

Один из популярных профессиональных критиков выкатил довольно большой пост на счет новой игры Чэнь Мо.

«Самая яркая часть этой игры заключается в ее “реальной” системе управления. Некоторые действия могут быть выполнены только с движениями рук игрока, и точность распознавания этих движений просто удивительна.

В режиме для двух игроков другой игрок может просто взять вторую рукоятку и играть так же спокойно, как и с двумя — фактически разницы или неудобства это не вызывает.

По сравнению с другими играми, где все действия делал только главный герой и в редких исключениях его свита, шляпа в этой игре просто всемогуща, она может атаковать противника, позволяет прыгать выше, а также может прикрепляться к различным неписям или врагам, из-за чего мы можем использовать их в качестве марионеток, что делает игру довольно веселой.

Конечно, это не идеальная игра, и в ней есть некоторые незначительные недостатки. Но я думаю, что эта игра и новая консоль Чэнь Мо просто прекрасны».

Обзоры популярных критиков на игру «Super Mario Odyssey» были весьма высоки и в основном держались на отметки в девять баллов из десяти, а некоторые из крупных компаний-рецензентов оценили игру в десять баллов из десяти!

Конечно в наше время полагаться на мнение каких-то критиков было как минимум глупо, так как история помнит просто кучу игр, которые получили невероятные оценки из-за влияния компаний, что их издавала. Настоящих критиков осталось не так уж и много.

Но Чэнь Мо не занес ни одному критику и юаня, так как ему было по большей части плевать на них.

А поскольку игра «Super Mario Odyssey» была весьма особенной, в которой любому критику будет сложно найти хотя бы парочку серьезных проблем, было неудивительно, что у нее были такие высокие оценки.

----

Магазин видеоигр Чэнь Мо.

Мобильная зона была полностью забита, потому что после выпуска КПК туда привезли тридцать экземпляров «Switch» в полной комплектации, и любой посетитель мог спокойно поиграть, если он предварительно оплатил час в мобильной игровой зоне.

- Эй, а как мне собрать эту луну? Кто-нибудь знает?

- Этот уровень кажется мне трудным. Почему я не могу перепрыгнуть эту пропасть? Нужно задействовать какой-то особый способ?

- Друг, ты не умеешь спринтовать? Держи кнопку «ZL» одной рукой, а другой качай рукоятку.

Посетители приходили один за другим, и вскоре людей в мобильной зоне стало больше, чем в голографической зоне. И благодаря постоянному общению игроки обнаруживали, что контента в этой игре было действительно слишком много, и независимо от того, как долго они играли, они обнаруживали разные скрытые секреты или пасхалки.

В игре было более восьмисот лун, что были спрятаны во всех уголках мира. После сбора двухсот пятидесяти лун начинался ад. Собрать пятьсот лун уже было достаточно сложно, что уж говорить про все восемьсот лун, и некоторые игроки во время сборов даже начинали сомневаться в своей жизни.

Чэнь Мо же сидел в стороне и наблюдал за происходящим в приподнятом настроении.

С момента выпуска устройства «Switch» и игры «Super Mario Odyssey» Чэнь Мо внезапно начал получать большое количество очков веселья, и со временем он не стал получать меньше очков, что очень сильно радовало его.

Конечно среди очков веселья иногда проскакивали и очки негодования, потому что некоторые уровни были до смешного сложными, но это было вполне нормально.

В среднем Чэнь Мо получал на каждые сто очков веселья около двадцати очков негодования

Но в будущем, поскольку игра «Super Mario Odyssey» определенно будет обрастать новой аудиторией, этот разрыв будет только расширяться.

Чэнь Мо уже подготовил все необходимое для этого, но сейчас было не самое подходящее время для действий.

Сейчас игроки все еще постигали это новое устройство, как и игры, что были заточены под него, и из-за отсутствия запасов многие игроки просто не получили в руки этот КПК, так что в данный момент приводить планы в действие было как минимум глупым поступком.

Но тут к нему подошел Цянь Кун и сказал: - Босс, новая игра от компании «Императорская династия», «Guns of Fire: Warzone», кажется, вот-вот выйдет.

- О? Да неужели? Как медленно... - Чэнь Мо вздохнул. - Я так давно не смотрел за первоклассной драмой ...

Спустя год профессиональные команды по игре «League of Legends» уже начали искать новых перспективных игроков. Более того, весенние китайские турниры также прошли очень гладко, и количество зрителей было довольно большим, по крайней мере статистика по просмотрам смогла побить все самые оптимистичные прогнозы.

Многие думали, что чемпионат смотрело так много людей только из-за того, что он проводился всего раз в год и за главный приз боролись самые сильные команды мира.

И кто вообще будет смотреть какие-то там второсортные турниры?

Но на самом деле, хотя популярность этих турниров и рядом не стояла с чемпионатом, она была довольно высока.

В основном это происходило потому, что крупные киберспортивные организации существуют довольно долгое время и имеют свою собственную фанатскую базу, которая любит смотреть за своими любимчиками.

В трех других регионах, в Европе, Америки и Южной Корее турниры уже были в процессе подготовки, и местные киберспортивные организации вместе с властями горячо поддерживали и содействовали скорому началу проведения турниров.

Многие видели, что игра «League of Legends» все еще очень бурно развивалась, даже сильнее, чем в прошлом году, и многие могли сказать, что второй чемпионат вызовет еще больший ажиотаж, чем первый.

С такими фактами любая команда была готова пойти на все и попасть в чемпионат, что гарантировало зрителям зрелищные и красивые игры.

Компания «Императорская династия» хотела выпустить игру «Guns of Fire: Warzone» как можно раньше, так как она хотела не дать игре «League of Legends» полностью подмять под себя компьютерный рынок, в чем не было ничего удивительного.

И времени для выпуска этой игры лучше, чем сейчас, просто нельзя будет найти в дальнейшем.

Ну а пока отечественная киберспортивная индустрия переживала бум, многие организации вкладывали огромные средства и формировали новые команды.

Чэнь Мо же в настоящее время был занят продвижением своего нового устройства и новых игр. Хотя он добился большого успеха, компания «Императорская династия» не могла понять стратегии Чэнь Мо.

Линь Чаосю был озадачен его действиями, так как он не мог понять, почему Чэнь Мо вдруг

захотел стать производителем устройств.

Разве можно было списать все это всего лишь на его желание раздать пощечины особо буйным людям?

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1457141>