но, собираясь идти домой, они обнаруживают, что мир снаружи изменился.

Произошла утечка вируса, зомби вырвались наружу, и мир превратился в ад.

Связавшись со штаб-квартирой, она пришлет за ними вертолет, но сначала им придется прорубить путь из торгового центра на улицу и расчистить подходящую площадку для вертолета.

Поэтому команда из четырех человек сначала пошла в оружейный магазин, взяла оружие и припасы, а затем отправилась на первый этаж торгового центра, этаж за этажом.

Первая миссия кампании будет обучающей, поэтому количество особых зомби было невелико. В крайнем случае появлялись только Крикуны, и игроки не сталкивались с большим количеством препятствий по мере продвижения.

Когда игрок достигает первого этажа торгового центра, он обнаруживает, что дверь торгового центра закрыта. Ему нужно найти ключ и открыть дверь. Этот процесс несложен, нужно всего лишь убить небольшое количество зомби

Однако, когда дверь открывается, из-за шума, производимого дверью, большое количество зомби будет привлечено и нападет на торговый центр.

Это первый раз, когда игроки сталкиваются с волной ордой зомби, и она также самая маленькая.

С оружием в руках игроки могут легко справиться с ордой зомби и убить их на выходе из торгового центра, освободив место на дороге для вертолета, который заберет их, не умирая.

Но поджидавший их вертолет неожиданно потерпел крушение. У игроков не было другого выбора, кроме как отправиться через туннель метро в штаб-квартиру спасательной команды. Поскольку он находится под землей, большая часть местности в этой миссии относительно узкая. Пока игрок заранее занимает выгодную позицию, он сможет заблокировать волны атак зомби.

Говоря прямо, этот эпизод предназначен для того, чтобы игрок хорошо провел время, чтобы он смог почувствовать острые ощущения.

Во второй миссии будет намного больше особых зомби. Сюнь Цзе до конца исполняет роль жестокого и беспощадного человека, размещая ведьму в каком-нибудь незаметном угле.

И мимо этих мест будут проходить после того, как хорошо проведут время за убийством орды зомби.

Игроки наверняка подумают, что этого моба тоже можно легко убить и будут быстро убиты после атаки на ведьму.

Чтобы пройти вторую миссию кампании, нужно будет отбиваться от волны зомби, одновременно устраняя препятствия по пути. Как только это будет сделано, можно будет сесть в метро и отправиться к штаб-квартире.

В целом, эту миссию можно пройти без проблем, если не тратить бездумно патроны и избегать ведьму.

Однако в третьей миссии Сюнь Цзе намерен преподать игроку хороший урок, что нельзя так просто проходить кампанию.

Третья миссия устроена так, что по прибытии в штаб-квартиру CEDA игроку дается задание отправиться на место крушения вертолета, и посмотреть, смогут ли они спасти людей.

Даже если, к сожалению, выживших нет, припасы необходимо вернуть обратно.

Путь к месту крушению вертолета перекрыт из-за обвалов, взрывов и т. д.

Игрок сможет пройти только через музей, который является единственным способом добраться до места назначения. Перед входом в музей, в ящике с оружием у входа лежит множество глушителей, которые должны напомнить игроку, что эту миссию кампании лучше проходить скрытно.

Только от игрока зависит, как он оценит благонамеренное напоминание Сюнь Цзе.

Конечно, на самой легкой сложности игроки без проблем пройдут, в лучшем случае это будет сложнее.

Но на более высоких сложностях, если игрок не будет соблюдать тишину, то он привлечет зомби. Вероятность того, что игроков окружают зомби и убьют, значительно увеличится.

Что касается способности старшего брата тащить троих в одном, то это дело старшего брата, а не то, чем может наслаждаться большинство игроков.

Пройдя третью миссию, игрок обнаруживает место крушения и с удивлением обнаруживает, что люди, хотя и слегка раненные, но в полном порядке. Припасы, находившиеся в вертолете, также практически не пострадали.

После оповещения штаб-квартиры, им сообщают, что зомби становится все больше и больше, а нападение на штаб-квартиру становится все более ожесточенным, поэтому игроку не нужно возвращаться.

Они отправятся прямо в порт со спасенными людьми и припасами. Затем команда из четырех человек найдет исправный школьный автобус с прочным кузовом, сопроводит людей и отвезет припасы в порт.

Во время сопровождения игрокам придется защищать не только себя, но и автобус.

Хотя у автобуса прочный кузов, он не сможет противостоять полчищам зомби, и начиная с этой миссии появляются всевозможные особые зомби. Если игрок будет неосторожен, существует опасность уничтожения группы.

В конце концов, игроки приложили немало усилий по пути достигли назначенного места и воссоединились с большим отрядом спасателей в порту. После этого кто-то послал сигнал

тревоги, чтобы сообщить о большом количестве зомби, которые бегут в порт.

Поскольку корабль еще подготавливается отплыть, игроку нужно было выиграть время. Во второй миссии игрок столкнется с самой большой и шокирующей волной ордой зомби в игре.

Зомби будут атаковать с трех сторон. Если игроки не смогут молчаливо сотрудничать и разумно использовать ресурсы, то это приведет только к уничтожению группы.

Однако, чтобы помочь игрокам, Сюнь Цзе разместил дюжину NPC, которые будут совместно с игроками держать линию обороны.

Конечно, эти NPC не являются неуязвимыми. Если игрокам не удастся сдержать волну зомби, то NPC погибнут сразу, когда их окружают, а затем заразятся вирусом от зомби.

Все NPC одеты в тяжелую броню, поэтому их нелегко убить. Игрок может либо подойти к ним с оружием ближнего боя, чтобы сражаться с зомби, либо стоять рядом и стрелять.

Но в первом случае легко потерять позицию и попасть в окружение зомби, а во втором может не хватить патронов. Поэтому лучший способ прохождения миссии — не допустить прорыва линии обороны.

В этой миссии Сюнь Цзе также установил несколько штук тяжелого оружия, таких как минометы, гатлинги и автоматические пулеметы. Хотя количество боеприпасов было небольшим, но при разумном использовании, сдержать зомби было несложно.

В конце концов, Сюнь Цзе хотел лишь заработать немного больше очков эмоций, а не заставить игроков застрять при прохождении.

Он также дал игрокам выбор сложности. Если игрок не сможет одолеть сложность "Кошмар", то может попробовать сыграть на сложности "Ветеран".

Всегда найдется та сложность, которая подойдет слабому игроку.

Сделав глоток лимонада, Сюнь Цзе сказал себе: "Я приложил немало усилий, чтобы разработать эту игру! Я надеюсь, что вы, ребята, повеселитесь и принесете мне много очков эмоций".

Немного расслабившись, Сюнь Цзе снова начал писать план игры.

На очереди были последние три миссии кампании игры, над которыми нужно было поработать, чтобы они были достойны поддержки игроков.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2481638>