

В ожидании выхода «Assassin's Creed Origins» игра «The Medieval Age: Castles» получила парочку хороших реклам.

Разница между двумя этими играми была относительно велика, и они не являлись конкурентами друг другу, как это было с игрой «Uncharted» и игрой «Потерянное сокровище».

Игроки, которые были фанатами одной компании, спокойно купят новую игру, независимо от того, была ли она плохой или хорошей.

Но это не значило, что эти две игры никак не конкурировали друг с другом. В основном прямо сейчас они бились за игроков, которые еще не приняли окончательное решение.

Игра «The Medieval Age: Castles» - это не просто симулятор строительства или бизнес-симулятор, потому что такой тип игр не особо успешен на виртуальном рынке. Самое большое преимущество виртуальных игр по сравнению с ПК играми - это чувство «подмены». Если эта игра будет рассказывать про постройку дома или замка, или про наблюдение за жизнью крестьян и солдат со точки зрения Бога... Нет смысла тратить деньги на такую виртуальную игру.

Поэтому в «The Medieval Age: Castles» наблюдение за развитием своего замка - это лишь малая часть, а основной смысл игры заключается в прожитии жизни в качестве лорда.

Например, в игре можно будет прогуливаться по своему собственному замку, наблюдать, как кузнецы куят железо, наблюдать, как фермеры возвращают еду, наблюдать за тренировками солдат и так далее.

К тому же не стоило забывать о битвах. В конце концов, это виртуальная игра.

Игроки смогут поучаствовать почти во всех средневековых боевых действиях, - осада, оборона замка и полевые сражения. Для игроков самой крутой частью в этой игре будет выступать командование собственными войсками, осады замков и ограбление караванов.

Боевая система игры «The Medieval Age: Castles» будет очень похожа на боевую систему ролевых игр. Многие игроки даже рассматривали возможность покупки «The Medieval Age: Castles», главным образом из-за ее боевой системы. Многих интересовали битвы на мечах, но мало интересовали управление и развитие замка.

Поэтому, хотя игра «The Medieval Age: Castles» не имела абсолютных конкурентных отношений с игрой «Assassin's Creed Origins», одновременный выпуск этих двух игр, безусловно, окажет определенное влияние на продажи своего непрямого конкурента.

----

Два новых рекламных ролика, выпущенных для рекламы игры «Assassin's Creed Origins», назывались «Египетский стиль» и «Начало легенды».

В ролике «Египетский стиль» использовались только реальные сцены из игры, но главный герой этого ролика был не персонажем, а самим Египтом.

В этом рекламном ролике, под мелодичную и успокаивающую балладу, перед всеми были представлены прекрасные сцены.

Пирамиды на длинном желтом песке...

Трудолюбивый египетский народ...

Заходящее солнце освещало Нил...

Египетский город в Оазисе...

Бегемот, который боролся с крокодилом в воде...

Лев ловил антилопу на лугу...

Крокодил, ожидающий в воде...

Гиена, пасущаяся на лугу...

В конце ролика Байек ехал на верблюде, смотря на египетскую территорию с вершины горы, и казалось, что ничего прекраснее нельзя себе представить под солнцем.

В «Начало легенды» весь рекламный ролик сосредоточил все внимание на Байеке.

Игровой Байек и реальный Байек были идеально интегрированы в одно целое с помощью графики, и вместе с кадрами захватывающих битв они рассказывали о себе.

Покорение пирамид...

Борьба с огромными боевыми слонами...

Убийства с помощью скрытого клинка...

Покорение закрытого святилища...

Бои насмерть на арене...

Жестокие морские сражения...

В конце великодушная речь Байека была заряжена энергией.

[Мы должны бороться за свободу воли народа!]

[Даже если надежды мало, мы должны ухватиться за единственную возможность!]

----

В отличие от предыдущих роликов, эти ролики не вводили смотрящих в заблуждение и не были неясными. В принципе, многие аспекты этой игры были четко объяснены.

Второй по счету рекламный ролик рассказывал предысторию и основную линию игры.

Третий рассказывал о мировоззрении игры. Очевидно, что эта игра представляла из себя открытый мир с огромным количеством контента. Даже животная экология Египта была воссоздана с предельной тщательностью.

Четвертый ролик сосредоточился на Байеке. Под рассказы главного героя, этот ролик в основном показывал боевую систему игры.

Байек мог использовать скрытый клинок для убийств, мог использовать лук и стрелы, или мог использовать обычное оружие для ближнего боя.

После просмотра этих роликов любой мог догадаться об основном игровом процессе этой игры и общем направлении сюжета.

Единственный вопрос заключался в следующем: почему эта игра называлась «Assassin's Creed Origin»?

Однако этот вопрос, впрочем, никак не повлиял на ожидания игроков. Напротив, после просмотра этих рекламных роликов многие начали ждать эту игру с большим нетерпением!

«Черт возьми, новая игра Чэнь Мо будет симулятором путешествий по Египту? И в этой игре будет полноценная экосистема? Бегемоты, крокодилы, львы, антилопы... животные будут как-то связаны с основным сюжетом?»

«Итак, эта игра будет иметь открытый мир, верно?»

«Поскольку в роликах убийства выглядели такими легкими, эта игра не будет похожа на «Dark Souls», верно?»

«Наверху, в «Dark Souls» тоже можно убивать довольно просто...»

«Сейчас меня интересует название игры, и я действительно хочу понять, почему у нее именно такое название!»

«Я куплю ее! Я хочу испытать, каково это — скатиться с пирамиды!»

« ... скатиться с пирамиды???»

«Ха-ха-ха, сверху такой удивительный брат!»

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1768613>