

На форуме все чаще и чаще призывали ослабить Бастиона, но Чэнь Мо делал вид, что этого не замечал.

На этот раз ему не нужно было ничего лично доказывать, потому что вскоре игроки сами ответили на вопрос о том, как можно контрить связку Бастиона и Райнхардта.

Множество замечательных гайдов было размещено в интернете, и многие из них были записаны профессиональными игроками.

Гэндзи и его отражение атак...

Трейсер и ее ультимативная способность...

Ульт Ханзо, D. Va, Крысавчика...

На самом деле Бастион был относительно силен на этой стадии развития игры из-за того, что игроки еще не успели ознакомиться со всеми героями, а так как Бастиона обычно брали вместе с Рейнхардтом, новички попросту не могли разрушить этот щит за короткое время.

А так как это была виртуальная игра, если пули Бастиона попадали в тело игрока, этот игрок чувствовал по всему своему телу вибрации, из-за чего порой новички забывали на пару секунд обо всем на свете.

Но так как уже прошло достаточно времени, самые внимательные игроки уже нашли способы по уничтожению такой связки.

И с каждым часом игроки находили все более и более сильные связки героев.

Многие игроки обнаружили, что с определенной комбинацией героев было немного легче выигрывать, но так как каждый герой был уникален по своей природе, многие не парились о победах и просто находили себе того героя, на котором им было комфортнее играть.

----

Через неделю после запуска игры «Overwatch» ее статистика только росла!

Эта игра стала популярной очень быстро, и сейчас все то и дело говорили о ней.

Даже многие игроки, которые не очень-то и любили шутеры, решили скачать ее.

В конце концов она была бесплатной, и любой желающий мог сыграть в нее, если у него была

виртуальная игровая капсула.

Кроме того, произошло то, чего никто не ожидал — герои из игры породили бурю в реальном мире.

Многие косплееры и косплеерши выбирали героев из игры «Overwatch» в качестве своих образов.

Все это сыграло важную роль в продвижении «Overwatch».

Перед ежегодной церемонией награждения игр «Overwatch» ворвалась в тихий игровой круг, и все внимание было сосредоточено на ней!

----

В день проведения церемонии награждения игр стояла весьма хорошая погода.

И многие были сосредоточены на награде «Игра года».

На протяжении многих лет эта награда в основном присуждалась геймдизайнерам «S» ранга из компании «Императорская династия» или компании «Дзен». Независимые геймдизайнеры иногда забирали эту награду, но таких случаев было очень немного.

Но в этом году ситуация была немного особенной, потому что с появлением Чэнь Мо и «Overwatch» непредсказуемость с наградой «Игра года» внезапно возросла.

Шедевров в отечественном игровом кругу в этом году вышло не так уж и много, и побороться за награду «Игра года» смогут немногие.

До появления «Overwatch», многие в игровом кругу считали, что за награду «Игра года» будут бороться две игры.

Первая игра - «Славный век династии Тан», которая была разработана независимым геймдизайнером. В этой игре игрок играл за наемного убийцу, который должен был проникнуть в город Чанъань и убить императрицу У Цзэтянь.

Эта игра была популярна из-за того, что в ней был восстановлен славный стиль династии Тан, в том числе обычаи, одежда, архитектурные особенности... В то же время играть за убийцу было сущее удовольствие, и все хвалили эту игру за отличную передачу ощущений и графику.

Однако недостатком этой игры являлось то, что она была весьма короткой и ограниченной.

Прохождение сюжета этой игры занимало от силы час.

Вторая игра являлась ММОРПГ-игрой под названием «Три царства», которая была разработана компанией «Дзен». Создание этой игры фактически было завершено еще до выпуска «League of Legends», но популярность «League of Legends» очень сильно повлияла на нее.

В первоначальном плане идея игры «Три царства» состояла в жертвовании качеством, чтобы в нее могли играть как и игроки с компьютеров, так и с виртуальных капсул.

Изначально эту игру изначально планировали использовать в качестве привлечения игроков к объединенной платформе нескольких игровых компаний, однако после выхода игры «League of Legends» компания «Дзен» поняла, что эта игра не принесет должного эффекта, поэтому ее в срочном порядке начали улучшать, и, наконец, ее выпустили в этом году.

Новая версия игры «Три царства» фокусировалась только на виртуальном рынке, так как боссы компании «Дзен» не хотели биться лоб в лоб с игрой «League of Legends».

В итоге игра «Три царства» вышла довольно красивой и новаторской. В ней существовал трехслойный мир – людской мир, мир бессмертных и мир демонов.

Что касается недостатков, то все они перетекли в нее из прошлых ММОРПГ-игр, геймдизайнер игры «Три царства» не хотел вносить в нее что-то кардинально новое, из-за чего в основном в нее были добавлены все старые фишки и старые болячки.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1392277>