

Один только трейлер Bloodborne привлек внимание игроков, поставив и Yiwang Games, и Sueyuans Gameso в затруднительном положении.

Разве они не трогают фарфор ради шумихи? Лучше быть троллем или даже осужденным большим количеством игроков, чем никто не знает о существовании игры "Jade of Shu Yuan".

Пока игроков провоцируют на бунт, так что все они захотят купить копию игры, чтобы посмотреть, является ли "Jade of Shu Yuan" просто новой оболочкой Sekiro? Тогда у них будет уверенность в том, что они смогут удерживать игроков в игре в течение двух часов.

К тому времени, даже если у игры будет не очень высокий рейтинг, она заработает немного денег, а пока она зарабатывает деньги, это хорошее начало для следующего развития нового IP.

Но с появлением "Bloodborne" они оказались на грани того, чтобы быть забытыми игроками, не говоря уже о шумихе, и даже если они потратят деньги на наем водной армии для "наращивания оборотов", эффект будет далек от ожидаемого.

Первоначально, по ожиданиям главы студии Sueyuans, прикосновение к фарфору был безопасным способом повысить популярность. Теперь у Сюнь Цзе большая компания, поэтому он возможно не обратил внимание. Даже если бы Сюнь Цзе хотел ответить, то не сразу. В конце концов, даже если редактор игры мощный, требуется время, чтобы игра прошла путь от идеи до официального рождения.

К тому времени, когда Сюнь Цзе придумал игру, утвердил разработку и начал продвигать ее, их игра, вероятно, уже давно была бы выпущена и заработала деньги.

Он не ожидал, что реакция Сюнь Цзе будет такой быстрой, трейлер уже был выпущен, так что игра, вероятно, находится в разработке и выйдет раньше, чем ожидалось.

— Он, наверное, самый молодой пятизвездочный геймдизайнер с самым маленьким сердцем! — выругался глава Sueyuans Games

Но он осмеливался ругаться только наедине, если он действительно разозлит Сюнь Цзе, кто знает, что он сделает дальше?

Если раньше, с Yiwang Games в качестве поддержки, он действительно не боялся Сюнь Цзе, но теперь сам Yiwang очень боится. Он был единственный кто и выпрыгнул, хотя Yiwang соглашается, но никаких последующих действий с его стороны не последовало.

Причина в том, что если Сюнь Цзе действительно раздражен, Yiwang может с легкостью прекратить с ним сотрудничество и даже выбросить его как козла отпущения.

А что он может сделать? Он уже продался Yiwang, поэтому ему оставалось только доказать свою состоятельность и воспользоваться возможностью получить больше выгоды, поэтому, даже зная о намерениях Yiwang, у него не было другого выбора, кроме как пойти на это.

Однако он должен был держаться в тени, так как Сюнь Цзе уже почти уничтожил Blizzard, и если с ним поступят так же, то он, скорее всего, превратится в пыль.

Понедельник, 28 октября.

В Warcraft: The Frozen Throne" уже некоторое время идет постоянная борьба между игроками, и такие игроки, как Big G, который является богом, постепенно закрепили свое положение в качестве ведущего игрока.

В настоящее время в игре около пятисот игроков уровня грандмастер с 4 000 - 5 000 очками, и они представляют разные страны, причем больше всего игроков из Китая, Кореи, а также Европы и Америки, которые вместе составляют почти 90% от общего числа игроков.

Что касается Японии, то хотя среди них тоже есть отличные игроки в "Топ-500", никто из них не смог попасть в первую десятку.

Даже лучшие игроки из некоторых небольших азиатских стран могут победить "мастеров" из Японии.

В настоящее время конкуренция наиболее ожесточенная с одиннадцатого по сотое место, причем рейтинг меняется ежедневно, и при этом значительно, некоторые игроки даже могут подняться почти на десять мест за один день.

Первая десятка относительно менее изменчива, в конце концов, те, кто может попасть в первую десятку, похожи по уровню игры и пониманию игры, и очень часто проигрывают игру и выигрывают игру.

На первом месте пока находится Big G. Будучи одним из первых игроков Warcraft: The Frozen Throne, он вложил в игру много сил.

Хорошо, что он богатый ребенок, который не работает и не беспокоится о еде и одежде.

Второе место занял игрок из США, также известный бог в кругу игроков стратегий реального времени, чья любимая раса — нежить.

Третье место занял игрок из Кореи, который ранее играл в другие игры, прежде чем его привлек Warcraft: The Frozen Throne и, в свою очередь, игры в жанре стратегии реального времени, а играет он больше всего за ночных эльфов.

Все эти трое являются сильными конкурентами за первое место. В настоящее время можно сказать, что первое место занимают три человека по очереди. Хотя оставшиеся семь игроков иногда могут достичь вершины, вскоре они будут выбиты из борьбы, гораздо менее стойкие, чем эти трое.

500 лучших игроков могут улучшать свои навыки, убивая друг друга, и некоторые из них находятся в отношениях любви и ненависти друг к другу.

Для игроков на рейтинге "Мастер" еще есть куда совершенствоваться, и они также могут получать удовольствие от игры. Для них игра в матчмейкинг в свободное время может стать хорошим способом провести время и расслабиться.

Большинство геймеров, однако, находят игры в стратегии реального времени слишком сложными для начала.

Сама игра хороша, но дело не только в развитии героев, но и в том, как правильно расставить юнитов, как их сопоставить и как расположить. Даже то, как размещены здания и когда открывать рудник, очень важно.

Игроки с плохими навыками могут управлять только одним героем, а жизнь и смерть остальных юнитов определяется по воле судьбы. И даже при такой простом действии часто возникает ситуация "пропущенного солдата".

Эти игроки, как правило, способны барахтаться только на бронзе, и даже если они очень стараются, неплохо, если они смогут добраться до золота

Через некоторое время эти игроки постепенно теряют интерес к Warcraft: The Frozen Throne и бросают игру, чтобы поиграть во что-то другое.

Это нормальное явление для RTS-игры, ведь многие игроки играют в нее, чтобы развлечься, расслабиться и даже получить удовольствие, не используя свой мозг.

Тяжело ходить на работу или на учебу, но если в игре приходится тратить много энергии на расчеты того и этого, то даже самые любящие игры игроки не смогут этого вынести.

Однако Сюнь Цзе не собирался позволить популярности Warcraft: The Frozen Throne угаснуть, поскольку игра по-прежнему была его страстью в подростковые времена и не должна была исчезнуть из поля зрения игроков.

Подумав немного, Сюнь Цзе решил дать Warcraft: The Frozen Throne еще одну волну популярности, и для этого он планировал сделать три вещи.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2875173>