Финал чемпионата будет проходить одиннадцатого ноября, до него осталось меньше недели.

В то время как популярность чемпионата продолжала набирать обороты, сбор игр на участие в конкурсе все так же продолжался.

За это время в официальном магазине приложений уже успели появиться игры на тему «Троецарствия», и в основном все они являлись мобильными играми.

Большинство геймдизайнеров, которые решили создать полноценную компьютерную игру, все еще находились в процессе доработки и полирования своего продукта.

Но вскоре многие геймдизайнеры внезапно обнаружили, что на игровой платформе компании «Удар молнии» появилась мобильная игра под названием «Immortal Conquest».

Чэнь Мо не стал публиковать новость о выпуске этой игры на своем «Вейбо», он не стал как-нибудь рекламировать эту игру, он просто молча выпустил игру «Immortal Conquest» на своей платформе и на официальном магазине приложений.

Многие геймдизайнеры были удивлены и шокированы этим.

«Черт возьми, какого черта, почему Чэнь Мо вдруг выпустил мобильную игру? Еще и такое странное название… бессмертное завоевание… И она, похоже, о троецарствии?»

«Почему он решил поучаствовать в таком маленьком конкурсе?»

«Солнышко, твои игры и так очень горячие, и за чемпионатом наблюдает туча народа, так почему ты вдруг решил вернуться на мобильный рынок?»

«Черт возьми! Чэнь Мо хочет убить нас? Он, скорее всего, заберет главный приз! Ублюдок!»

«Верно, почему он решил войти в наш курятник и уничтожить наши яйца?!»

«Я так зол! Я уже почти создал игру! Но теперь я не вижу смысла в участии в этом конкурсе!»

«Давайте заставим комитет по надзору за играми убрать Чэнь Мо из конкурса!»

Хотя многие геймдизайнеры были недовольны, они не могли ничего поделать. В конце концов, это мероприятие было предназначено для всех геймдизайнеров. Раз Чэнь Мо захотел поучаствовать, никто не мог его остановить!

Многие геймдизайнеры решили посмотреть, что за фрукт Чэнь Мо выпустил на этот раз.

Но поиграв в нее некоторое время, многие геймдизайнеры были ошеломлены.

«Эта игра… что это за игра, кто-нибудь играл ранее в нечто подобное?»

«Стратегическая игра, нет, симулятор, нет… Я еще не видел подобного геймплея».

«Я ничего не понимаю!»

«Карта этой игры состоит из сетки. У каждого игрока есть свой город и свои генералы, но… что тут нужно делать?»

«Я тоже озадачен. Нет ни сюжета, ни атмосферы, какого черта?»

«И эта игра действительно про троецарствие? В ней нет и капли эпохи троецарствия!»

«Слишком много инноваций! Чэнь Мо создал совершенно новый тип игры!»

«Разве игроки смогут принять такую странную игру?»

«С точки зрения огромной пользовательской базы его игровой платформы, многие игроки решат зайти в нее, так что я думаю, что игроков в этой игре будет достаточно».

«Качество самой игры не очень хорошее, платформа не сможет ее протолкнуть в небеса».

«Лучше давайте подождем первой статистики».

Многие геймдизайнеры не очень оптимистично отнеслись к этой игре, потому что она была представителем совершенно нового типа игры!

Они сильно отличалась от любой мобильной игры на рынке.

Более того, геймплей этой игры слишком недружелюбен к новичкам.

И самое страшное, что игра «Immortal Conquest» - это игра с относительно высоким порогом входа…

Причина, из-за которой игра «I am MT» и игра «Onmyoji» стали такими популярными, заключалась в том, что в них было очень просто начать играть, и каждый аспект этих игр был интуитивно понятен и прост.

Но игра «Immortal Conquest» была другого поля ягодой. Сложная боевая система, очень скучная рутина, отсутствие сюжета… Более того, ее основной контент был скрыт очень глубоко.

Однако, как бы то ни было, геймдизайнеры не решались делать окончательные выводы, в конце концов, Чэнь Мо похлопал им по лицу уже очень много раз.

Почти каждая игра, которая была выпущена Чэнь Мо, обретала успех. Ранее многие думали, что игра «Minecraft», которая была о строительстве из блоков, не может быть популярна…

Но после того, как скептики сыграли в игру «Immortal Conquest», у многих из них вновь зажегся проблеск надежды.

Может быть, на этот раз Чэнь Мо действительно переборщил с инновациями, из-за чего в дальнейшем проиграет?

http://tl.rulate.ru/book/48330/1368018