Наконец, после всей этой шумихи, разработчики игр «Minecraft» и «Преисподней» объявили даты выхода своих игр.

Обе игры будут выпущены первого августа. Игра «Преисподняя» была оценена в 1288 юаней, в то время как игра «Minecraft» была оценена в 128, она стоила в десять раз меньше, чем игра «Преисподняя».

И судя по цене игры «Преисподняя», оценена она была как качественная виртуальная игра, хотя на самом деле ее качество было ниже среднего.

Но скорее всего такая цена была выставлена из-за того, что в ней не будет огромного количества микротранзакций, что означало, что большая часть прибыли будет получена от продаж игры. Игра на самом деле была относительно дешевой по сравнению с другими виртуальными играми, если принять во внимание тот факт, что игрокам не придется тратить ни копейки после покупки игры.

Конечно, это не означало, что компания «Императорская династия» изменила свое мнение. Просто создание игры «Преисподняя» не потребовало траты множества ресурсов, и многие вещи использовались повторно, что значительно снизило затраты на разработку.

Но вот игра «Minecraft», с другой стороны...

Многие были удивлены тем, что она была так низко оценена. Всего сто двадцать восемь юаней за готовую виртуальную игру...

Но на самом деле Чэнь Мо все уже давно продумал.

Создание игры «Minecraft» вообще не требовало больших инвестиций во время своего развития. Затраты для создания ПК-версии были в основном незначительными, а все улучшения и изменения виртуальной версии обошлись всего в десять миллионов юаней.

Сейчас десять миллионов юаней - это гроши для Чэнь Мо.

Поэтому Чэнь Мо сделал цену такой низкой, чтобы продать как можно больше копий. Только когда количество игроков увеличится, истинный потенциал игры «Minecraft» будет реализован.

Чэнь Мо хотел, чтобы игра «Minecraft» была установлена на каждом виртуальном игровом модуле в Китае.

Первого августа игра «Minecraft» и игра «Преисподняя» официально вышли на рынок!

Игроки, которые следили за этими играми, начали как можно быстрее скачивать их, так как им не терпелось поиграть в эти игры в виртуальной реальности.

На стриме Линь Сюэ.

Экран был все еще темным, и в это время в чате велись оживленные дискуссии.

«Сюэ переходит в виртуальную реальность? Сегодня она будет стримить виртуальную игру?»

«Да, я слышал, что сегодня выпустили игру «Преисподняя», она, вероятно, будет играть в нее. В конце концов, Сюэ является нестигаемой поклонницей игры «Diablo».

«Э-э-э...разве нестигаемая поклонница игры «Diablo» не должна играть в новую игру Чэнь Мо?»

«Как будто кто-то будет смотреть стрим по строительной игре».

«Хм? О, сейчас появится картинка!»

Вскоре на стриме вместо черного экрана появился виртуальный рабочий стол.

Виртуальные игры в этом мире можно было спокойно транслировать в прямом эфире, для этого капсула виртуальной реальности преобразовывала изображение, чтобы его удобно было смотреть на обычном мониторе.

И так как практически всегда в виртуальные РПГ-игры, такие как, например, «Преисподняя», играли от первого лица с углом обзора в 124 градуса, если бы обычные люди смотрели за этим, их бы наверняка стошнило, из-за чего на стримах виртуальные игры от первого лица для стримера никак не менялись, а вот обычные зрители видели бы все от третьего лица, чтобы их не укачивало.

Смотреть стрим от первого лица было слишком неприятно, и было доказано, что при долгом просмотре такого стрима рано или поздно человеку станет плохо.

На стриме же появилась виртуальная версия рабочего стола. На нем было много иконок разных игр, включая иконку игры «Преисподняя».

Прежде чем чат успел начать праздновать победу, Линь Сюэ запустила игру «Minecraft»...

Зрители были ошеломлены.

«А? «Minecraft»? Серьезно?»

«Что случилось с Сюэ? Когда это она полюбила строительные игры?»

«Боже мой, я действительно не хочу это смотреть!»

«Тогда ливни, придурок, не пиши ничего больше в чат».

- Сегодня мы поиграем в игру «Minecraft», которая была разработана Чэнь Мо, я не хочу ничего объяснять, я просто хочу поиграть в игру, хорошо? - сказала Линь Сюэ.

«Это точно Сюэ? Что значит - никаких объяснений?»

«Я чувствую на Сюэ запах Чэнь Мо...»

Вскоре Линь Сюэ появилась посреди равнины с восходящим солнцем на заднем плане.

Слева от Линь Сюэ стояла маленькая хижина с надписью «Minecraft».

Еще чуть левее тропинка вела в густой лес, где находилось здание с надписью «Новый мир».

Справа от нее находилась огромная обсерватория с огромным глобусом на вершине и надписью «Общие миры».

Справа от обсерватории стоял небольшой телепорт с надписью «Мир Чэнь Мо».

Все эти здания были построены с помощью блоков...

Вероятно, таково было главное меню этой игры.

Линь Сюэ посмотрела вниз и поняла, что она управляла игрушечной фигуркой.

Зрители же знали об этом с самого начала. Персонаж Линь Сюэ выглядел как игрушка из набора лего.

Так как игра собирала данные игрока из игрового модуля, персонаж Линь Сюэ с самого начала был женского пола.

Симпатичная собачка с табличкой во рту подошла к Линь Сюэ.

«Ваш персонаж был настроен случайно, хотите ли вы его переодеть?»

Лин Сюэ погладила песика и нажала на «Да».

Почему бы ей не настроить своего персонажа, если она могла?

Обзор Лин Сюэ изменился от первого к третьему лицу, как будто ее душа только что выпрыгнула из тела.

В то же время перед ней появился список с вещами.

- Тут, кажется, довольно много вариантов...

Лин Сюэ просмотрела весь список. Она обнаружила, что хотя эта игра выглядела простой, на самом деле тут можно было настроить все, что угодно. Например, она могла изменить свое лицо, то, что будет надето на ее голову, топ, брюки, обувь... Она даже могла менять свой рост в определенном диапазоне.

Через полчаса Линь Сюэ наконец закончила наряжать своего персонажа.

- Хмм... с чего бы начать?

- Давайте сначала попробуем поиграть в одиночном режиме, мне будет неловко, если я буду тянуть других вниз в многопользовательском режиме, - сказала Линь Сюэ через несколько мгновений.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1291243>