

Три дня прошли быстро, и первая международная игровая выставка в Шанхае подошла к идеальному завершению. Однако волнение игроков не угасло, и в Интернете по-прежнему было много шума вокруг выставки.

Видя это, организаторы, компания "Misty Asgard" не растеряла жару и запустила опрос среди игроков, выход какой игры они больше всего ждут.

Несмотря на то, что в опросе не было призов, не говоря уже о первом месте, которое всем было известно, но игроки приняли участие в опросе.

В результате в пятерке игры, за которыми стоят великие гиганты, не стала сюрпризом для геймеров. Однако игра, занявшая девятое место, заставила игроков заговорить, потому что это была не что иное, как "Cup Head" от Сюнь Цзенья.

Игра, разработанная полностью одним лицом, на удивление оказалась горячее многих известных игровых компаний, звездных геймдизайнеров и т. д. и прочно заняла девятое место.

Если бы не богатый фон у игр повыше местом, то, возможно, даже они, были бы снесены "Cup Head".

Вскоре после завершения голосования "Cup Head" была выпущена на платформе Стимпанк, причем эксклюзивно.

Как только игра поступила в продажу, бесчисленное количество игроков хлынуло на игровую платформу, что вызвало заметные зависания платформы.

Когда Линь Сонг узнал о ситуации, он тут же шлепнул на стол программиста 5000 юаней, заявив, что если тот сможет решить проблему с зависаниями в течение получаса, то эти деньги заберет себе.

Программист был в огне, его глаза, казалось, светились красным, и потребовалось всего двадцать минут, чтобы вернуть платформу в нормальное состояние.

Решив задачу, программист рухнул в кресло, но не забыл положить в карман 5000 юаней и время от времени хихикал, что заставляло людей беспокоиться о том, что он перегорел и стал глупым.

После восстановления платформы Линь Сонг уставился на статистику продаж "Cup Head".

Сто тысяч копий за час.

2 часа 150 000 копий.

3 часа 180 000 копий.

.....

Двадцать четыре часа спустя были подсчитаны продажи игры "Cup Head", и в общей сложности было продано 300 000 копий.

Важно знать, что после многочисленных раздумий Сюнь Цзе установил цену на "Cup Head" 60 юаней за копию.

Всего за один день доход "Cup Head" достиг 18 миллионов. Это был только первый день, и, судя

по этой тенденции, не исключено, что продажи "Cup Head" могут достичь одного миллиона копий в месяц.

Получив статистику, Линь Сонг при первой же возможности позвонил Сюнь Цзеню.

"Брат Сюнь, продажи "Cup Head" более 300 000 копий за двадцать четыре часа, ты снова преуспел! ".

Сюнь Цзе, который только что вернулся домой, слегка приподнял брови и сказал: "Действительно! Это действительно здорово".

Этой цифры действительно было достаточно, чтобы порадовать Сюнь Цзенья, но далеко не достаточно, чтобы заставить его прыгать от радости.

Услышав тон Сюнь Цзенья, который не был таким взволнованным, как он ожидал, Линь Сонг тоже немного успокоился.

Он втайне говорил себе, что он все еще немного импульсивный, мужчина в возрасте тридцати лет, все еще не так стабилен, как Сюнь Цзе.

"Брат Сюнь, ты уверен в себе! Совсем не удивлен. " Лин Сонг сказал с улыбкой

"Ах все в порядке! Из-за волнения, полученного во время «Phasmophobia». , с этим опытом я более спокойный, чем в первый раз".

"Ты скромничаешь, старый брат Сюнь! " Линь Сонг рассмеялся, а затем спросил: "Брат Сюнь, какие у тебя дальнейшие планы? ".

"Я планирую съехать из дома, который сейчас снимаю, и переехать в Шанхай". Сюнь Цзе сказал.

Он был сиротой, и дом, в котором он сейчас жил, тоже был арендован, так что держаться было абсолютно не за что.

Будучи интернациональным мегаполисом, Шанхай был более толерантным, чем тот, где он жил сейчас, будь то в плане пространства для развития или терпимости. Кроме того, в Шанхае открыто множество игровых компаний, как отечественных, так и международных. Почти все крупные игровые мероприятия также проходят в Шанхае.

Если бы Сюнь Цзе переехал в Шанхай, то было бы намного проще делать многие вещи. Кроме того, Линь Сонг тоже находится в Шанхае, так что у него есть некоторая поддержка.

Стоит отметить, что Лин Сонг подписал контракт с Сюнь Цзенем, чтобы сохранить его. В будущем, если игры Сюнь Цзенья будут эксклюзивно выпущены на платформе Стимпанк, то процент комиссии будет снижен до 10%, и он также будет пользоваться максимальными ресурсами платформы.

Контракт не требует от Сюнь Цзе привязки к игровой платформе Стимпанк, что дает ему большую свободу. Хотя это привело бы к уменьшению дохода игровой платформы Стимпанк, но Линь Сонг чувствовал, что все это того стоит.

По его мнению, пока у него хорошие отношения с Сюнь Цзенем, то в будущем будет появляться все больше и больше хороших игр, которыми будут выложены только на платформе

Стимпанк.

Недавний релиз "Cup Head" уже дал Лин Сонгу представление о том, что его ждет в будущем.

Когда он услышал, что Сюнь Цзе переезжает в Шанхай, то Линь Сонг тоже был очень рад, что проблема расстояния была решена, поэтому было легче решать любые вопросы.

Подумав об этом, Линь Сонг сказал: "Брат Сюнь, я могу помочь с домом. Так получилось, что у меня есть друг, который является агентом по продаже недвижимости, он обязательно подберет для тебя хороший дом".

"Брат Линь, я побеспокою тебя. Но пока я могу только снимать жилье, купить дом я пока не могу".

Сюнь Цзе планировал жить в центре Шанхая, но с ценами на недвижимость в Шанхае, даже с его нынешними сбережениями, которые составляют 10 миллионов юаней, этого было далеко не достаточно, чтобы купить дом по своему вкусу.

"Не волнуйся, предоставь это мне, я обязательно справлюсь с этим за тебя".

"Хорошо".

После того как они поболтали еще немного, Сюнь Цзе повесил трубку и начал собирать свои вещи, готовясь съехать из дома и поехать в Шанхай.

Тем временем, большинство игроков страдали от "радости", которую принесла им "Cup Head".

"Меня сейчас вырвет! Как может зубастое растение выпрыгнуть из этого места! " Хан Мей, которая вела прямую трансляцию, чуть не разбила джойстик.

"Хан Мей, с твоими навыками ты должна сдать! "

"Ближайшая трансляция началась позже, а теперь они все прогрессируют быстрее тебя".

"Да! Еще не поздно сделать возврат! "

Когда она увидела в чате зрителей, призывающие ее вернуть деньги, Хан Мей хлопнула по столу и сказала: "Сегодня я обещаю, кто попросит меня вернуть деньги еще раз, я забаню его на месяц. Игра брата Сюня веселая, это моя собственная вина. Если я не смогу ее пройти, то я точно не верну деньги! "

Хотя мотивы Хан Мей были явно нечистыми, она искренне считала, что игра в "Cup Head" - это очень интересно и весело.

"Cup Head" совсем нестрашная, но волнений ничуть не меньше, чем в «Phasmophobia», если не больше.

Не смотрите на ретро-стиль "Cup Head", но по сложности игры это самая сложная из всех стрелялок с горизонтальной прокрутки, в которые когда-либо играла Хан Мей.

Сложность заключается не только в том, чтобы увеличить количество монстров или заполнить экран пулями, но и в том, чтобы повысить уровень сложности.

И у монстров, и у боссов есть свой ритм и схема их атак. Игроку необходимо приспособиться к ритму и схеме атак. Другими словами, помимо покупки навыков и предметов и усиления игрового персонажа, сам игрок также должен расти вместе с ней.

Если реакция не очень хорошая, то вы можете использовать свою память, и вы все еще можете пройти через многие места, полагаясь на нее. Поэтому игроки обязательно пройдут игру до конца, даже если их часто убивает босс, но всегда есть чувство, что в следующий раз я смогу добиться успеха.

Но и часто в следующий раз игрок умирает либо по собственной ошибке, либо из-за нового хода босса. К тому времени, когда игроки отреагировали, время возврата денег уже давно истекло, и у них не остается другого выбора, кроме как продолжать игру, даже если они недовольны.

Тем не менее, когда игрок побеждает босса, на котором долго застрял, чувство достижения и приподнятого настроения трудно заменить аналогичными играми.

Через полчаса Хан Мей наконец-то победила двух боссов-лягушек.

Она была так взволнована, что вскочила со стула, но забыла, что на ней все еще надеты наушники. Она не только вырвала провод, но и опрокинула что-то на столе.

В то же время Сюнь Цзэ, который пил воду у себя дома, услышал голос системы в своей голове.

[Дзинь! Поздравляем хоста с достижением накопленных очков эмоций в 300 000, разблокированием достижения "Начало пути" и награждением хоста трассировщиком игр]

["Трассировщик игр" - после его использования хозяин может получить весь процесс конкретной игры, включая все достижения, все коллекции и т. д. (Никто не может понять эту игру лучше меня)]

[Дзинь! Поздравляем хоста с получением множества очков эмоций от гнева, радости и удивления всего за одну игру, разблокированием достижения "Пять вкусов" и увеличением всех значений навыков на пять пунктов!]

[Навыки: Управление 50; Сюжет 65; Искусство 50; Код 75.]

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2432754>