

Многие игроки играли в игру «Сказ о мече» только ради сюжета, и после того, как они прошли ее один раз, многие не видели смысла проходить ее по новой.

Но игра «Легенды Кунг Фу» была совершенно другой, ибо в ней было много сюжетных линий и концовок. Некоторые игроки прошли ее уже по пять раз, но так и не увидели всех концовок. Но даже если из игры убрали бы ее сюжет вместе с концовками, ее боевая система была также довольно богатой.

Мечи, ножи, кулаки, скрытое оружие... Вугуны в игре «Легенда о мече» были разделены на множество различных оружий. И в сочетании с различными навыками и талантами, существовало много различных комбинаций, которыми можно было играть!

Игроки, которые забрасывали ее, обычно делали это после первого поражения. Но игроки, которые относились к поражению спокойно, обычно проходили игру, по крайней мере, пару раз.

Существовало много довольно популярных дискуссий о том, какой Вугун был лучшим, о сюжете, о навыках, стратегиях... Всего за какие-то считанные дни об этой игре говорили примерно в десять раз больше, чем об игре «Сказ о мече»!

Спустя месяц была опубликована статистика продаж.

Игра «Сказ о мече» смогла продаться тиражом в триста двадцать тысяч экземпляров, что было довольно неплохим результатом для китайской одиночной игры.

Но у игры «Легенды Кунг Фу» было более четырехсот тысяч продаж!

Но это число не было чем-то невероятным, так как количество продаж даже близко не приблизилось к числу продаж игры «Растения против зомби» или «Warcraft: The Frozen Throne»; а с точки зрения дохода она и близко не стояла с «I am MT».

Но для китайской одиночной игры, причем одиночной игры на тему уся, такое количество продаж было превосходным результатом! Игра была выпущена на очень слабый рынок с точки зрения количества фанатов данного жанра, плюс она делалась специально для участия в конкурсе, так что такое количество продаж действительно можно было назвать превосходным результатом!

—

Вскоре игровые СМИ начали публиковать свои статьи.

«Лучший претендент на первое место? Что это за игра - «Легенды Кунг Фу?»

«Трудно передать смысл жанра уся? Что насчет этой игры?!»

«Игроки говорят: эта игра невероятна!»

«Обзор игры: высокий порог вхождения, много контента, богатая боевая система!»

«Чэнь Мо, который до этого только и делал, что выпускал западные фэнтезийные игры, доказал, что он способен создавать игры с китайской тематикой!»

Конечно, были и статьи, которые восхваляли игру «Сказ о мече», но их аргументы были гораздо слабее и в основном говорили только о сюжете, отбрасывая остальные важные аспекты игры.

И вскоре все дискуссии были подавлены игровым комитетом, он, наконец, вывесил результаты этого конкурса.

Игра «Легенды Кунг Фу» заняла первое место, а игра «Сказ о мече» - второе.

После того как результаты были обнародованы, в «игровом движке иллюзий» было опубликовано объявление, которое поздравляло Чэнь Мо с победой.

«В течение долгого времени китайские одиночные игры были ограничены «убийством монстров, гриндом уровней и банальным линейным сюжетом», и игроки начали скучать от этого. Но даже с учетом всего этого геймдизайнеры не хотели ничего менять и продолжали работать только над художественным оформлением и изменением сюжета в худшую сторону. Такой подход породил китайские одиночные игры, которые ничем не отличаются друг от друга.

Однако игра «Легенды Кунг Фу» решила откинуть данный шаблон. Эта игра дала игрокам свободу. Игроки могли сами настроить своего персонажа: его атрибуты, внешность, имя, предпочитаемый им Вугун, игроки могли даже сами выбрать, на какой стороне быть — темной или светлой. Такой ошеломляющей свободы никогда не было ни в одной другой китайской игре.

Хотя у этой игры есть свои недостатки: высокий порог вхождения и плохое введение, это никак не повлияло на ее успех. Она по-прежнему является лучшей одиночной игрой жанра уся.

Может быть, другие геймдизайнеры Китая, наконец, увидят, что делать одно и то же раз за разом — не есть хорошо».

----

Внутри магазина видеоигр Чэнь Мо.

Су Цзинью была приятно удивлена и сказала: - Босс, смотри! Твоя игра «Легенды Кунг Фу» находится на рекламном месте на первой странице официального магазина приложений!

Чэнь Мо взглянул и увидел, что его игра «Легенды Кунг Фу» действительно сейчас рекламировалась на самом лучшем рекламном месте в официальном магазине приложений.

Влияние рекламного места на количество продаж было второстепенным, самой важной частью было то, что сейчас многие люди узнали о его компании.

Кроме того, сотрудник из игрового комитета доставил вчера Чэнь Мо сертификат, на котором было написано: «Традиционное культурное тематическое игровое событие: первое место», а также трофей, который вместе с сертификатом были подписаны важными лицами.

Поскольку это был довольно престижный трофей, Чэнь Мо позволил Су Цзинью расчистить для него место на книжных полках в магазине видеоигр и поставить его туда.

- А ведь в самом начале все думали, что это был довольно рискованный ход. Но на самом деле, независимо от продаж или отзывов, игра «Легенды Кунг Фу» считается чрезвычайно успешной! - воскликнула Су Цзинью.

- Я волновался, что эту игру не примут игроки, но, видимо, я зря волновался, - добавил Чжэн Хунси.

Чэнь Мо улыбнулся, но ничего не сказал.

Он был действительно уверен в игре «Легенды Кунг Фу» и предвидел это с самого начала.

Как игра, которая сделала основной упор на одной сюжетной ветке, могла конкурировать с его игрой?

Как игра, которая является копией их прошлой игры - «Легенда о мече», могла конкурировать с классической игрой вроде «Легенды Кунг Фу», в которую игроки будут играть как минимум еще пять лет?

В его прошлом мире китайские игры сталкивались со многими препятствиями: повсеместное пиратство, проблема бедности населения, а также проблема нахождения хороших разработчиков...

В результате китайские разработчики все дальше и дальше уходили от одиночных игр в дебри донатных поделок. Даже если у компании были средства и хорошие разработчики, она не

решалась создать одиночную игру, что было довольно печальным явлением.

Игра Чэнь Мо - «Легенды Кунг Фу», позволит игрокам этого мира испытать революционную игру жанра уся и даст китайским разработчикам немного вдохновения.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1253532>