

Линь Сюэ с недоумением смотрела на монитор.

[Нищий]

«После того, как вам не удалось победить культ небесного дракона, вы получили серьезные раны. Спустя несколько месяцев, вы, наконец, проснулись.

Когда вы проснулись, вы поняли, что проспали слишком много времени. Драконий король победил всех мастеров и стал правителем мира.

Вы больше не можете сражаться из-за своих многочисленных ран, из-за чего стали бесполезной калекой. Все те, кто помогал вам противостоять злу, либо уже были убиты, либо сидели в тюрьме.

Вам удалось выжить, но ваша жизнь отныне не будет прежней. Вы стали нищим, у которого никого не осталось. До конца своей жизни вы бродили и просили милостыню...»

После чего на экране появился нищий, который свернулся калачиком и прижался к стене.

- Что? Как же так? Что это за игра?!

Линь Сюэ была так зла, что готова была начать крушить тут все!

Она играла в эту игру три дня, но стоило ей один раз проиграть...все, конец!

Она стала нищей!

Другие игры обычно советовали игрокам приложить больше усилий, или говорили «каждый должен уметь принимать победу и поражение», после чего предлагали игроку загрузить последнее сохранение. Но эта игра...

Линь Сюэ действительно хотела начать крушить все подряд. Ей всего лишь нужно было собрать всех бродячих мастеров, воинов и нищих, чтобы они смогли дать достойный отпор вторжению культистов. Но Линь Сюэ умерла прежде, чем успела сделать это.

Линь Сюэ чувствовала себя очень плохо, так как три дня тяжелой работы привели к такому жалкому концу.

В этот момент кто-то позади Линь Сюэ сказал: - Нищий, да?

Линь Сюэ обернулась и увидела позади себя Чэнь Мо.

Кто знает, как долго он стоял сзади нее, сейчас на его лице была та самая «ну ты и неудачница» улыбка!

Линь Сюэ встала и сердито спросила: - Ах! А ты разве не Чэнь Мо? Я ждала тебя тут несколько дней. Почему ты не показывался?

Чэнь Мо был потрясен: - Что вы имеете в виду? Хотя за последние несколько дней я довольно много путешествовал, большую часть времени я провел в своем магазине видеоигр. Может это вы не замечали меня из-за того, что были так сосредоточены на игре?

Линь Сюэ была шокирована и произнесла: - Э-э-э... Может быть.

Затем Линь Сюэ внезапно спросила: - Покажи мне какую-нибудь стратегию! Эта игра настолько сложна, что я таким темпом начну вырывать свои волосы!

- Какую стратегию? Разве самому разбираться в тонкостях игры не веселее? Продолжайте в том же духе, я возлагаю на вас большие надежды, - ответил Чэнь Мо перед уходом.

Он оставил позади злую, очень злую Линь Сюэ...

Чат снова ожил.

«Боже мой, наконец-то мы увидели Чэнь Мо!»

«Он такой толстокожий! Такой же толстокожий, как и всегда! Сюэ, ударь его за меня!»

«Продолжать в том же духе? И это все?»

«Я думаю, что он намеренно усложнил игру! К черту этого парня!»

«Не сердись, Сюэ. Продолжай в том же духе, ты сможешь это сделать!»

«Он всегда такой....раздражающий?»

Линь Сюэ бросила последний сердитый взгляд на спину Чэнь Мо, после чего начала новую игру.

—

Все компании сейчас усердно работали, чтобы успеть закончить свои игры, поскольку дата

окончания приема игр была очень близка.

И с каждым часом появлялось все больше утечек...

Жанр уся и сянься никогда не вызывали особого интереса, но поскольку на этот раз в этом конкурсе приняли участие все большие игроки, обычные зрители отнеслись к этому событию со всем уважением.

Самой ожидаемой игрой на данный, скорее всего, была от компании «Дзен» - «Сказ о мече». Многие игроки были взволнованы, когда увидели некоторые утечки с геймплеем игры.

«Сказ о мече» была одиночной игрой жанра сянься. Сеттинг игры был связан с игрой «Легенда о мече», так что с помощью такого хода они смогли получить немного дополнительного ажиотажа.

С точки зрения графики сказать чего-нибудь плохого было нельзя - окружение было прекрасным, все модели были действительно высокого качества, можно было сказать, что в этой игре было все сделано на совесть.

Игра «Сказ о мече» отличилась богатой пошаговой механикой боя. В нее входило возможность использования множества различных сокровищ, предметов и призыва разных монстров.

Игру можно было бы спокойно превратить в стратегию, но Яо Юй решил остановиться на пошаговом бою.

Стратегии сейчас были самым популярным жанром на любой стриминговой платформе из-за выхода одной игры - «Warcraft: The Frozen Throne».

Так же пошаговая боевая система имеет свое преимущество в одиночных играх. Игроки могли не торопиться и могли потратить столько времени, сколько им было нужно, чтобы обдумать все возможные ходы. И в то же время геймдизайнеру было гораздо проще скорректировать баланс, сложность уровней, боевую систему и темп игры.

Плюс пошаговая система хороша тем, что даже те, кто не особо умеет играть в игры, все равно смогут насладиться игрой. В основном те, кто не особо умел играть в игры, наслаждались путешествиями, решением разных головоломок, выполнением разных заданий... Бои обычно их вообще не интересовали. Поэтому многие одиночные игры решили перейти на пошаговую систему боя.

И это также поможет улучшить мнение жюри об игре.

Вот почему Чэнь Мо и Яо Юй оба решили внедрить в свои игры пошаговую боевую систему.

Самая сильная сторона игры «Сказ о мече» заключалась в ее истории, так как игра была разработана одним из главных разработчиков и писателей игры «Легенда о мече».

Хоть эта игра и была сделана ради жюри, игроки также были приняты во внимание.

Поэтому компания «Дзен» потратила довольно много денег на рекламу. Баннеры с персонажами из игры «Сказ о мече» были повсюду, о ней говорили практически все игровые СМИ, практически на всех сайтах как минимум одно рекламное место было занято рекламированием этой игры, они даже скупили рекламное место на «Вейбо» и на всех крупных форумах.

Они даже создали на всех крупных и не очень форумах темы с восхвалением еще не вышедшей игры!

Из-за этого многие игроки довольно активно обсуждали эту новость.

«Почему я вижу рекламу этой ***** игры даже в метро?!»

«Они даже выкупили рекламу на «Вейбо!»

«Яо Юй упускает из виду главное — сама игра должна быть хорошей! Реклама плохой игре не поможет!»

«Даже в нашей беседе всплыла реклама этой игры. Я...впечатлен?»

«А разве Чэнь Мо тоже не создает игру для этого конкурса? Почему я ничего еще о ней не слышал?»

«Верно, многие говорили, что Чэнь Мо также создает китайскую тематическую одиночную игру? Почему я не вижу никакой рекламы?»

«Ты что, не знаешь, как «много» Чэнь Мо тратит на рекламу?»

«Тогда как он собирается конкурировать с компанией «Дзен»? Даже если бы его игра была очень хорошей, никто бы ее не заметил!»

«Господи, может быть Чэнь Мо и уверен в своей игре, но я чувствую, что на этот раз он потерпит неудачу!»

Многие игроки думали, что на этот раз компания «Дзен» займет первое место из-за того, что она потратила так много денег на рекламу. В конце концов, компания «Дзен» была мастером в

создании игр жанра сянься.

Но вдруг на «Вейбо» появился один пост, который породил огромные волны.

Чэнь Мо опубликовал обычный пост: «Прослушайте песню моей новой игры «Легенды Кунг Фу» под названием «A Life of Fighting is but a Dream». Скажу вам по секрету, что спел ее Чжоу Ифэн».

И снизу поста была ссылка на ролик...

Игроки были шокированы.

Кто спел? Чжоу Ифэн?

Большая звезда, он был лучшим из лучших!

Геймплей игры «Легенды Кунг Фу» уже давно гулял по сети. Многие зрители Линь Сюэ увидели эту игру, так как Линь Сюэ играла в нее довольно много времени.

Но разве Линь Сюэ была очень популярна? Большинство игроков только слышали, что новая игра Чэнь Мо была жанра уся, но многие до этого понятия не имели, что она называлась «Легенды Кунг Фу».

Многие думали, что Чэнь Мо отнесется к этому конкурсу как и другие компании – он так же создаст игру, которая будет заточена под жюри. Все думали, что он, как и другие, не вложит в нее слишком много усилий, поэтому многие решили не обращать на нее внимания.

Но когда этот пост был опубликован, они поняли, что Чэнь Мо вложил в свою игру намного больше денег!

Игроки, которые думали, что Чэнь Мо не потратит и копейки на рекламу, чуть не подавились. Если это не большая трата денег, то что?

Многие знали, что Чжоу Ифэн за свою работу брал космические суммы!

Но Чэнь Мо все же потратил столько денег на одну песню! Этот шаг был достоин похвалы!

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1251891>