

В то время как его верующие наслаждались играми и искренне лелеяли их, Си Вэй обретал божественную энергию как Бог игр.

На самом деле, бывший Бог игр был рожден через такую божественную энергию до того, как Си Вэй переселился, оставаясь живым до падения Тэрро.

Вот почему Си Вэй сразу же направил своё внимание сюда, когда подумал о том, как ему обеспечить себе новые источники божественной энергии.

Его награды были просто мотивацией для игроков, играть игры Steam, но то, что они действительно наслаждались, было самой игрой.

При этом самой хорошо принятой игрой был не самый божественный грохот, потребляющий энергию, или карточная игра, которую сам Си Вэй высоко ценил, а Блок Тэрро, наименее заметный из этих трех.

Естественно, это была копия Тетриса, которую сделал Си Вэй.

.....

Там, на Земле, тетрис имел демоническое притяжение к себе и распространился на бесчисленные платформы с момента своего рождения в 1984 году, даже выиграв книгу рекордов Гиннеса в своих собственных категориях.

Он был простым, легко играбельным и владеющий дьявольским очарованием, которое заставляло всех продолжать играть.

Почти все, кто имел хоть какое-то отношение к электронным играм, слышали бы о нём, и он продолжает создавать новые высоты в нынешнюю эпоху.

Более того, как самый старший среди игр match 3, тетрис обладает всеми сильными сторонами, которыми обладают другие: легкий доступ, минимальные усилия и отличная обратная связь, доставляющая сильное чувство гордости и достижения, когда каждая строка была удалена.

В отличие от хардкорного грома, который может отнимать много времени, игроки могли просто начать сеанс тетриса, когда у них было свободное время, так как это была казуальная игра. Это сразу же снимет стресс после ежедневных квестов, успокоит импульсы после убийства и прекрасно использует свободное время игроков.

Более того, каждый сеанс тетриса обходился только в 1 игровую монету. Поэтому не было ничего необычного в том, что он был более хорошо принят игроками.

Так вот, первые игроки, которые делились новостями, перешли от «ты сегодня ходил в подземелье?» к «какой у тебя сейчас рекорд по тетрису?» и бог знает, что будет потом....

С другой стороны, Гром также получил признание критиков среди игроков, причем некоторые действительно верили, что это было испытание, которое Бог игр даровал им, и что они могли бы сменить класс на всадников, если бы они прошли его. Однако это утверждение было опровергнуто другими игроками, которые указали, что игроки любого класса могут играть в эту игру в любом случае.

Кроме того, очистка каждого уровня заняла бы слишком много времени, и, кроме людей, ожидающих своего пробуждения в маленькой черной хижине, игроки могли бы провести только один или два сеанса ночью, наслаждаясь возбуждением от того, что они были всадниками грифона.

Кроме того, Великое Восстание, на которое возлагал свои надежды Си Вэй, было почти мертвым после введения. Хотя это не было похоже на то, что никто не пробовал его, просто не было так много тех, кто играл бы на нём.

Но это имело смысл только при ближайшем рассмотрении. Первоначальное намерение Си Вэя, придумавшего эту карточную игру, состояло в том, чтобы обеспечить дикое увлечение, подобное борьбе, которую карточные игры делали на Земле, но он не учитывал обстоятельства этого мира.

Во-первых, в этом мире были свои азартные развлечения, и если бы игроки не находили карточные игры свежим глотком воздуха, они, конечно, не были бы так популярны, как две другие игры. Во-вторых, в отличие от Блока Тэрро и Гром, в которые можно играть напрямую, вставляя монеты, Великое Восстание требует, чтобы по крайней мере четыре игрока начали сеанс.

Кроме того, игроки не могли бездельничать дома весь день и свободно играть в игры, а также слишком часто оставаться на платформе Steam. Учитывая, что общее число игроков в настоящее время составляет чуть более двухсот человек, было довольно трудно получить четырех человек в игре.

Это были именно те причины, которые оставили карточные игры в их жалком состоянии.

Тем не менее, Си Вэй не был слишком разочарован. Когда количество игроков увеличится, социальная PVP-игра, подобная этой, станет очень популярной.

С другой стороны, можно было бы предположить, что Си Вэй вводил игры, чтобы калечить своих собственных игроков, но это было неправдой: даже во всем обществе, из которого Си Вэй переселился, было нетрудно заметить, что это были несколько несовершеннолетних студентов, которые стали зависимыми от игр. Взрослые - особенно те, у кого есть нормальная работа, - почти никогда не впадают в состояние игровых наркоманов и в лучшем случае играют несколько раундов League of Legends после работы, игр, которые имеют быстрый ритм.

Причина этого также была проста: студенты не сталкиваются с давлением в жизни или целью, к которой нужно стремиться, и если их самоконтроль будет отсутствовать, они станут зависимыми. В отличие от этого, взрослые часто работали бы долгие, головокружительные часы каждый день из-за экономического давления. Будет ли у них время, чтобы стать зависимыми? Даже те, кто любил играть в игры в более молодом возрасте, будут иметь свои игровые консоли и игры triple A, поставленные в угол, собирающий пыль после покупки...

Естественно, неспособность некоторых бесполезных родителей правильно воспитывать своих детей была причиной того, что всегда будут люди, обвиняющие видеоигры как корень всего зла. Тем не менее, поскольку их гордость была слишком сильна, чтобы позволить им увидеть, что именно они были причиной, они приложат все возможные усилия, чтобы найти любое оправдание, а видеоигры, безусловно, были лучшим козлом отпущения и часто использовались в качестве таких целей.

На этой ноте следует упомянуть, что аниме и цифровая литература были двумя другими элементами наряду с видеоиграми, получившими прозвище трех козлов отпущения в детском образовании.

Между тем, игроки в этом мире были, по сути, верующими Си Вэя. Их жизнь едва достигла достаточного уровня, хотя почти все они понимали, что это было нелегко: Бог игр ещё не мог распространить своё Евангелие на другие города, и если они не будут усердно совершенствоваться, то могут столкнуться с катастрофой в масштабе падения Тэрро.

Соедините это с ежедневными квестами и очисткой подземелий, которое в основном питается игроками, похожими на игру, вот почему они не слишком увлекаются и просто сохраняют эти игры как времяпрепровождение.

Вот именно. Си Вэй может с уверенностью сказать, что его игроки никогда не будут одержимы игрой, не обращая внимания на день или ночь!

.....

- Почему я не могу попасть в первую тридцатку?! Или я должен сказать, как эти другие ребята выжили на всем экране, заполненном заклинаниями?! Неужели все тридцать лучших игроков в Гром - монстры?!

Марни, который чувствовал себя странно, и на некоторое время выключил игру, чтобы отправить на форумы несколько жалоб.

Он почувствовал, как его зрение затуманилось, и в следующую долю секунды он уже материализовался рядом с камнем жизни.

Он уставился на знакомые картины перед собой, бормоча от удивления.

- Неужели я уже три дня играю?! Ни в коем случае... я должен заработать немного опыта, чтобы наверстать упущенное время... но перед этим немного Блока Тэрро и Великое Восстание

Си Вэй. - ...

Хммм. Скорее всего, нет.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/36479/1002542>