

Хотя многих китайских игроков заинтересовала игра «The Medieval Age: Castles», большинство настаивало на том, что не будут покупать ее, если она не будет переведена на китайский. Компания, которая не ценит китайский рынок, не должна получить с этого рынка и юаня!

Игроки, которые хотели купить эту игру, увидев такие яростные обсуждения, решили пока что подождать. Если эта игра не будет переведена на китайский, разве они смогут насладиться ей в полной мере?

И если компания не сделает хотя бы перевод на китайский, разве это не означает, что эта игра так же будет как-то задевать китайцев?

Многие китайские игроки чувствовали себя странно. Они хотели купить эту игру, но в то же время понимали, что не должны были этого делать.

Конечно, компанию «4Kgame» не волновали мысли китайских игроков. В Европе и Америке продвижение игры «The Medieval Age: Castles» уже шло полным ходом. Эта игра претендовала на то, что она идеально воспроизведет средневековье.

Многие европейские и американские игроки были взволнованы, ибо компания «4Kgame» наконец-то решила взяться за средневековье!

И хотя тема «Средневековья» уже немного подгнила, многие игроки считали, что эта игра от компании «4Kgame» все равно принесет им совершенно новые ощущения.

Более того, с точки зрения геймплея, подход «4Kgame» на этот раз был очень смелым — они ограничили по большей части сферу действия игры только одним замком. Игроки могли расширять свой замок и выходить за его пределы, но большую часть времени они будут проводить в своем замке, из-за чего они могли сосредоточить больше ресурсов на проработке самых важных аспектов.

Успех игры «Uncharted» и игры «The Last of Us» вывел некоторые европейские и американские игровые компании на другой путь. Ранее многие крупные европейские и американские компании привыкли выпускать игры с большими картами и открытым миром, из-за чего графика сильно страдала в таких играх. Однако после успеха игры «Uncharted» многие европейские и американские компании поняли, что сверхвысокое качество графики, близкое к реальному, является очень хорошим трюком, с помощью которого можно очень хорошо заработать, и компании, такие как «4Kgame», решили пока что забыть о больших открытых мирах.

Основной геймплей игры «The Medieval Age: Castles» будет вертеться вокруг одного замка, и в процессе игры игрок сможет увидеть множество разных особенностей той или иной эпохи, что шло игре только в плюс.

Хотя компания «4Kgame» не заботилась о китайском рынке, рекламные материалы игры «The

Medieval Age: Castles» разносились многими увлеченными игроками и все чаще и чаще попадали в поле зрения китайских игроков.

Культурный фон...

Геймплей со строительством замка...

Очень реалистичная боевая система...

Соответствие истории...

Эти рекламные материалы заставили многих китайских игроков почувствовать зуд.

Но как раз в этот момент появился второй рекламный ролик от Чэнь Мо.

----

Рекламный ролик начался с замедленной съемки.

Человек ехал на боевом коне, с длинным луком за спиной и ятаганом в руке, и вдруг его конь встал на дыбы.

Перед ним трое римских солдат с красными щитами и копьями в руках были в полной боевой готовности.

Одно движение за другим — они двигались с артистизмом и напряжением.

В то же время раздался глубокий, хриплый шепот.

[Египет раскололся на части.]

[Армия находится под давлением, и великие лидеры строят козни.]

Промелькнул египетский город, в котором сражались солдаты.

Цезарь и царица Египта, Клеопатра, переглянулись, глядя вдаль на длинный желтый песок.

Раздался громкий звон, и все перед камерой быстро сменилось.

Пирамиды, гордо возвышающиеся в пустыне, пышный оазис, Нильский флот, великолепный город...

[Птолемей... весь Египет преклонился к его ногам.]

Промелькнул крупный план молодого Птолемея, за которым последовала картина настоящей трагедии: заключенных вешали на деревьях, сжигали заживо, закапывали в пустыне и оставляли на солнце до полного высыхания...

- Если ты заключишь союз с моей старшей сестрой, я убью всех римлян в порту Александрии!

В лунном свете, проникающим сквозь дверь, одинокий силуэт медленно шел к камере.

[Но он всего лишь марионетка, и мы не знаем, кто является серым кардиналом.]

Камера переключилась на царицу Египта - Клеопатру. Половина ее лица была скрыта в тени, но ее красота и коварство были видны невооруженным глазом.

[Изгнанная Клеопатра никогда не потеряет власть.]

[Она манипулирует последователями с помощью своих навыков, подбираясь к трону.]

Клеопатра вошла в большой зал, и ее голос отозвался эхом в окрестностях: - Время пришло.

Убийца в белом капюшоне появился из тени. Его правая рука закрыла чиновнику рот, а клинок в левом рукаве пронзил шею чиновника.

Камера снова переместилась, и аккуратно одетый Цезарь задумчиво смотрел на свою территорию.

[Цезарь имеет сильную военную мощь Рима в качестве поддержки.]

Цезарь шел впереди хорошо экипированных римских солдат, которых было очень много, и все они были одеты в красные прекрасные доспехи, а в руках у них были копья и несокрушимые щиты.

[Его мотивы неизвестны.]

[Но прежде чем закончится эта война, он покажет свою позицию.]

[Добро? Зло? ]

[Все это - галлюцинации в пустыне.]

[Сильная воля - это самое важное.]

В бескрайней пустыне лежало огромное количество солдат. Силуэт убийцы шел по желтому песку прямо сквозь многочисленные трупы, и вскоре подошел к камере.

Перед камерой появилось избитое лицо Байека.

После этого были показаны сцены разных битв, и фоновая мелодия достигла кульминации.

[Может быть, Байек и не король.]

[Но история будет следовать за ним.]

В конце видео Байек, чье лицо было скрыто капюшоном, прошел перед камерой, и на экране появились как золотые английские символы, так и китайские иероглифы.

[IT ALL STARTS WITH ONE]

[□□□□□□□□ ]

В конце на египетских фресках с выгравированными иероглифами появилось название игры.

«Assassin's Creed Origins!»

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1764177>