Поскольку в виртуальных играх у игрока значительно расширялось поле зрения, он ясно видел расстояние между ним и монстром.

Различные способности активировались с помощью мысли, а не с помощью клавиатуры и мыши, что значительно снижает вероятность активации ошибочных навыков из-за паники.

Янь Чжэньюань также внес изменения в некоторые аспекты игры, которые не очень хорошо подходили для виртуальных игр.

Например, он сделал темную атмосферу более мягкой, не стал создавать слишком отвратительных монстров, все ради того, чтобы игрок чувствовал себя лучше.

Каждый уровень был спроектирован так, чтобы игрок мог не волноваться о засаде или же ударе в спину...

Он также уменьшил скорость передвижения монстров для того, чтобы игрок мог спокойно их кайтить...

По крайне мере ранние стадии игры «Преисподней» были слишком легкими и не требовали от игрока ни капли скила.

Кроме того, с точки зрения системы способностей и вещей эта игра явно многое взяла из игры «Diablo».

Игра «Преисподняя» была довольно мала для виртуальной игры, так как он заметил, что многие текстуры повторялись тут и там.

И из-за того, что эта игра была того же типа, что и «Diablo», Янь Чжэньюань решил практически полностью убрать историю из нее, из-за чего стоимость разработки этой игры явно не была большой.

Поэтому Чэнь Мо предположил, что компания «Императорская династия» будет вполне довольна этой игрой.

Далее, вероятно, они начнут скупать рекламу везде, где только можно.

Но Чэнь Мо был уверен в том, что независимо от того, насколько хорошо будет оценена игра «Преисподняя», у нее будет постоянная проблема, с которой она никогда не сможет справиться - количество игроков.

Хоть эта игра и могла казаться очень привлекательной, она все же была виртуальной игрой, в основе которой лежала очень неприятная тема, плюс ее стиль был довольно темным и

страшным, из-за чего в нее будет играть лишь малый процент игроков.

И хоть игра «Преисподняя» сможет заработать денег, она точно не сможет стать популярной.

Конечно, компания «Императорская династия» даже не думала, что она принесет им большие деньги, так как виртуальные игры требовали огромных инвестиций, которые отбивались бы довольно долгое время.

Если бы Чэнь Мо создал какую-либо другую виртуальную игру, он действительно не был бы уверен в их уничтожении. В конце концов, он еще ни разу не создавал виртуальную игру и не имел достаточного опыта в этой сфере.

Но... игра «Minecraft»?

Он был уверен в том, что эта игра станет очень популярной.

—

Игра «Minecraft» наконец-то была готова, и Чэнь Мо планировал вскоре дать к ней доступ определенным людям. Всего спустя неделю после того, как вышла игра «Преисподняя», игра «Minecraft» вошла в финальный этап тестирования.

На данный момент она была полностью готова. Мало того, что она содержала классические элементы компьютерной игры, виртуальная версия этой игры была значительно лучше ПК-версии.

Из офиса донеслись радостные возгласы.

В самом начале многие сомневались на счет создания подобной игры, но сейчас все были уверены в ней.

Все были потрясены, когда увидели, как хорошо эта игра смотрится в виртуальной реальности!

Хотя у некоторых все еще остались сомнения на счет того, сможет ли эта игра затмить игру «Преисподняя», но никто не сомневался, что эта игра сможет как минимум отбить стоимость разработки.

Трудно было сказать, сколько она принесет денег, так как это зависело от множества факторов.

- Спасибо всем вам за вашу кропотливую работу. Следующие несколько дней мы будем убирать

недочеты и найденные баги. Юньтин, найди бета-тестеров среди преданных игроков игр «Растения против зомби», «Warcraft: The Frozen Throne» и «Don't Starve». Убедись в том, что они действительно творческие личности, например, создавшие один или несколько хороших модов. Подобные игроки станут первыми бета-тестерами.

- Пока что в нашем магазине видеоигр нет капсул для виртуальных игр, так что им придется установить нашу игру на свое оборудование.

Чжао Юньтин кивнула. - Хорошо, не проблема.

Чэнь Мо продолжил: - Внимательно следи за отзывами первых тестеров и пересылай их мне. Я внесу соответствующие изменения.

- Не теряйте сосредоточенности, еще рано.

- Линь Сяо, пусть все крупные игровые СМИ узнают, что я скоро анонсирую свою новую игру.

Линь Сяо кивнул. - Хорошо, я должен подготовить презентацию для предстоящего мероприятия?

- Нет необходимости, я сделаю все сам. Договорись о месте для меня. Я хочу, чтобы рядом был пятизвездочный отель, постарайся найти самое шикарное место. В конце концов, это наша первая виртуальная игра.

Линь Сяо кивнул. - Хорошо, не проблема!

—

Игра «Minecraft» и игра «Преисподняя» вступили в последнюю стадию разработки.

В то же время компания «Императорская династия» не поскупилась на всевозможную рекламу.

Различные стриминговые сервисы, сайты разных видеоигр, крупные форумы и даже на самих виртуальных капсулах… Реклама была везде.

Многие игровые СМИ также выпустили статьи.

«Новаторская виртуальная игра, настоящий шедевр - «Преисподняя!»

«Новейший релиз компании «Императорская династия» - шокирующий мир ангелов и

демонов!»

«Геймплей игры «Преисподняя», уникальные кадры!»

«Анализ уникальной системы способностей игры «Преисподняя»

«Невероятная виртуальная игра!»

«Шесть разных миров, шесть разных рас, читать продолжение в источнике…»

Многие фанаты пронюхали о выходе этой игры задолго до этого и знали, что компания «Императорская династия» разрабатывает игру, похожую на «Diablo».

Более того, некоторые игроки смогли попасть на бета-тест и уже попробовали ее. Из-за этого уже многое утекло в сеть.

Большинство игроков могли только хвалить ее после того, как сыграли в нее. Хоть в ней и были свои недостатки, она все же была первой подобной виртуальной игрой.

Многие игроки ждали официального релиза игры «Преисподняя».

http://tl.rulate.ru/book/48330/1289524