

После того, как Су Пин закончил обсуждение с менеджером отдела продуктов Steam, все, что ему нужно было сделать, это дождаться выхода Matrix I.

Несмотря на то, что игра не была официально выпущена, она уже была хорошо известна во всем мире, потому что ее рекламировали в комнате прямой трансляции Анжелики.

Бесчисленные игроки призывали Су Пина выпустить игру на всех форумах и видеоплатформах, чтобы они могли испытать, каким будет мир после войны между человечеством и машинами.

Многие игроки, которые смотрели прямую трансляцию Анжелики, хотели испытать сверхспособности, которые она продемонстрировала в игре.

В конце концов, кроме агентов в "Матрице", только Анжелика могла использовать сверхспособности, а мир в "Матрице" был реалистичным.

Все хотели испытать, каково это - обладать сверхспособностями в мире смертных.

На самом деле, некоторые из давних поклонников Су Пина не были особенно одержимы очисткой его игр.

Это было потому, что они думали, что Су Пин создал целый мир, а не просто игру!

При таких обстоятельствах было пустой тратой времени и богохульством играть в игру с единственной целью ее очистки!

Реальный смысл игры в игры Су Пин состоял в том, чтобы полностью погрузиться в них и попытаться открыть для себя чудеса игрового мира.

На следующий день после того, как Су Пин и менеджер отдела продуктов закончили обсуждение, Steam опубликовал объявление, которое вызвало огромный ажиотаж по всему миру.

Объявление Steam о том, когда выйдет Matrix I, было ясным. Игра выйдет через три дня!

Быстрая скорость выпуска и высокая эффективность преподнесли игрокам огромный сюрприз.

Никто не ожидал, что Матрица I будет официально выпущена так скоро. По оценкам некоторых опытных игроков и фанатов...

Все ожидали, что игра будет доступна примерно через неделю. Игроки выразили бы свою благодарность, если бы смогли сыграть в нее.

Однако все были удивлены, что Су Пин выпустит игру на четыре дня раньше!

Игроки чувствовали, что четырехдневный досрочный релиз был для них как конфета. Это заставило всех предвкушать новую игру и серию.

Многие игроки оставляли комментарии в личном аккаунте Су Пина в социальных сетях, выражая свою любовь и поддержку его играм.

В таких обстоятельствах ни у кого не было бы недовольства Су Пином.

В конце концов, игра должна была вот-вот выйти. Конечно, никто не будет ненавидеть Су Пина.

Кроме того, какими бы бессмысленными ни были игровые сюжеты, игроки считали, что самое главное - иметь возможность играть в игру Су Пина. Все остальное было действительно мелочью, которая не требовала внимания.

Тем временем Steam начал рекламировать игру Су Пина на своей главной странице, увеличивая популярность The Matrix I, чтобы больше игроков узнали об игре.

Steam хотел, чтобы игроки, которые не пробовали игру Су Пина и не были его поклонниками, попробовали поиграть.

В этом и было очарование игры Су Пина. До тех пор, пока игроки испытали это однажды, они будут полностью погружены в это и не смогут сопротивляться.

Они станут поклонниками Су Пина.

Су Пин не успокоился и после того, как закончил переговоры со Steam. Поскольку игроки с энтузиазмом поддерживали Матрицу, я...

Су Пин понимал, что если он не сможет выпустить "Матрицу II" и "Матрицу III" как можно скорее, ему снова придется столкнуться с угрозой игроков.

Самым важным моментом было то, что Анжелика хотела как можно скорее приступить к следующим сюжетам "Матрицы".

Су Пин быстро вернулся к созданию новой игры, чтобы исполнить желание Анжелики.

Это был все тот же старый процесс. Сначала Су Пин позволил системе создать общую структуру игры, а затем он внес некоторые изменения.

Су Пину пришлось исправлять сюжетные ошибки или нелогичные части, чтобы создать идеальную игру.

В конце концов, предшественниками игр были все фильмы из той же серии в другом мире. Были бы некоторые проблемы, если бы Су Пин поэтапно конвертировал фильмы в игры.

Задачей Су Пина было решить проблемы и сделать все в игре более разумным, чтобы игроки не могли найти в этом никаких недостатков.

За эти три дня десятки миллионов игроков по всему миру с нетерпением ждали того дня, когда официально выйдет The Matrix I.

Она включала в себя бесчисленное количество игровых стримеров. Они уже опубликовали в своих комнатах прямых трансляций, что они увидят сюжет "Матрицы I" в своих прямых трансляциях, когда она будет выпущена.

В этот момент Анжелика стала самым праздным человеком.

В конце концов, Анжелика уже играла в "Матрицу I.". Ее не интересовали игры, в которые она уже играла.

Кроме того, Анжелика не желала соревноваться за популярность "Матрицы I" с таким количеством людей. В конце концов, Анжелика больше не испытывала недостатка в деньгах. Она стала стримером в прямом эфире больше ради своего интереса, чем ради выживания.

В этой ситуации Анжелика, естественно, делала бы все, что ей нравится. Ей не нужно было прилагать столько усилий, чтобы угодить игрокам и зрителям, как это делали непопулярные стримеры.

Как и ожидали бесчисленные люди, Матрица I наконец-то была официально выпущена.

В последние несколько дней сервер Steam был практически переполнен игроками. Ужасающая популярность Матрицы I в очередной раз потрясла всех.

Очевидно, что популярность Матрицы I была выше, чем у любой из игр серии *Zombie Apocalypse!*

Более того, это была всего лишь первая игра в серии *Matrix!*

Никто не мог себе представить, каких достижений может достичь "Матрица", когда выйдет ее продолжение.

Серия *Matrix* может стать вершиной мировой игровой истории!

У многих игроков была такая же догадка, и никто в ней не сомневался.

Не было сомнений, что никакая другая игра не сможет оспорить нынешнюю популярность Матрицы!

Более того, лучшим в *The Matrix* был не сюжет или играбельность игры, а философские идеи, заложенные в сюжет.

Например, война между человечеством и машинами и развитие технологии искусственного интеллекта...

Другие элементы, такие как кунг-фу, навыки взлома, технология интерфейса мозг-компьютер и так далее...

Каждая часть игры удивит игроков, произведет на них впечатление, и они не смогут устоять.

"Матрице" было суждено стать важной вехой в истории игр, и ее имя войдет в историю.

<http://tl.rulate.ru/book/82942/2793473>