

Глава 11: выпуск игры, предварительный просмотр CG

С тех пор, как было объявлено о чудовищной форме «Темного леса», популярность этой игры оставалась высокой, и она всегда занимала верхние позиции на крупных игровых сайтах, привлекая бесчисленное количество игроков.

Широкий спектр тем заставил все крупные форумы говорить о ней с большим интересом и полными ожиданий.

По сути, это известная игра в нашем кругу игроков.

И глаза тех, кто играет в игру, видят насквозь!

Потому что это первая игра, которая действительно пугает во имя ужаса.

Для них это точно не сравнимо с той вонючей рыбой и тухлыми креветками на рынке.

Большинство людей, которые не играют в игры, знакомы с этим. Возможно, они мало что знают о других вещах, но с точки зрения популярности и звания китайского независимого разработчика этого достаточно, чтобы люди, которые не играют в игры, начали его поддерживать.

Конечно, это относится к монетам из видео Данмаку.

Когда игра была в самом разгаре, появилась большая новость!

Dark Forest теперь на киберплатформе!

Теперь даже эксклюзивная страница открыта!

Дата выхода объявлена, и она будет разблокирована в 0 часов через 3 дня!

Эта новость, несомненно, дала каждому то, чего он хотел больше всего, тогда, когда он больше всего этого жаждал!

Что значит быть зарегистрированным на киберплатформе?

означает, что она признана страной, защищена законом и является обычной игрой! И купить можно по всему миру!

В это время в четвёртом клубе стихийных бедствий, в популярном сегодня разделе, снова стал вирусным пост про тёмный лес.

Тема — редактор форума, а содержание поста — о конкретной дате выхода и CG-ролике игры Dark Forest.

Из поста пользователи сети узнали, что игра представляет собой не официальную версию, а модель EA Early Access, которая позволяет всем желающим играть заранее, постоянно улучшая игру.

Игроки EA не новички в режиме EA. На небольших заводах так делают, и все к этому привыкли.

Некоторым зарубежным играм только на тестирование EA потребовалось два-три года, а

когда выходит официальная версия, игрокам она в принципе надоела.

Поначалу у всех не было отвращения к модели ЕА, принятой темным лесом, наоборот, была определенная поддержка, но некоторые замечания разработчика Шугуана вызвали бурные дискуссии среди игроков.

Содержание поста воспроизводится примерно в смысле.

«В этом раннем доступе приоритет будет отдан выпуску первых трех глав игры, в которые смогут играть все, но, пожалуйста, будьте уверены, что игра никогда не будет короткой, и процесс никогда не будет занимать менее 10 часов!» '

'Эта игра была протестирована много раз, и я могу вам ответственно сказать, что во время игры вы не встретите ни одного ОШИБКИ! И на игровой опыт это точно не повлияет! '

«Карта игры генерируется случайным образом. Каждый раз, когда вы умираете, ресурсная точка перемещается в другое место и не может быть сохранена. Пожалуйста, убедитесь, что вы можете принять этот механизм и купить его разумно! '

«Эта игра представляет собой хоррор, и она не рекомендуется для тех, кто психологически некомфортен и моложе. '

«Пожалуйста, не играйте по ночам, это для вашего же блага. '

«В 0:00 через 3 дня, до скорой встречи. '

Пользователи сети видят разработчика, хороший парень, ты так уверен в себе?

Нет ОШИБКИ?

Кто дал ему смелость сказать это?

Некоторые игроки, у которых есть яйца, сразу же стали недовольны и поклялись найти ОШИБКУ в игре!

Но больше игроков сосредотачиваются на первом пункте.

Продолжительность игры не менее 10 часов?

Ты шутишь, что ли?

Это только стадия ЕА!

Это не одна из тех сумасшедших игр с печенью, в которые можно играть снова и снова.

Хоррор-игра на стадии ЕА имеет прохождение не менее 10 часов?

Это уже длиннее некоторых шедевров, ладно!

Это действительно личное развитие?

Что касается следующего контента, связанного с игрой, его мало кто обсуждает, потому что о проблеме такого рода механизма можно узнать только в том случае, если вы столкнулись с ней самостоятельно, и вы не имеете права говорить, просто взглянув на нее.

Другое дело — этот рекламный ролик.

Независимо от того, привлекательна игра или нет, рекламный видеоролик также играет большую роль.

Особенно игры ужасов.

Итак, игроки один за другим нажимали на пост и смотрели на него.

Но вскоре они были глубоко увлечены.

На превью это темный лес без ветвей, листьев, почвы и травы.

Некоторые из них представляют собой просто «тюрьмы», состоящие из близко растущих мертвых деревьев.

Прямая видимость быстро повела толпу вперед, оставив позади гнилую древесину.

Постепенно зазвучала музыка, и наблюдавшие за ней люди медленно пробудились.

В этот момент они, казалось, находились посреди этого леса, постоянно спасаясь бегством.

И перед этой скоростной камерой вскоре появился яркий свет.

В следующий момент вспыхнул белый свет, и сцена стала яркой.

Низкая, тихая, неуловимая музыка, бьющая прямо в душу!

Сцена перед ним мгновенно изменилась, это был уже не мертвый лес, а руины.

Разрушенная стена церкви.

В этих местах, где утечками воздуха уже давно пренебрегают, круглое окно наверху совпадает с яркой луной наверху, указывая на святость и необыкновенность прошлого.

Но по мере продвижения камеры вперед яркая луна постепенно сужается и, наконец, полностью закрывается руинами, а свет рассеивается, указывая на то, что надежды нет, она только задерживается.

Следующий кадр — экран игры.

Человек в шляпе и пальто с факелом осторожно бродил по болоту, высокие деревья-великаны заслоняли с неба нежный лунный свет, а зловещие вороны пролетали группами, пугая опавшие листья и шурша, оставляя лишь слегка горячий огонь палочка в руке блестящая. Достаньте кусочек красного апельсина.

Экран изменился, и компьютерная графика снова появилась. Это деревня.

Небо потеряло лазурный цвет и стало дымчатым.

Внизу — старые деревянные дома, построенные в лесу, как когти дьявола.

А на открытом пространстве — группы кур и труп овцы, давно мёртвой и опутанной какой-то грибницей.

Просто одетая старушка с присевшей на плечи курицей, стоящая среди кур и смотрящая в небо, словно ждет, когда кто-то вернется.

Следующий кадр — экран игры.

Мужчина в шляпе и пальто гуляет по грязной и грязной деревне.

Земля завалена мусором, дороги грязные, телеги беспорядочно рушатся, тракторы давно сломаны, устья колодцев прибиты к деревянным доскам, земля залита кровью.

Кажется, с этой деревней случилось что-то плохое

И в свете его фонарика вдруг появилась сумасшедшая дикая собака.

Это все еще компьютерная графика.

В искаженном здании есть трещины и трещины.

Одеяло на земле было в пятнах.

Под светом лампы накаливания неподалеку мальчик в маске со скрипкой медленно поворачивает голову.

Высокая тень на стене тоже скручивалась вместе с ним и даже приносила немного странности и утешения.

Только когда вы видите леденящую кровь, но немного забавную маску сбоку, вы можете почувствовать одиночество и печаль, которые он источает.

Когда камера поворачивается, снова появляется игровой экран.

Мужчина в шляпе и пальто посветил фонариком и осторожно пошел среди гигантских кустов, где не было видно его пальцев.

Вокруг него несколько красивых женщин в белых свадебных платьях извиваются телами, кружатся и танцуют.

Хоть они и были разбросаны, они были как живая стена, преграждавшая путь человеку в шляпе среди гигантских деревьев в темноте.

Ритм трейлера по-прежнему представляет собой компьютерную графику, а игровые изображения дополняют друг друга, принося уникальные сенсорные впечатления зрителям сети.

Экран компьютерной графики, кажется, показывает ужас леса, а экран игры показывает то, что видел и слышал главный герой.

Кажется, это говорит игрокам, что какой бы странной ни была компьютерная картинка, вы наконец-то сможете увидеть ее своими глазами в игре.

Это, несомненно, повышает ожидания игроков!

Предварительный просмотр не длинный, всего 1:43 секунды, но странная музыка и сочетание компьютерной графики и игрового процесса дали им второй, третий или даже

четвертый свайп!

Некоторые старшие игроки также пытаются выкопать из трейлера полезную информацию, чтобы подготовиться к предстоящей версии ЕА, и хотят полностью понять историю этого леса.

Они верят, что разработчик их не подведет, ведь игра выглядит достаточно качественно.

Итак, этот промо-трейлер CG в очередной раз заставил игроков с нетерпением ждать его, и все они оставили сообщения о том, что первого дня темного леса не существует, и они скучают по нему.

Просто 3 дня это не так уж и много.

Для Мэн Шу это пролетело в мгновение ока.

Но для игроков, которые этого ждут, это относительно долго.

К счастью, игроки ждали-ждали, и наконец этот день настал!

Когда время достигает 0 часов утра, «Темный лес».

Официально разблокирован!

(конец этой главы)

<http://tl.rulate.ru/book/99319/3390071>