

День спустя A Quiet Place еще не запустил официальное открытое бета-тестирование.

Тем не менее, она была доступна для скачивания первым 10 000 игрокам, которые очистили Zombie Apocalypse II!

Су Пин находил их по их пользовательским кодам и отправлял им установочные пакеты.

Хотя продвижение игр началось меньше дня назад, популярность A Quiet Place была чрезвычайно высока!

По всему миру почти все, кто был связан с игровой индустрией, положили глаз на эту игру.

В индустрии прямых трансляций каждый стример, независимо от того, играли они в игры или нет, был готов соревноваться в популярности и посещаемости Тихого места!

Поскольку игра была настолько популярной, каждый стример выиграет, если просто сыграет в нее во время прямой трансляции!

Естественно, никто не мог устоять перед таким искушением.

Из 10 000 человек, которые могли заранее ознакомиться с игрой, любой из них мог временно наслаждаться жизнью популярного стримера, пока они включали прямую трансляцию.

Между тем, крупные компании-разработчики игр нашли сотрудников, которые могли заранее ознакомиться с игрой и позволить другим сотрудникам наблюдать, как они играют.

В конце концов, в компании-разработчике игр было много профессионалов, и они даже могли связаться со многими игровыми блоггерами с высокими техническими навыками.

Поэтому им было легко найти группу игроков, которые могли бы заранее ознакомиться с игрой.

У некоторых компаний-разработчиков игр появились нечестные идеи, поскольку у них было много слотов для игры.

Они все еще не хотели признавать, что навыки Су Пина превосходили всю их компанию по разработке игр.

В Steam.

“Немедленно начинайте взламывать установочный пакет A Quiet Place! Проанализируйте физический движок и коды игры! ”

Технический директор платформы отдал приказ. Он заранее собрал почти всех ведущих производителей игр компании.

После неудачи с взломом кодов Zombie Apocalypse Steam нанял много лучших программистов для подготовки к сегодняшнему дню!

Однако технический директор получил удручающие и отчаянные новости в течение двух часов.

“Мне жаль, директор. Мы некомпетентны! ”

“Физический движок A Quiet Place еще более совершенен, чем предыдущий Zombie

Apocalypse!"

"Несмотря на то, что мы сосредоточили все наше внимание на его взломе, мы все еще не можем понять логику физического движка!"

"Извините, возможно, мы не сможем воспроизвести технологию!"

Услышав новости, технический директор пришел в ярость.

"Что ты только что сказал? Вы говорите мне, что мы не можем взломать физический движок этой чертовой игры с помощью технологий нашей компании? "

"Какого черта вы, ребята, делаете? Вам платит компания, но вы даете компании объяснение с такими результатами? "

Глава технического отдела опустил голову, не смея сказать ни слова.

Он не хотел, чтобы это произошло. Однако реальность оказалась жестокой.

Только что лучшие программисты в техническом отделе почти облысели, но они все еще не могли понять, какой физический движок использовался в игре!

В конце концов, технический персонал компании-разработчика игр отказался от взлома игрового файла.

Они признали свою неудачу и могли чувствовать пропасть между ними и Су Пином. Они были в большом отчаянии!

С другой стороны, игроки, которые начали испытывать тихое место, официально вошли в игру.

В конце концов, эти игроки добились хороших результатов в *Zombie Apocalypse II*. Они думали, что хорошо играют в игры.

Поэтому они были уверены, когда впервые вошли в игру, думая, что смогут снова пройти ее с максимальной скоростью.

Однако вскоре они столкнулись со всевозможными сложными проблемами.

Первой проблемой было поддерживать абсолютную тишину в игре!

Даже если это был просто легкий звук, например, тихий кашель, скрип стекла под ногами или звук банки, катящейся по земле.

Монстры услышат эти звуки, что приведет к преследованию монстра, что приведет к провалу игры.

Стиль "Тихого места" отличался от серии "Зомби-апокалипсис". На первый взгляд, люди не подумали бы, что *A Quiet Place* - это игра ужасов.

Однако из-за особых правил игры игра была еще более страшной, чем зомби-апокалипсис!

Из-за установки абсолютной тишины игроки не смели шуметь после начала игры. Им приходилось сохранять напряжение всю игру, чтобы все, что они делали, было тихим и нежным!

Вскоре игроки осознали сложность игры. Поэтому они изменили свое отношение и стали играть в игру серьезно.

Однако, поскольку в A Quiet Place было 10 000 слотов для продвинутого опыта, среди них были самые разные люди.

Поэтому, чтобы как можно скорее очистить игру и стать первым человеком, у которого есть движение в тихом месте...

Некоторым людям начали приходить в голову нечестные идеи!

Некоторые люди нашли вокруг себя экспертов, которые разбирались в играх, и планировали отправить игровые файлы экспертам, чтобы те могли очистить игру от их имени!

Однако, как только они собирались это сделать, они обнаружили электронное письмо в своем почтовом ящике.

Когда они открыли электронное письмо, они увидели, что содержание электронного письма было предупреждением от производителя!

“Пожалуйста, сыграйте в игру сами. Новая игра предназначена только для личного опыта и не может быть передана другим!

IP-адрес пользователя будет навсегда заблокирован, если это повторится снова. Пользователю будет запрещено играть во все мои игры навсегда! ”

Предупреждение было суровым. Это запрещало игрокам распространять установочный пакет игры в частном порядке.

Некоторые игроки даже хотели разослать игровые файлы большему количеству людей. Однако они обнаружили, что установочные пакеты игры на их компьютерах были принудительно удалены!

Естественно, эти игроки не могли смириться с тем, что такое произошло. Первоначально они могли заранее ознакомиться с игрой, но было подтверждено, что производитель удалил установочный пакет игры.

Некоторые из них решили пожаловаться на ситуацию в Интернете.

“Разоблачение неприятного отношения производителя игры, диктатора игрового сообщества!”

“Вот такая ситуация ...”

Эти игроки рассказали общественности обо всем, через что им пришлось пройти, в посте. Тем не менее, они отмахнулись от распространения установочного пакета игры без разрешения.

Основным содержанием поста была критика Су Пина. Они утверждали, что Су Пин, возможно, использовал какую-то хакерскую технику, чтобы принудительно удалить установочный пакет на их компьютере.

“Я подозреваю, что производитель игры серьезно угрожал нашей интернет-безопасности и конфиденциальности!

Продюсер мог украсть информацию, хранящуюся на наших компьютерах. Он может

использовать это в неподобающих целях!

Я надеюсь, что каждый сможет воспринять это как предупреждение и увидеть истинное лицо продюсера! ”

<http://tl.rulate.ru/book/82942/2647889>