

"Вы слышали, что "Звездный Режим" от Фан Юня выпустили на международный рынок?" "Я очень оптимистично настроен. По-моему, "Звездный Режим" ничем не хуже зарубежных игр, в которые я играл! Если это так, то нет ничего плохого в том, чтобы сделать международную версию!" "Обязательно нужно поддержать! Не так просто для отечественной игры выйти на мировой рынок. Поддержите!" "К тому же, появятся серверы за границей, и мы сможем объединиться, чтобы дать бой нашим иностранным друзьям!" "Это логично. Даже если выйдет международная версия, иностранным игрокам понадобится время, чтобы освоиться с игрой. Нас столько раз били, что мы уже почти научились играть, так что теперь наша очередь отвесть пельменей!" "И меня возьмите, братан!" "А сколько у тебя очков?" "1700." "Прочь отсюда! У того, кто проиграл все 10 квалификационных матчей, 1800 очков. Ты с момента окончания ни разу не побеждал?" "Побеждал, два раза!" "Сколько очков добавили?" "За одну победу - 7 очков, за другую - 8." "Это потому, что ты встретил противника слабее, чем ты? С твоим уровнем лучше не высовываться, чтобы нас не опозорил!" "...Наконец, после предварительной рекламы и разогрева, вызвавшего дискуссию среди игроков, "Звездный Режим" был одновременно выпущен по всему миру! Что до результатов, Фан Юнь мог только наблюдать. Если бы это было в Китае, он бы мог выложить в Вэйбо хвастливый пост, но это был международный уровень, а он был всего лишь начинающим дизайнером. Пусть он сейчас и средний дизайнер, но за границей полным-полно старших дизайнеров, не говоря уж о каком-то среднем. Успех целиком и полностью зависит от самого "Звездного Режима"! Поскольку это был первый международный релиз игры Фан Юня, он установил цену на "Звездный Режим" в \$35, что значительно дороже, чем внутренняя цена. Фан Юнь даже не думал снижать цену. Во-первых, у иностранных игроков сильное чувство к качественным товарам. С учетом качества его "Звездного Режима", цена в \$35 считается даже одной из самых низких, что уже является отличным соотношением цены и качества! Поэтому цена не станет одним из факторов, влияющих на продажи, а чем больше денег заработаешь за рубежом, тем лучше! ...После релиза игры игроки, следившие за ее выходом, начали скачивать ее один за другим. Иностранных игроков поразило то, что, если бы они не знали об игре заранее и им просто предложили бы ее поиграть, они бы точно подумали, что это новейшее поколение стратегии в реальном времени от компании "Ураган"! И эта стратегия в реальном времени обладает сюжетом! Эти изысканные сюжетные анимации словно голливудский блокбастер, заставляющий зрителя хотеть большего! Любой, кто любил научную фантастику, будь он любителем стратегий в реальном времени или нет, купил эту игру, не раздумывая ни секунды! Игроки со всего мира познают очарование "Звездного Режима"! Изысканная компьютерная графика в сочетании с идеальным сюжетом с самого начала привлекает внимание игроков, и в сюжетной кампании они одновременно познают сюжет и учатся играть в игру. Пройдя весь сюжет, игроки включают боевой режим и играют две партии, а затем понимают, что настоящая суть игры - именно в нем! Затем они обнаруживают существование рейтинговой системы... Группы игроков словно мотыльки летят на огонь, который зовётся "Звездный Режим"! Многие зарубежные СМИ оценивают новые игры онлайн. Спустя неделю после выхода международной версии "Звездного Режима" появились оценки от ведущих изданий. Самый низкий балл поставил журнал "Игровое время" (страна М), оценив "Звездный Режим" в 8,8 баллов. Остальные издания и игровые платформы дали игре не менее 9 баллов! Такого еще никогда не было в истории выхода отечественных игр на мировой рынок! Другими словами, "Звездный Режим" напрямую побил рекорд по наивысшему баллу для отечественных игр! Комментарии же от ведущих изданий были не менее восторженными: "Богатство и баланс этой игры выходят за рамки моего воображения. Хотя некоторые игроки сейчас говорят, что некоторые навыки высокотехнологичных солдат бесполезны, я также пообщался с профессиональными игроками, и они считают, что эти навыки еще не раскрыты, а не то, что у игры плохой баланс. После собственного опыта я считаю, что эту игру по праву можно назвать шедевром стратегии в реальном времени!" --- "Ежедневный игровой экспресс", страна Y "Не знаю, как у разработчиков игры возникла идея

этих трех рас. Три расы, здания и юниты полностью различны. Даже стоимость самых базовых юнитов сильно отличается. Но когда вы действительно начинаете играть, вы видите, что все прекрасно сбалансировано. Добиться такого - очень сложно! Только за это игра уже превосходит "War Alert". --- "Game", страна М. "Эта игра - вершина стратегий в реальном времени. Я думал, что слоган - это ложь, но поиграв, понял, что можно смело хвалить эту игру! Может быть, нам стоит больше внимания уделять играм, разработанным дизайнерами из страны Z." --- "Игровое время" Игроки в стране М также выразили свое одобрение... **Европа** "Когда же дизайнеры из страны Z смогут создать столь грандиозный научно-фантастический сюжет? Меня это поражает. Я всегда думал, что эти восточные люди не могут понять нашу культуру." "Если бы мне никто не сказал, я бы подумал, что эту игру разработали в США. Думаю, она станет непревзойденной классикой в истории развития стратегий в реальном времени!" "Несмотря на то, что современные ПК-игры не могут сравниться с VR-играми, эта игра по-прежнему очаровывает меня. Хорошие игры не зависят от платформы!" **Н** "Как игрок в стратегии в реальном времени, если ты до сих пор играешь в "War Alert", значит, ты отстал от жизни. "Звездный Режим" - это будущее стратегий в реальном времени!" "Говорят, что в стране Z уже есть игроки с рейтингом выше 4500. Надо торопиться. В этом плане мы не должны уступать стране Z!" **Страна М** "Честно говоря, как игрок из страны М, я очень расстроен, что эту игру разработали люди из страны Z. Неужели у нас в стране такие бездарные дизайнеры?" "Сначала я не был оптимистичен по поводу этой игры, но теперь прошу прощения, "Звездный Режим" - действительно лучшая стратегия в реальном времени, которую я когда-либо видел!" ... **PS:** Расскажу вам о сегодняшних правилах обновления. Сегодня каждые 2000 лайков добавляют одно обновление, 200 оценок добавляют одно обновление, 3000 отзывов добавляют одно обновление, 8 месячных билетов - одно обновление. Сегодня обновлено 5/11 обновлений! Пожалуйста, голосуйте и подписывайтесь, чтобы получать больше лайков! _Feilu напоминает: три вещи, которые нужно сделать во время чтения - собрать, порекомендовать