

Это мероприятие в середине года действительно оказало очень хорошее влияние. Улучшились не только данные об активности игроков, а даже и продажи игр.

Хотя улучшения были не такими хорошими, как на событии «11.11», разница в обычной статистике и статистике за это мероприятие была заметной.

Игра «Silent Hill» также стала очень популярной игрой, хотя она не предназначалась для широких масс.

На всех площадках для стримов почти все стримеры проходили сквозь боль и слезы в «Молчун Хилле», и огромное количество моментов с испугом стримеров разной величины циркулировали в интернете, что только подогревало интерес к этой новой игре.

И это событие также принесло пользу многим независимым геймдизайнерам, что сотрудничали с игровой платформой компании «Удар молнии».

Благодаря этому событию многие игроки начали искать некоторые малоизвестные работы на игровой платформе «Удар молнии». Помимо получения разных игр от одного и того же геймдизайнера за определенное количество часов, многие игроки покупали как минимум одну игру от того же геймдизайнера в знак благодарности за хорошо проделанную работу.

Это мероприятие заставило игроков сосредоточить все свое внимание на игровой платформе «Удар молнии», что принесло пользу всем геймдизайнерам на этой платформе.

Что касается геймдизайнеров с других платформ, то они не увидели никакого подъема.

На самом деле многие из них начали задумываться о переходе под крыло Чэнь Мо, так как влияние его платформы постепенно становилось все более мощным.

До этого Чэнь Мо не имел такого абсолютного оружия. Ему потребовалось потратить множество сил, денег и времени, чтобы создать игровую платформу «Удар молнии» и привести ее на вершину Китая. Но после того, как он привел ее на вершину, Чэнь Мо, похоже, больше не хотел продвигать ее на новые высоты.

С момента его признания на мировом уровне он только и делал, что выпускал новые игры, не более.

Однако развитие игровой платформы «Удар молнии» вовсе не остановилось. Вместе с игрой «Dark Souls», игрой «Uncharted», игрой «PUBG» и «The Last of Us» его компания начала получать все больше внимания.

Теперь игровая платформа «Удар молнии» охватывала все четыре платформы, и ее иконку можно было увидеть почти у всех людей.

По мере того, как популярность Чэнь Мо в мировой игровой индустрии продолжала расти, статус игровой платформы «Удар молнии» также повышался, и в итоге все дошло до того, что в Китае почти у всех и каждого была установлена игровая платформа «Удар молнии».

К нынешнему времени конкуренция между платформами стала неравной. Игровая платформа «Удар молнии» с каждым днем получала все больше новых активных пользователей, что, естественно, привлекало все больше и больше независимых геймдизайнеров.

В самом начале многие независимые геймдизайнеры присоединились к игровой платформе «Удар молнии» по желанию своих сердец, но на данный момент даже те геймдизайнеры, которые были неразрывно связаны с компанией «Императорская династия» или «Дзен» рассматривали возможность присоединения к игровой платформе «Удар молнии».

Многие люди понимали, что компания «Удар молнии» уже являлась огромным монстром с большим количеством энергии, причем у нее энергии было намного больше, чем у компании «Императорская династия» и «Дзен».

----

У Чэнь Мо все еще было множество дел, с которыми ему нужно было разобраться.

Во-первых, конкурс игрового дизайна.

Этот конкурс игрового дизайна в основном будет проводится для свежих выпускников. Он должен будет выделить талантливых и перспективных выпускников, и он станет их билетом для входа в игровую индустрию.

Предварительный отбор пройдет в нескольких крупных городах Китая, в то время как полуфинал и финал пройдет в столице, в новой штаб-квартире компании «Удар молнии» в начале августа.

Новая штаб-квартира была почти готова к использованию. Чэнь Мо планировал переехать в нее в середине октября, и вместе с переездом он планировал начать расширять свою компанию.

Конечно, постройка новой штаб-квартиры - это только начало, так как впереди было еще много работы. Украшение здания, внутреннее убранство, строительство различных небольших тематических парков...

Однако эти задачи не требовали срочности и могли выполняться на фоне.

Что касается игр, то команда «Абстерго» на данный момент разрабатывала другие работы из серии «Assassin's Creed». На данный момент они прорабатывали историю Альтаира и Эцио.

На этот раз контента будет очень много — почти четыре полноценных игры. Хотя эти игры не имеют полностью открытый мир, их сюжет достаточно богат.

Учитывая, что истории Альтаира и Эцио были относительно взаимосвязаны и последовательны, Чэнь Мо был намерен выпустить их вместе с современным сюжетом, связанным с Дезмондом. Так он сможет показать игрокам, что такое «Assassin's Creed».

После выпуска этих игр команда продолжит разрабатывать другие игры из серии «Assassin's Creed», в то время как Чэнь Мо будет разрабатывать новую игру.

----

Столичные игроки с нетерпением ждали официального открытия новой штаб-квартиры компании «Удар молнии».

С тех пор как появилась новость о штаб-квартире компании «Удар молнии», многие столичные игроки уделяли любым новостям о ней свое пристальное внимание. Некоторые игроки, которые жили рядом с новой штаб-квартирой, снимали ее и размещали кадры в интернете, желая показать другим процесс постройки и процент готовности штаб-квартиры.

И на данный момент любой мог сказать, что она скоро будет открыта.

Многие игроки ждали этого момента с нетерпением!

Каждый раз, когда Чэнь Мо выпускал новую игру, в его магазине видеоигр становилось очень тесно, особенно в области виртуальных игр, и на самом деле зачастую там стояли огромные очереди, из-за чего те, кто прибыл издалека, были вынуждены уходить из магазина ни с чем.

Но новая штаб-квартира станет официальным объявлением от Чэнь Мо. Новость об открытии новой штаб-квартиры оповестит весь мир о том, что в Китае наконец-то появился супер-гигант, который прочно стоит на вершине игровой индустрии!

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1800313>