

1 мая состоялся официальный релиз "Миссии Небес".

Сразу после выпуска игра получила мощную поддержку от платформы Пингвин. На популярных стриминговых платформах, таких как Били Били и Доуйю, множество стримеров начали трансляции "Миссии Небес".

Это был первый крупный капиталист, который вошел на рынок после начала кампании по продвижению аэрокосмической тематики.

Игра действительно завоевала симпатии многих игроков благодаря своему качеству. "Миссия Небес" стала темой горячих обсуждений среди геймеров.

В студии Хуан Тянь Цай Гоу сидел за компьютером, изучая подробности "Миссии Небес".

Сюжет игры разворачивается в будущем, когда Земля больше не пригодна для жизни, и человечество переселилось на другую планету. Однако вскоре на этот новый дом покушаются злые инопланетные силы, и война начинается.

Игроки управляют мощными боевыми истребителями, сражаясь с врагами. После прохождения уровней можно выбирать чипы для улучшения и продолжать бой. Игра была полна ярких эффектов и особенностей платформы Пингвин, таких как первые покупки, ежедневные входы, лотереи, донаты и скины.

Цай Гоу закрыл интерфейс игры с презрительной усмешкой.

— И это то, чем Пингвин занимался полгода? — насмешливо подумал он. — Они показали, что могут, но это не достаточно! Хочешь играть со мной на равных? Сделай что-то получше!

— Тук-тук! — в дверь вошел Чжу Пинъань.

— Брат Гоу, команда программы "Игровое событие" уже здесь. Пора готовиться к интервью!

Цай Гоу кивнул:

— Хорошо, сейчас подойду.

"Игровое событие" — первая в игровой индустрии веб-программа. Еженедельные выпуски имели большое влияние как в индустрии, так и за её пределами. В ответ на инцидент с заявлением на вступление в ассоциацию, Ан Цюань, чувствуя себя виноватым, использовал свои связи, чтобы пригласить программу для интервью. Цай Гоу не мог и не хотел отказываться от заботы ректора.

Когда он пришел в зал для совещаний, съемочная группа и ведущий уже были на местах. Программа представляла собой интервью с игровыми дизайнерами и транслировалась в прямом эфире.

Некоторые игроки, узнавшие, что Цай Гоу будет гостем, заранее ждали начала эфира. Несмотря на то, что трансляция ещё не началась, в зале уже было более десяти тысяч зрителей.

Когда началась трансляция, ведущий поприветствовал Цай Гоу:

— Приветствую, Цай Гоу! Как видно, у тебя много поклонников, ведь столько зрителей уже ждут интервью.

— Здравствуйте! — ответил Цай Гоу, не испытывая никакого волнения. — Вся заслуга в популярности принадлежит вашей программе!

После короткого обмена любезностями, ведущий перешёл к вопросам:

— Насколько я знаю, в начале вы участвовали в студенческом игровом фестивале с командой, а затем решили выступить индивидуально. Почему?

Этот вопрос вызвал удивление у зрителей.

— Да ладно, а что, такое было?

— Может, тут кроется какая-то история?

— Ух ты, начинается самое интересное!

Цай Гоу улыбнулся и объяснил:

— Тут нечего скрывать. Когда я участвовал в студенческом игровом фестивале, наша команда разрабатывала игру "Бурный поток". Но возникли разногласия, и я ушел, чтобы работать над собственным проектом. Так появилась игра "Хочу быть парнем".

Интервью продолжалось, и Цай Гоу ловко отвечал на все вопросы ведущего. Чем дольше шла трансляция, тем больше зрителей подключалось, желая увидеть интервью с известным игровым дизайнером.

В конце интервью ведущий задал последний вопрос:

— Игроки говорят, что игры вашей студии Хуан Тянь известны своей сложностью. Вы согласны с этим?

— Да, это одна из главных особенностей наших игр.

— Но разве вы не боитесь, что высокая сложность отпугнет игроков?

Цай Гоу улыбнулся:

— Привлекательность игры не определяется её сложностью. И ни одна из наших игр не потеряла игроков из-за хардкорности.

Ведущий продолжил:

— А какая из ваших игр, по вашему мнению, самая сложная и хардкорная?

Этот вопрос вызвал бурную дискуссию среди зрителей.

— Конечно, "Хочу быть парнем"! Без тысячи смертей и первый уровень не пройти!

— Согласен! Знаете, сколько смертельно сложных уровней там появилось за последние полгода?

— Эй, а как же "Террария"? Там ведь четыре мода, и каждый — хардкор!

— "Хочу быть парнем" по масштабу не сравнится с "Террарией".

— Да вы что! "Overcooked" же самый сложный, моя девушка бросила меня из-за него!

Цай Гоу, услышав вопрос, покачал головой:

— "Террария", "Хочу быть парнем", даже "Overcooked" — все они не такие уж и сложные. В ответ на призыв Офиса культурных игр к продвижению аэрокосмической тематики, мы создали, возможно, самую хардкорную игру в индустрии. Она называется "Кербал Космическая Программа".

Ведущий переспросил:

— Цай Гоу, насколько же хардкорна эта игра?

Цай Гоу с улыбкой признал:

— Возможно, "Кербал Космическая Программа" отпугнет большинство игроков своей сложностью.

<http://tl.rulate.ru/book/113146/4269429>