

Так как это была хоррор-игра, Чэнь Мо должен был гордиться тем, что у нее был такой высокий уровень оттока?

В конце концов, игроки были напуганы до безумия, разве не в этом вся суть хоррор-игр?

Однако Чэнь Мо не был удовлетворен такими данными.

Игроки удаляли игру не проходя даже ее половины, в таком случае как он сможет собрать сферы негодования?

С точки зрения сложности решения головоломок и боевой системы игра «Silent Hill» не была особо сложной. Головоломки на самом деле имели очень простое решение, а битвы не были особо сложными и по сути не требовали от игрока чего-то невероятного.

В основном можно было сказать, что «Silent Hill» - это модифицированная версия «Silent Hill 2».

Игра «Silent Hill 2» в предыдущем мире Чэнь Мо была очень старой. Если смотреть на нее с точки зрения будущего, то графика в ней была довольно неплохой, но в основном это был уровень «мозаики», а движения персонажей, звуковые эффекты и так далее находились на хорошем уровне для того времени, впрочем, как и графика. Что касается сюжета, фоновой музыки и ритма, то тут все было прекрасно, поэтому многие игроки считали ее самой лучшей игрой в серии «Silent Hill» и одной из лучших хоррор-игр.

Чэнь Мо создал виртуальную версию «Silent Hill 2» с максимально возможными улучшениями, чтобы уровень реальности этой игры стал сверхвысоким.

Во всех аспектах версия Чэнь Мо превосходила «Silent Hill 2» из его прошлого мира. В конце концов, используя нынешние ресурсы, создать игру хуже по качеству, имея на руках исходники, было очень сложно, особенно если учесть то, что игра «Silent Hill 2» была выпущена в 2001 году в прошлом мире Чэнь Мо.

Однако это так же создало проблему — обычные игроки не могли играть в эту игру.

В принципе, немногие игроки могли продержаться более получаса в «Silent Hill» за одну игровую сессию, не говоря уже о полном прохождении игры за один раз.

И эта трудность обескураживала многих игроков.

Если игрок выходил из игры после первого уровня и удалял ее, он, конечно, приносил какое-то количество обиды, но по сравнению с игроком, который полностью проходил эту игру, такое количество было ничем.

Но в этом мире многое можно было решить с помощью денег.

Раз игроки не хотели играть в нее, значит, соблазн был недостаточно велик, верно?

Чэнь Мо позвал Цянь Куна к себе, после чего сказал: - Увеличь награду за прохождение «Silent Hill». В дополнение к старым наградам, тысяча лучших игроков, которые первыми пройдут «Silent Hill», получают по десять любых игр на выбор; десять тысяч игроков, которые первыми пройдут «Silent Hill», получают по шесть игр на выбор; пятьдесят тысяч игроков, которые первыми пройдут «Silent Hill», получают по три игры на выбор. Все эти награды могут быть наложены друг на друга.

Цянь Кун немного поколебался и сказал Чэнь Мо: - Босс, это же...

Чэнь Мо взглянул на него. - Это просто стимул для игроков.

Цянь Кун лишился дара речи. - Босс, мы же говорим про «Silent Hill», это просто не имеет смысла... Даже члены команды, которые работали над этой игрой, не осмеливаются играть в нее.

Чэнь Мо улыбнулся. - Это не имеет значения, игроки очень сильные, как они смогут увидеть радугу, не пройдя через ветер и дождь? Я верю, что они смогут сократить свои расходы на игры в этом году благодаря своим усилиям.

- Хорошо, - Цянь Кун вздохнул. - Босс, можно я напишу, что эта твоя инициатива, чтобы игроки...

Чэнь Мо улыбнулся и сказал: - Ты же ответственный за эту игру, причем тут я?

Цянь Кун: - ... .

----

На форумах игра «Silent Hill» по-прежнему оставалась одной из самых горячих тем.

Игроки, которые сыграли в нее, поголовно говорили, что эта самая страшная игра на их памяти.

Неизвестность - это самое страшное.

Поскольку все в «Silent Hill» выглядело неразумно, даже туман, многие факторы делали восприятие игроков более чутким. Перед лицом «страха перед неизвестным», нервы игроков

были натянуты, как струны.

В других хоррор-играх все обычно было связано на чем-то логичном, может быть, на экспериментах и так далее... но монстры и разные сцены все еще спокойно могли объясниться даже подростком.

Но игра «Silent Hill» была другой, ибо в этой игре ничего нельзя было объяснить обычной логикой, в этой игре не было причин и никто не знал, что можно было встретить в этом густом тумане.

Если кто-то принимал такие настройки, то ситуация становилась намного лучше, но проблема заключалась в том, что для принятия данной настройки нужно было очень много времени.

Многие игроки писали: «Не играйте в нее! Не стоит! Вы сможете получить игру только после прохождения, но вы ее просто не пройдете — это невозможно!»

Однако как раз в тот момент, когда многие игроки уже заявили, что больше никогда не будут играть в нее, появилось объявление.

Награды были существенно повышены!

«Что? Лучшие 1000 игроков, которые пройдут ее, получают 10 игр на выбор?! И награды стакаются? То есть я смогу получить на халяву в общей сложности двадцать игр?! Это же... это так много денег!»

«Самая плохая награда выдается за попадание в 50 000... за этот топ можно будет забрать три игры на выбор! Это как минимум десять тысяч юаней!»

Многие игроки решительно отказались от своих слов после объявления о повышении наград.

Если они смогут попасть в топ-1000, то они буквально сэкономят огромное количество денег.

Конечно попасть в топ-1000 будет очень сложно, но что на счет топ-50 000? Многие игроки чувствовали, что смогут сделать это.

Чэнь Мо не назначил приз за первое прохождение, потому что такой приз не сможет пробудить энтузиазм подавляющего большинства игроков.

Но вот топ-1000, топ-10 000 и топ-50 000 заставит подавляющее большинство игроков почувствовать, что у них есть шанс.

Многие понимали, что не смогут попасть в топ-1000, но вот попасть в топ-10 000 было возможно, ну а попасть в топ-50 000 было проще простого.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1793727>