

2 июля, пятница, 7 часов вечера.

На выходных вечером у многих людей есть свободное время для игр. Сюнь Цзе решительно использовал начальный аттрактор в этом, чтобы достичь лучшего эффекта.

Whale Shark Live — крупнейшая платформа прямых трансляций в Королевстве Шэндинг.

Будучи одним из столпов игровой зоны, Хан Мэй планировала сегодня вечером поиграть в игры со зрителями, но не может найти хорошую игру, поэтому она болтала со зрителями, пока искала игры.

В комнате прямой трансляции Счастливый Бо внезапно отправил пулевой комментарий: «Хочешь попробовать сыграть в «Phasmophobia» на платформе Стимпанк?» [1]

Счастливый Эрл был одним из счастливчиков, выбранным начальным аттрактором. Под действием начального аттрактора у него появился большой интерес к «Phasmophobia».

У Хан Мэй не было какой-то игры, в которую можно было бы поиграть, поэтому он посоветовал «Phasmophobia».

Хорроры немного пугают Хан Мэй, но Счастливый Бо потратил много денег на пожертвования для нее, поэтому она не может пренебрегать им.

Хан Мэй зашел на платформу Стимпанк, это просто новая игровая платформа.

«Сюнь Цзе», разработчик «Phasmophobia», новичок. На данный момент разработана только одна игра «Phasmophobia».

Посмотрев на цену игры, она составляет всего 30 юаней за штуку. Совершенно невозможно, что за такую цену продается высококачественная игра.

Наоборот, более вероятно, что это мусорная игра.

С другой стороны, когда дело доходит до прямых трансляций мусорных игр, эффект от трансляций часто бывает хорошим, поэтому Хан Мэй решительно купила «Phasmophobia».

Пока игра скачивалась, Хан Мэй сказала:

— Братья, если у вас есть время, давайте, сформируем пати и позвольте этой красавице протащить вас, чтобы убить всех монстров.

"Оо! Стример сегодня у нас смелый!"

«Ты сейчас храбрая, а позже будешь дрожать от страха».

«Ребята, вы нормальные, чем первая игра начинающего гейм-дизайнера может напугать

людей?»

Зрители не оптимистичны в отношении «Phasmophobia» и Хан Мэй.

Однажды она играла в некую иностранную хоррор-игру, и ее крики напугали самих зрителей.

Увидев, что зрители снова вспоминают старую историю, Хан Мэй сразу же была недовольна:

— Давайте будем благоразумны! В предыдущей игре призрак всегда выпрыгивал из угла, чтобы быть страшным, кто угодно от такого обязательно испугается.

Пока Хан Мэй спорила со зрителями, «Phasmophobia» был установлен.

— Хорошо, эта леди готова, так что поторопитесь и начните игру.

Хан Мэй вошла в игру, создала лобби и мгновенно к ней присоединились три человека.

Им троим не нужно было что-то говорить. Просто взглянув на удостоверения личности троих, Хан Мэй поняла, что это Счастливчик Бо из ее комнаты для прямых трансляций.

— Я уже играл в эту игру раньше. Она не о том, чтобы ловить призраков, а о том, чтобы исследовать их. Это очень весело, — первым сказал Счастливчик Эрл.

Когда Хан Мэй услышала это, она сразу же заинтересовалась.

— Тогда чего ты ждешь? Поторопись.

Ей не нужно драться с призраками, так чего же еще ей бояться?

Более того, рядом с ней три защитника, если она испугается, то они ее защитят.

Игра началась, и они вчетвером вошли в дом с привидениями с фонариками, термометрами, крестами и другим реквизитом.

— Разработчик еще новичок, в этой игре даже фоновой музыки нет.

Хан Мэй, казалось, смеялась над игрой, но на самом деле это придало немного смелости.

Хотя в «Phasmophobia» нет фоновой музыки, все звуковые эффекты представляют собой реальные звуки.

Например, когда нога ступает на деревянный пол, он издает хрустящий звук, а когда ветер бьет в окно, он издает хлопающий звук.

Хотя мебель и предметы интерьера в доме с привидениями сделаны из бесплатных материалов, но они также очень близки к реальности.

Кроме того, игра представляет собой вид от первого лица, поэтому она все равно дает людям ощущение погружения.

— Сестра, позови призрака по имени и посмотри, ответит ли он, — сказал Счастливчик Эрл.

В «Phasmophobia» игроки могут общаться не только через внутриигровую голосовую систему с партнерами по команде, но с призраками.

— Хорошо.

Хан Мэй вообще не чувствовал, что что-то здесь не так. Откашлявшись, она позвала: — Джоуи, ты здесь?

Как только она сказала, в ухе Хан Мэй прозвучал слегка хриплый женский голос: — Привет! Я здесь.

Поскольку Хан Мэй привыкла играть в игры в наушниках, этот звук действительно звучал так, будто кто-то был рядом с ней и говорил ей на ухо.

Хан Мэй на собственном опыте узнала, что такое ASMR.

Холод пробирает до костей, заставив Хан Мэй закричать «Ааа».

Сюнь Цзе, находившийся за тысячи миль, внезапно услышал голос системы в своем сознании.

[Динь! Поздравляем хоста с получением 1000 очков эмоций за один раз, эмоция источника: страх. Открывает достижение "Мастер страха". Все навыки улучшены на пять пунктов.]

[Навыки: Управление 45; Сюжет 60; Искусство 40; Код 70.]

Сюнь Цзе, который ел лапшу быстрого приготовления с колбасой, был немного ошеломлен.

Мм, кто такой робкий? Внести 1000 баллов на одном дыхании, не испугался ли кто-то до смерти?

В игре на видном месте есть предупреждение: пожилые люди, дети, беременные женщины и люди с сердечными заболеваниями не могут играть в эту игру!

[Пожалуйста, будьте уверены, хозяин, игра, которую вы разрабатываете, имеет механизм безопасности системы, и не будет ситуаций, таких как смерть от испуга. Игроки, которые напуганы, все еще могут получить определенные преимущества!]

После того как Сюнь Цзе кивнул, он продолжил наслаждаться ужином.

В комнате прямой трансляции Хан Мэй снова заградительный огонь.

«Черт возьми! Меня напугала Хан Мэй, а не призраки».

«Мой дорогой, этот голос чуть не отправил меня в ад».

Хан Мэй закричала, напугав не только троих товарищей по команде, но и бесчисленное количество зрителей в комнате прямой трансляции.

— Вы слышали? Она действительно что-то говорила на ухо!

Глаза Хан Мэй были слегка красными, и она почти готова расплакаться.

В хоррор-играх, в которые она играла, были призраки, внезапно выпрыгивающие, чтобы напугать людей. Пока она играла в течение длительного времени, у нее все еще мог выработаться определенный иммунитет.

Но в «Phasmophobia», ей впервые что-то сказали тихим голосом прямо ей на ухо.

— Не бойся, призрак вам отвечает, так что границы поиска можно немного сузить, и в целом мы получили прибыль, — сказал Счастливый Эрл.

Но так как четверо из них новички, они не знают, что в "Phasmophobia" есть специальная функция, то есть призраки в игре могут слышать голос игрока.

И когда голос игрока достигает определенного уровня децибел, призрак проявит инициативу, чтобы подойти к игроку.

Поэтому, когда Хан Мэй обернулась и хотела ненадолго вернуться к машине, она увидела женщину-призрак, похожую на Садако, выползающую из комнаты на очень быстрой скорости к ней. [2]

«Хахаха! Хотя я тоже испугался, но, увидев Хан Мэй такой, мое сердце успокоилось».

«Хотя мне и жаль Хан Мэй, но я все равно хочу смеяться, что мне делать?»

«Разработчик этой игры — гений, и он еще использует бесплатные материалы».

Счастливчик Эрл поспешно произнес:

— Быстрее бегите из дома! Охота еще не началась, и дверь еще не закрыта,

У него не было ни креста, ни священного дерева в руке, поэтому он не мог помочь Хан Мэй остановить женский призрак.

Но Хан Мэй была так напугана, что у нее в голове помутилось, она не могла его слышать, поэтому персонаж, которыми она управляла, бежал в разные стороны.

Рассудок персонажа продолжает падать, и когда значение рассудка упал до нуля, женщина-призрак переходит в режим охоты.

Мигающий свет, запертая дверь, которую невозможно открыть, отчаянный крик женского призрака, теперь не только Хан Мэй, но и трое других товарищей по команде нервничают.

Однако у этого женского призрака есть одна особенность, то есть фокусирует всё своё внимание на одном игроке.

Поэтому она проигнорировала остальных троих и направилась прямо к Хан Мэй.

Свиристое лицо с семью дырами, истекающими кровью, показано на весь экран.

В такой момент даже у зрителей в комнате прямого эфира возникла иллюзия, будто женский призрак выпрыгнет из монитора, что было одновременно и реальным, и ужасающим.

В оригинальном «Phasmophobia», когда призрак охотился на игрока, в качестве анимации была всего одна пара рук, что совсем не выглядело пугающе.

Поэтому Сюнь Цзе внес небольшое изменение, когда призраки охотятся на игроков, лица призраков могли прямо появляться на экране.

Судя по реакции Хан Мэй, эффект неплохой.

Увидев, что экран стал черно-белым и заполнился туманом, она словно оказалась в подземном мире.

1. Заградительный огонь, пулевой занавес означают трансляцию комментариев зрителей бегущими строками поверх видео.

2.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2407419>