

Лучшие подборки:

Из-за сложности игры геймеры в Китае разделились на две группы, которые непосредственно продвинули "Sekiro: Shadows Die Twice" на горячего списка.

СМИ также последовали сообщения, от тех, кто был позитивен и поддерживал Сюнь Цзе, до тех, кто подливал масла в огонь, надеясь, что Сюнь Цзе падет от благодати.

Геймеры в Японии тоже спорят о Sekiro: Shadows Die Twice, но их причина немного отличается.

Потому что их внимание сосредоточено не на сложности игры, а на ее сюжете.

Действие игры происходит в конце эпохи воюющих провинций в Японии. Хотя игра не историческая, а скорее литературная версия, во всех аспектах сюжета все равно нет двусмысленности.

Конец Эпохи воюющих провинций не является чем-то новым для игроков Японии, существует множество игр, действие которых происходит в этот период, а также различные аниме и другие игры.

Однако ни аниме, ни игры не смогли полностью воссоздать классические элементы конца Эпохи воюющих провинций

Аниме и игры предназначены для развлечения, в конце концов, там есть даже девчачьи персонажи, так что не ждите от них изучения истории.

Но многие японские игры могут похвастаться тем, что в них идеально воссозданы многие исторические элементы Эпохи воюющих провинций, что позволяет игрокам погрузиться в те времена.

Однако эти игры далеки от "Sekiro: Shadows Die Twice", которая является красочным облаком, плывущим по небу, а они — незаметным осадком на земле.

Будь то архитектура, ландшафт, музыка, персонажи, оружие, доспехи или демоны и монстры внутри, в "Sekiro: Shadows Die Twice" присутствуют элементы периода Сэнгоку (Эпоха воюющих провинций), что очень впечатляет даже экспертов и ученых, изучающих этот период истории.

Японские игроки были в замешательстве. Как их игра может быть побеждена чужаками в этом кусочке собственной истории.

— Если говорить о других играх периода Сэнгоку, то они — ничто по сравнению с Sekiro: Shadows Die Twice.

— На самом деле, если бы не было сравнения, эти игры все равно выглядели бы хорошо, но, к сожалению, есть Sekiro: Shadows Die Twice!

— Это душераздирающе, что игра, действие которой происходит в конце Эпохи воюющих провинций, была разработана иностранцем.

— Неужели наши геймдизайнеры не могут быть более конкурентоспособными?

— Нет! Сюнь Цзе — пятизвездочный геймдизайнер, сколько людей являются его соперниками?

— Самый молодой пятизвездочный геймдизайнер\*

— Такой замечательный парень, почему он не может быть из нашей страны?

— Если вы такие же бесстыжие, как корейцы, то вы тоже можете сказать, что Сюнь Цзе — японец.

Пока японские игроки злятся на отечественных геймдизайнеров, игроки Европы и США относятся к Sekiro: Shadows Die Twice по-другому.

Европейские и американские геймеры уже полюбили игры, которые являются чрезвычайно сложными, а Sekiro: Shadows Die Twice полностью удовлетворили их предпочтения и подарила им хорошее времяпрепровождение.

Хотя некоторых европейских и американских геймеров отпугнула сложность игры, многие остались, чтобы продолжить испытание.

Что касается культурных различий, то это не было большой проблемой. Они не понимали Эпоху воюющих провинций, но они знали о ниндзя и самураях, и этого им было достаточно.

На европейском и американском рынках игра Sekiro: Shadows Die Twice показала очень хорошие результаты в плане продаж, обзоров и рейтингов.

Некоторые игроки даже подшучивали над тем, что игра с японским сеттингом, разработанная китайским геймдизайнером, пользуется большим спросом у европейских и американских игроков.

Судя по данным, "Sekiro: Shadows Die Twice" является самой продаваемой игрой в Европе и Америке, за ней следует Китай, ведь база игроков там есть, и, наконец, Япония.

Хотя этот результат немного превосходит ожидания Сюнь Цзе, но нет никаких сомнений, что "Sekiro: Shadows Die Twice" все еще успешная игра, и цель ее создания была достигнута.

При любом упоминании Сюнь Цзе или Original Spark японские игроки сразу же вспоминают "Sekiro: Shadows Die Twice". И из-за этой игры, которая заставляет их чувствовать стыд, они хотят узнать больше о других играх Сюнь Цзе.

Когда Сюнь Цзе выпустит какие-либо новые игры, они смогут более свободно выпускать в Японии.

Original Spark Company.

Дин Фаньсинь посмотрел на данные в своих руках и через мгновение вздохнул:

— Брат Сюнь, ты был прав, процент возврата денег за Sekiro: Shadows Die Twice самый высокий с момента основания Original Spark, почти 20%.

— Двадцать процентов? Это в пределах моих ожиданий, — сказал Сюнь Цзе.

Чэнь Сюэшу, который был в стороне, сказал:

— Я просто не ожидал, что игра станет большим хитом в Европе и США, но продажи в Японии оказались самыми низкими."

— Хотя они и самые низкие, но по сравнению с другими играми за тот же период, Sekiro: Shadows Die Twice все еще на высоте, — добавила Мо Даньцин.

Лу Цюле улыбнулась и спросила:

— Брат Сюнь, это тоже входило в твои ожидания?

Сюнь Цзе пожал плечами и сказал:

— Я не бог, как я мог это предсказать, но пока игра успешна, и она не подвела нас.

— В основном это твоя идея, брат Сюнь, — сказала Ни Сяоди.

Линь Циньбяо кивнула и сказала:

— Брат Сюнь, общественное мнение о тебе в интернет опять стало странным.

Теперь, когда интернет был настолько развит, дело игроков в Японии, недовольными своими геймдизайнерами и игровыми компаниями, вскоре распространилось и на Китай..

Сначала игроки просто с удовольствием наблюдали за происходящим, но вдруг некоторые люди сказали:

— Если Сюнь Цзе может сделать игру с фоном и культурой Японии так хорошо, почему он не может сделать игру о Китае?

— Ему не нужно ничего сложно делать, просто изменить сеттинг игры Sekiro: Shadows Die Twice на период Весен и Осеней или Сражающихся царств, и она будет намного лучше нынешней.

то может показаться предложением, или, скорее, придиркой, но проницательные люди увидят, что это попытка очернить Сюнь Цзе. После того как некоторые люди начали поддерживать этот "аргумент", конечно, общественное мнение забурлило.

Некоторые люди сказали, что если Сюнь Цзе приложил столько усилий к игре в японском сеттинге, то его сердце должно быть в Японии, и что было бы лучше расследовать Сюнь Цзе, который может оказаться предателем.

Сюнь Цзе не обращал внимание на это, есть много игр с иностранным сеттингом, как он стал предателем?

— Я знаю об этом деле, все скоро разрешится, — сказал Юй Чжаоя, поправив очки в серебряной оправе.

— Я также помогаю, босс, можете быть уверены, что общественное мнение придет в норму, — сказал Лю Идэ

Сюнь Цзе кивнул и сказал:

— Хм, я испытываю огромное облегчение от того, что вы помогаете мне.

На самом деле Сюнь Цзе не беспокоился, что эта попытка очернить окажет на него негативное влияние, судя по продажам и рейтингам "Sekiro: Shadows Die Twice".

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2857865>