

Увидев название этой игры, многие пришли в замешательство.

«Это действительно...«PUBG»? Я до сих пор не могу в это поверить!»

«Виртуальная версия игр на выживание? Виртуальный шутер от первого лица, смысл которого заключается в выживании?»

«Чэнь Мо не соврал на счет ее названия!»

«Черт, мы сами себя обманули, увидев название этой игры! Чэнь Мо, мое почтение!»

«Способность Лживого Мо по обману перешла на третий уровень - «Никто не верит даже правде»!»

«Этот синематик выглядит отлично, но... Кто может объяснить мне, в чем суть этой игры?»

После периода постепенного искажения истины большинство игроков начали думать, что Чэнь Мо действительно создает виртуальную версию игры «Getting Over It». Но вышел этот синематик, они поняли, что были неправы. Хотя названия этих игр были похожи, они не имели ничего общего между собой!

Помимо того, что этот синематик показал множество особенностей игры, так он еще был снят с помощью движка самой игры, что уже дало этой еще не вышедшей игре пару баллов привлекательности.

Согласно содержанию синематика, самолет будет доставлять сотню игроков на изолированный остров, на котором будет разбросано оружие, разные вспомогательные вещи и транспортные средства.

Игроки выпрыгнут на остров с парашютом, начнут собирать оружие и будут убивать друг друга, и в конце концов останется только один игрок.

В конце концов, если игрок не займет первое место, то умрет!

В рамках таких правил игроки будут идти на все ради победы.

И судя по ситуациям, что были показаны в этом синематике, существовало по меньшей мере более десяти различных видов огнестрельного оружия, от пистолетов с относительно слабой мощностью до чрезвычайно смертоносных снайперских винтовок.

В этой игре была даже сковородка...

Что касается термина «Королевская битва», то в этом мире такого понятия не существовало, так как в этом мире не существовало ни фильма, ни романа с одноименным названием.

Тем не менее, термин «Королевская битва» был очень хорошо понят большинством из-за происходящего в синематике.

«... в чем изюминка этой игры? Пистолеты не имеют каких-нибудь особенностей, машины не имеет каких-нибудь особенностей, все в этой игре такое однотипное и ничем не отличается друг от друга...»

«Я слышал, что Чэнь Мо создает шутер от первого лица, и я ждал его анонса с нетерпением, но сейчас я немного разочарован... почему я не вижу никаких инноваций?»

«Я не вижу никаких улучшений. Хотя Пангу присутствует в этой игре, он, видимо, будет отвечать за оружие и все, что с ним связано».

«Более того, этот режим такой несбалансированный! Что, если мне не повезет и я не найду при приземлении какой-нибудь ствол, в то время как другой игрок, что приземлился вместе со мной, найдет его? Разве это нормально?»

«В самом начале все стартуют без оружия? Мы должны найти пушки на карте? Стоп, а не будет ли в такой игре присутствовать донат, который позволит донатерам на старте получить любую пушку?»

«Я думаю, что этот режим очень забавный и новый! Тактики в такой игре определенно будут решать многое, и безмозглое «пиу-пиу» приведет только к смерти, даже если игрок будет нереально метким».

«Неплохая задумка, но название игры меня немного пугает...»

«Я думаю... разве эта игра не будет развивать антисоциальные наклонности в подростках?»

Мнений было много, но в целом большинство игроков придавало этой новой игре не очень большое значение.

В игре «Волчья душа: поле боя» тоже присутствовали различные транспортные средства, но благодаря очень захватывающей рекламе, которая явно не имела ничего общего с настоящим геймплеем игры, многие игроки очень хорошо отзывались об этой новой игре, хотя ее синематик был явно приукрашен.

Реклама игры «Тяжелый штурм 2» фокусировалась на атмосфере и эмоциях главного героя, а так же немного на сюжете, из-за чего игра выглядела впечатляющей.

Что же касается игры «PUBG»... честно говоря, ее синематик - всего лишь нарезка разных моментов, в которых не было показано каких-либо новых механик.

Большинство игроков уже думали, что новая игра Чэнь Мо станет в итоге нишевой игрой, которая будет считаться классической небольшой группой хардкорных игроков, и что ее будет трудно распространить среди подавляющего числа игроков.

Многие популярные игровые критики начали говорить, что хотя игра «PUBG» и сможет воспользоваться влиянием Чэнь Мо, это игра - шутер от первого лица для определенного круга игроков, и не более.

Во всяком случае, информация была обнародована, так что теперь отечественные игроки могли только ждать.

----

Первое апреля, магазин видеоигр.

Сегодня был тот самый день, когда Чэнь Мо должен был начать бета-тестирование своей новой игры, как обычно это происходило с его новыми играми, но многие игроки сомневались в этом. В конце концов, сегодня было первое апреля...

Интересно, намеренно ли Чэнь Мо выбрал четвертое апреля для релиза своей новой игры?

Многие игроки подошли к магазину еще ранним утром, желая поиграть в «PUBG», и многие из них - любители шутеров от первого лица.

Ли Бай, также известный как «Старый Персли», один из популярных стримеров игры «Overwatch», пришел в магазин видеоигр Чэнь Мо, чтобы опробовать новый шутер от первого лица от Чэнь Мо.

Старый Персли - довольно знаменитый стример в кругу любителей шутеров от первого лица. Он очень хорошо играет, всегда на позитиве, а также не прочь помочь советом нуждающимся. Он считается одним из первых игроков игры «Overwatch», а также одним из лучших Гэндзи Китая. На пике его стрим смотрело более ста тысяч зрителей.

Тем не менее, прямо сейчас Старый Персли видел, что его популярность начала стремительно падать. Раньше, когда он стримил, его смотрело около девяноста тысяч человек, но сейчас его смотрело едва ли тридцать тысяч.

И ему еще помогало то, что он умел хорошо играть, ибо другие стримеры «Overwatch» имели еще более ужасающую статистику. В среднем сейчас многие не имели и двадцати процентов от своей обычной статистики по онлайн.

В настоящее время самыми популярными играми для стримов являлись: «Dark Souls», «Prototype» и в некоторой степени игра «King of Glory». Игра «League of Legends» была все так же популярна, но на фоне этих трех игр она не особо выделялась.

Старый Персли беспокоился из-за своей угасающей популярности и надеялся на новые шутеры, которые должны были выйти в этом году.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1612063>