

На большом экране в аудитории появился игровой персонаж, выкрикнув реплику, выполнил великолепные движения, и вся аудитория вдруг словно увидела фейерверк, вспыхнувший разноцветным светом.

Это файтинг под названием Fist and Foot, выпущенный компанией New Day Games, и игра прошла эволюцию в течение целого поколения, начиная с игровых автоматов, и заканчивая тем, чем она является сегодня.

Но судя по тому, что игра все еще выходит с новыми играми, рынок для серии Fist and Foot все еще существует, иначе New Day Games не выпускала бы столько продолжений, если бы они не приносили прибыль,

На видео демонстрируется геймплей игры. Сюнь Цзе внешне улыбается и выглядит довольным, но в его сердце презрение, втайне говорящее, что эта маленькая компания слишком бесперспективна.

Целое поколение! Файтинги в его оригинальном мире могли бы стать ярким событием, если бы их разрабатывали на протяжении стольких поколений.

Но в этой Fist & Foot нет ничего инновационного, кроме того, что графика стала лучше, персонажи стали выглядеть круче, а движения стали более пафосными.

В игре нет системы помощи, что означает, что вы не можете вызвать заранее выбранного персонажа для выполнения определенного движения во время боя.

Важно знать, что помощь, при правильном использовании, может спасти вам жизнь в критические моменты, а при наступательном использовании может также привести к некоторым новым комбо, которые могут максимально сократить ХП вашего противника или даже лишить его жизни.

Что касается комбо, то в Fist & Foot они не отличаются четкостью и последовательностью, они сухие и лишены определенного чувства удара.

В игре также нет системы уклонений, что делает игру слишком односторонней, так как все сводится к проверке друг друга, чтобы увидеть, какая сторона промахнется первой, и если вы попались, то вас унесут в шквале движений, без какого-либо напряжения в конце, если атакующий не ошибется.

Неудивительно, что матчи в "Fist & Foot" мало кто смотрел, им действительно не хватает зрелищности.

Что заставляет Сюнь Цзе потерять дар речи, так это то, что после стольких игр не существует даже официальной сюжетной линии.

Я слышал, что игрокам "Fist & Foot" приходилось рисовать собственные комиксы и писать собственные романы, а в кругу широко распространена поговорка - "я должен сам производить еду для дерьмовой игры"!

Однако поскольку файтинги на Аквамарине именно такие, соревнование сводится к тому, у кого больше персонажей и у кого более яркие приемы, а все остальное не имеет значения.

Поэтому, как бы ни были несчастны игроки, они могли только продолжать играть.

— Геймдизайнер Сюнь, что ты думаешь об этой игре? — спросил Фрикерс низким голосом.

— Она довольно хороша. У персонажей есть отличительные черты, графика хороша, а новые навыки великолепны, так что я считаю, что это даст игрокам свежие ощущения, а с учетом накопления фанатов за столько лет существования, игра должна хорошо продаваться после выхода, — сказал Сюнь Цзе с улыбкой на лице.

Фрикерс услышал, что в словах Сюнь Цзе что-то есть, персонажи были характерными, движения — великолепными, все это, казалось бы, комплименты, но для файтинга это не комплименты.

Разве не следует хвалить игру за ее чувство боя и быстрые движения? Но Сюнь Цзе не упомянул об этом ни слова, так не означает ли это, что, по его мнению, игра скучная?

Но если это так, то Фрикерс согласен, по его мнению, Fist & Foot - это слишком старая школа, ведь они делали одну и ту же старую игру для стольких поколений.

Просто потому, что файтинги в наши дни практически одинаковы, люди привыкли к этому. Поскольку в Fist & Foot не было практически ничего нового, после окончания видеоролика геймдизайнер игры вернулся на сцену и наговорил кучу вещей, которые звучали так, как будто что-то означали, но на самом деле это была полная ерунда.

Сюнь Цзе поборол желание зевнуть и подумал: "Так скучно, почему здесь нет полосы прокрутки, чтобы я мог перейти к следующей игре?"

К счастью, даже с видео геймплея и ерундой геймдизайнера, весь процесс длился всего около получаса, и после того, как другая сторона поклонилась и ушла, большой экран, казалось, немного нетерпеливо ждал, чтобы показать видео второй игры.

Игра называлась New Phantom Turtles, старый комикс, который позже был адаптирован в аниме, фильмы, игры и многое другое, и является воспоминанием детства для многих геймеров.

Игра по-прежнему представляет собой сайд-скроллер, но детали стали более подробными и четкими, хотя она все еще пиксельная графика..

Бой также выглядит хорошо, с большим количеством ударов кулаками и ногами, и, мягко говоря, он намного лучше, чем в Fist and Foot.

New Phantom Turtles удивили многих, добавив к набору доступных персонажей женщину-репортера из оригинала.

Игра может поддерживать кооператив до четырех игроков онлайн и была переработана от уровня до сюжета, тем самым показывая, что разработчики потрудились.

По мнению Сюнь Цзе, несмотря на то, что она пиксельная, это прекрасная игра.

Она будет вызывать воспоминания о детстве, и уверен, что она будет хорошо продаваться, когда ее выпустят, но все же немного не хватает инноваций.

Хотя видно, что геймдизайнер добавил в игру некоторые современные технологии, основной геймплей остался прежним. Если не добавить в игру старый сюжет, то замена на другой сюжет, о котором никто не слышал, станет большим провалом во всех отношениях.

— Геймдизайнер Сюнь, что вы думаете об игре? — снова спросил Фрикес.

— Она довольно хороша. Она навевает воспоминания о моем детстве. Если в игре будет китайская локализация, я куплю копию и буду играть в нее, — честно ответил Сюнь Цзе.

— Я тоже довольно оптимистично смотрю на эту игру.

По мнению Фрикера, игра в ностальгическом стиле, если она по качеству не ниже среднего, то игроки обязательно купят ее.

Третья игра на сцене — симулятор такси, графика выглядит довольно хорошо, хотя и немного мультяшно, но, по крайней мере, радует глаз.

Игровой процесс заключается в том, что игрок управляет такси, подбирая пассажиров и доставляя их в указанное место, при этом в процессе игры выполняются некоторые случайные побочные задания.

Заработав деньги, игрок может модифицировать свое такси, например, изменить цвет машины и добавить на нее различные причудливые огни, чтобы сделать свое такси самым красивым в городе.

А когда рейтинг игрока достигает определенного значения, он может разблокировать новые районы, новых пассажиров и т.д.

Сюнь Цзе не нравятся такие игры, но считает, что это нормально — скучать и убивать время, но очень легко надоедает.

Но я должен признать, что все еще есть много игроков, которым нравятся подобные игры-симуляторы.

— Геймдизайнер Сюнь, тебе нравится эта игра? — спросил Фрикес.

— Ну, игра хорошая, но не в моем вкусе, — ответил Сюнь Цзе.

— Я тоже не могу играть в эту игру, я сам не люблю водить машину, иначе я бы не нанял столько водителей.

Когда на сцене появилось видео четвертой игры, Сюнь Цзе сильно удивился.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2781039>