

По незнанию, с момента официального открытого бета-тестирования A Quiet Place прошло почти полмесяца. После того, как большинство игроков посмотрели видео-руководство, даже те, кто был новичком в играх, смогли успешно пройти игру.

Поэтому способность очистить тихое место больше не была важным показателем того, был ли человек эпическим игроком.

Теперь игроки больше ценили возможность исследовать мир тихого места!

Причиной стала попытка одного игрока.

После инцидента с Зомби-апокалипсисом II большинство игроков предположили, что Су Пин установил невидимую стену в тихом месте.

Это заставило почти никого не пытаться покинуть основную карту, связанную с сюжетом.

Однако один игрок сделал это. Он сделал это, так как освоил способ уничтожения монстров.

Это означало, что весь мир был пуст, и игроки могли свободно ходить.

Затем игрок понял, что карта Тихого места - это не просто город, в котором он вошел в игру!

Это был совершенно новый открытый мир!

Пока меткость игрока была достаточно хорошей, а его боевая мощь была достаточно сильной, после освоения навыков борьбы с монстрами он мог даже ездить в другие города, как только он вошел в игру!

“Привет всем. Я тот человек, который обнаружил, что в игре нет невидимой стены!”

“Я думаю, что все пробовали разные способы играть в игру с помощью методов, которые я объяснил. В групповом чате игроков, в котором я участвую, все разошлись в разных направлениях и достигли очень далекого места!”

“Чтобы доказать подлинность моих слов, в следующем видео будут показаны фотографии, которые мы сделали в игре”.

“Я тоже был шокирован, когда впервые увидел эти фотографии. Мир в тихом месте, кажется, переносит меня в параллельную вселенную. Мир кажется таким реальным!”

После этого видео продолжилось.

Как и ожидалось, в видео было показано много сцен, снятых игроками в разных городах.

Некоторые изображения даже нашли отклик у зрителей.

[Боже мой! Разве это не площадь возле моего дома? Является ли мир в тихом месте параллельной вселенной реального мира?]

[Боже мой! Я уже бывал на этом стадионе раньше! Боже мой, какой маленький мир!]

[Мы можем начать соревнование, чтобы увидеть, кто сможет продвинуться дальше всех в игровом мире! Поскольку реальный мир - это сфера, можем ли мы путешествовать по миру в игре?]

Многие игроки проявили интерес и присоединились к испытанию, когда были опубликованы комментарии.

После прочтения обсуждений, несмотря на то, что игроки очищали игру бесчисленное количество раз, они все равно вошли в нее с бесконечным энтузиазмом.

В настоящее время целью игрока больше не было пройти игру. Их единственной целью было идти дальше, на край света!

Некоторые люди отправились в ближайший аэропорт на максимальной скорости после входа в игру. Они пролетели на самолете через всю страну, а некоторые даже пересекли весь континент!

Некоторые любители самостоятельного вождения решили проехать через Вестфолл и добраться до другого побережья материка. По пути они увидели пустынные сцены апокалипсиса!

Некоторые из них начали искать информацию о соответствующем местоположении города, где Су Пин родился в Тихом месте, в реальности.

Самым важным было то, что эти игроки нашли свой собственный дом в игре.

Произошло нечто еще более нелепое.

В сообщении игрок разместил две фотографии на форуме.

Между двумя фотографиями была лишь очень тонкая разница. После тщательного наблюдения украшение на одной из фотографий показалось немного старым и покрытым пылью.

“Все, вы видите эти две фотографии?”

Это мой дом и дом, который я нашел в игре!

Это невероятно! Я вернулся в свой дом в игре. Самое смешное, что украшения в моем доме точно такие же, как в реальности!

Могу ли я узнать, что происходит? Может ли производитель игры иметь какую-то способность собирать всю информацию в реальности для создания игры?

Я надеюсь, что Су Пин сможет ответить на этот пост ”.

Подобные сообщения начали появляться в Интернете, и все больше и больше людей были шокированы реалистичностью игрового мира.

Это был уже не просто захватывающий опыт. Это был явно другой мир!

По мере того, как игроки узнавали больше, Су Пин, продюсер игры, начал понимать, что так дальше продолжаться не может. Ситуация может выйти из-под контроля.

Кроме того, в намерения Су Пина не входило отменять невидимую стену в тихом месте!

Он просто забыл!

В конце концов, когда он обдумал этот вопрос, он понял, что игроки уже путешествовали по

всему миру в игре!

Су Пин хотел остановить развитие ситуации. Он пытался помешать большому количеству людей понять, что с игрой что-то не так.

Однако Су Пин нуждался в помощи, чтобы придумать вескую причину для добавления невидимой стены в последнюю минуту. В противном случае это заставило бы людей почувствовать, что он пытается что-то скрыть.

У Су Пина не было выбора, кроме как опубликовать сообщение в своем аккаунте.

“Ребята, вы можете перестать бродить по игре? Разве вы не можете просто поиграть в игру, связанную с сюжетом?”

Я использовал методы поиска в больших данных, чтобы точно воссоздать реальный мир, поэтому игра похожа на реальность.

Пока вы публикуете фотографии своих домов публично, моя игра будет собирать их при генерации данных. Вот почему они так похожи!

Если вы, ребята, продолжите бродить вокруг, я снова добавлю в игру невидимую стену! Не обвиняйте меня в невежливости. Я действительно сделаю это! ”

Строгое предупреждение Су Пина было направлено на то, чтобы заставить игроков сосредоточиться на игре.

Однако он не ожидал, что произойдет противоположная ситуация.

[Ха-ха! Все, посмотрите на него! Он беспокоится!]

[Су Пин, Су Пин, мы все понимаем, почему ты умоляешь нас играть в игру правильно. Почему ты так спешишь?]

[Считаете ли вы, что технология, которую использовал Су Пин, является вторжением в частную жизнь? Можем ли мы подать на него в суд, чтобы получить какую-то компенсацию?]

[Пфф! Ты пытаешься убить Су Пина! Было продано более ста миллионов копий этой игры. Если столько людей одновременно подадут в суд на Су Пина, он не сможет выплатить деньги, даже если доживет до конца вселенной!]

[Ха-ха! Бедная Су Пин. Мы, игроки, играли с ним!]

[Я просто прохожий. Мне нравится смотреть, как сумасшедший продюсер игры доводится до слез!]

Су Пин беспомощно читал комментарии на форуме. Он сжал кулаки и, наконец, понял, как больно и радостно быть продюсером игр!

“Куча костей. Они ведут себя так придиричиво после игры в мою игру! ”

“Они просто кучка неблагодарных!”