

Ситуации, подобные Уэсли и PDD, также происходили во многих других комнатах для прямых трансляций.

На данный момент зомби-апокалипсис становился все более и более популярным. Многие стримеры хотели конкурировать за его трафик, чтобы увеличить число своих поклонников.

Однако *Zombie Apocalypse* не была игрой, которую каждый мог легко пройти.

*Zombie Apocalypse* была игрой, которая содержала много ужасающих сцен. Хотя его боевой сегмент казался простым, он требовал навыков управления игровым персонажем.

Вот почему многие стримеры хотели показать свои игровые навыки во время игры в *Zombie Apocalypse* в своих прямых трансляциях, но большинству это не удалось.

Некоторые робкие стримеры даже не могли долгое время играть в игру, так как были слишком напуганы, чтобы продолжать игру.

Между тем, чрезмерно реалистичная захватывающая игра выявила некоторые недостатки.

Его недостатком было то, что он был слишком реалистичным. Особенно для такой игры, как *Zombie Apocalypse*, люди могут слишком погрузиться в нее и забыть, что они на самом деле просто играют в игру!

Однако, хотя стримерам не удалось очистить *Zombie Apocalypse*, они все еще были готовы ухватиться за такую возможность, чтобы увеличить число поклонников.

В результате в индустрии прямых трансляций появился феномен. Многие прямые трансляции перестали транслировать игры, в которые они обычно играли, и при этом они не играли в *Zombie Apocalypse*.

Вместо этого они прокрутили видео, на котором Анжелика заканчивает игру в своей комнате для прямой трансляции, и посмотрели его вместе со зрителями.

Тем не менее, зрители в зале прямой трансляции обсуждали это с большим энтузиазмом.

В этот момент пользователи сети обнаружили проблему.

[В наши дни я наблюдал за множеством стримеров, играющих в *Zombie Apocalypse*, но лишь немногие из них могут пройти игру. Действительно ли игра настолько сложна?]

[Я согласен. На первый взгляд игра не выглядит сложной, но быстрее всех ее проходит Анжелика! Даже многие стримеры, известные своими игровыми навыками, не могут справиться с этим с одной попытки!]

[Не слишком ли сложная игра? Если ситуация будет продолжаться, станет ли *Zombie Apocalypse II* еще сложнее?]

[Кто-нибудь знает, кто является разработчиком игры? Я действительно хочу сообщить ему об этой проблеме!]

Пользователи сети были обеспокоены тем, что следующие сезоны станут еще более сложными, что приведет к тому, что они не смогут играть в нее.

В результате пользователи сети разместили свой запрос в Интернете, надеясь найти

производителя игры и попросить его снизить сложность игры.

Некоторые фанаты даже собрались в комнате прямой трансляции Анжелики.

[Ведущий, не могли бы вы поговорить с разработчиком игры и попросить его снизить сложность? Я играю уже несколько дней и все еще застрял в игре!]

[Правильно, ведущий. Игра слишком сложная. Я не могу пройти мимо него, как бы усердно я в него ни играл. Это так раздражает!]

[Ведущий, ты можешь сыграть зомби-апокалипсис в своем прямом эфире еще раз? Я действительно надеюсь увидеть, как вы играете в нее своими глазами!]

Просматривая комментарии, Анжелика обратила внимание на проблемы, поднятые зрителями, и планировала оставить отзыв Су Пину после окончания ее прямой трансляции.

Однако ответ Анжелики будет таким же для тех, кто попросит ее снова сыграть в *Zombie Apocalypse*.

“Даже не думай об этом. Вы все просто хотите увидеть, как я до смерти напугана игрой и убита зомби, верно? Я на это не куплюсь! ”

Хотя Анжелика вышла из игры, ей крайне не хотелось играть в эту игру снова.

Кроме того, было бы скучно снова разыгрывать один и тот же сюжет. Было бы лучше отдохнуть и подготовиться к *Зомби-апокалипсису II*, который скоро выпустит Су Пин!

Анжелика, которая уже завоевала популярность благодаря игре, могла представить, насколько оживленной будет комната для прямых трансляций, когда она будет транслировать игру *Zombie Apocalypse II* в прямом эфире.

Все поклонники зомби-апокалипсиса могут прийти в ее комнату для прямой трансляции, чтобы посмотреть, как она играет в игру в прямом эфире!

“За это время моя комната с прямой трансляцией взорвется от толпы? Хе-хе, это захватывающе, просто думать об этом! ”

Как раз в то время, когда Анжелика вела прямую трансляцию, с другой стороны, в штаб-квартире компании Steam.

Компания была заинтересована в *Zombie Apocalypse*, игре мирового хита.

Успех Steam, крупнейшей в мире игровой платформы, был основан на постоянном поиске хороших игр.

Steam был бы готов потратить много денег на изучение и поддержку разработки потенциальных игр, подобных *Zombie Apocalypse*.

"Вы нашли разработчика "Зомби-апокалипсиса", который был очень популярен в последнее время?"

“Это пустая трата времени, чтобы позволить такой хорошей игре быть бесплатной!”

Директор спросил своих подчиненных в офисе в штаб-квартире Steam.

Подчиненный покачал головой и с сожалением сказал.

“Мне жаль, директор. Разработчик не оставил никакой контактной информации на нашей платформе. Он только что выпустил игру на нашей платформе ”.

“Кроме того, создатель, похоже, намеренно скрывает свою личность. Он даже подделал IP-адрес при загрузке игры ”.

Директор недовольно нахмурился, услышав это.

“Итак, мы понятия не имеем, где найти разработчика?”

Подчиненный кивнул.

Через некоторое время режиссер, похоже, отказался от поисков разработчика игры. Затем он сменил тему их разговора на другие вопросы.

"Не могли бы вы помочь мне передать мое указание команде разработчиков игр продвигать *Zombie Apocalypse*? Они должны чему-то научиться из этого! "

“Я хочу, чтобы все испытали зомби-апокалипсис, но я не просто позволяю всем играть в игры”.

“Команда разработчиков игры должна искать причины, по которым игра успешна с точки зрения разработчика, во время игры. Кроме того, они должны узнать преимущество игры ”.

“Это послужит отличным источником вдохновения для наших оригинальных игр! Я надеюсь, что однажды мы сможем сделать отличную игру, подобную *Zombie Apocalypse*! ”

Директива директора компании была быстро передана.

Сначала сотрудники Steam не одобрили заказ и просто пошли играть в игры.

Режиссер позволил им немного отдохнуть. Они могли получать зарплату, играя в игры, так почему бы и нет?

Однако сотрудники Steam вскоре осознали проблему.

“Вздых, в *Zombie Apocalypse* слишком сложно играть, но компания попросила нас пройти ее. Что нам делать? ”

“Пройти игру не так уж и сложно. Компания хочет, чтобы мы писали о нашем опыте и достижениях после игры, разве это не главная проблема? Это хуже, чем убить меня! ”

“Правильно! Должны ли мы следить за зомби во время игры? Это мучает меня! ”

Вскоре сотрудники начали постоянно жаловаться.

Это было из-за жестких требований, выдвинутых высшим руководством Steam.

В частности, многие сотрудники компании, которые были недостаточно хороши с точки зрения навыков и отсутствия мужества, вскоре были замучены до смерти.

Компания была наполнена душераздирающими криками сотрудников, и офисное здание по соседству могло даже слышать их крики.

Сотрудники других компаний даже однажды подумали, что сотрудники Steam столкнулись с опасностью в компании!

<http://tl.rulate.ru/book/82942/2641636>