

"О? 300 алмазов! Спасибо тебе, Maddening. Что касается бега..." Макс остановился на секунду и огляделся. Он хотел найти хорошую стену, чтобы показать, как он бежит по стене, и, наконец, нашел ее.

Ничего не теряя и даже не готовясь, Макс побежал к стене и прыгнул. Сначала его правая нога приземлилась на стену; затем он побежал так, как будто был на земле, и прыгнул примерно через 10 метров.

"Оп!" Он благополучно приземлился и с улыбкой посмотрел в камеру. "Просто так".

— Это ничего не объясняет!

— Покажите нам, как это делается... С инструкцией!"

"Это проблемно". Макс почесал щеку, и его улыбка стала кривой. "Я не знаю, как это объяснить. Я просто умею и все".

Не то чтобы он не хотел объяснять своим зрителям, но он не знал, как это сделать.

Бегать по стене или обходить препятствия было навыком, который Макс приобрел после тщательных тренировок. Оно уже было заложено в его сознании, и он помнил, как это делается.

Поскольку виртуальная реальность использовала его мозговые волны для перемещения персонажа, двигаться таким образом стало легче. Если бы это был реальный мир, даже Макс не был уверен, смог бы он так пробежать по стене — по крайней мере, не в его нынешнем состоянии.

'Я уже чувствую себя немного уставшим. Не слишком ли я напрягся в битве?' Подумал он, почувствовав, что его тело стало тяжелее. 'Лучше закончить стрим прямо сейчас. Прошло уже около... часа? Я продолжу сюжет завтра.'

Решив, что пришло время остановиться, он попрощался со своими зрителями и пообещал, что вернется к основному сюжету завтра в это же время, в 18:00.

Как обычно, из-за того, что Макс остановился в интересном месте, все жаловались и хотели, чтобы он продолжил. Они хотели посмотреть следующую кат-сцену, когда он сообщит Хатчу о миссии.

Но Макс, уже уставший, не услышал их и все равно планировал закончить трансляцию. Он был уверен, что они будут говорить об этом, и смотреть запись того, что он сделал.

В конце концов, он сделал много неожиданных элементов. Чат также отреагировал хорошо. Продолжить, вероятно, было бы плохой идеей.

"Увидимся завтра! Я снова проведу стрим в это же время!"

— Что ж, это расстраивает, но мы не можем жаловаться. Он новичок. Уже удивительно, что он может так долго играть и стримить с такими движениями.

— Увидимся завтра, Бриз!

— Хорошего отдыха! Мы будем ждать тебя!

— В будущем сделаем несколько обучающих роликов!

— Увидимся!

Макс улыбнулся и нажал кнопку завершения.

[Трансляция закончилась.]

Капсула виртуальной реальности в комнате Макса открылась, и он выбрался наружу. Он вел прямую трансляцию всего час, но его тело было покрыто потом.

Несмотря на это, на его лице была довольная улыбка. В основном это было из-за прогресса в его задании.

<Задание:

- Могу ли я питаться за счет доната?!

Очевидно, что стримеру нужны деньги!

Получите первый донат до конца "Путешествия рыцаря".

Прогресс: 5 500/50 000 алмазов или 110/1000 долларов

Награда: 1 пищевая добавка класса В.

Крайний срок: Пятая прямая трансляция (1/5)

Невыполнение задания приведет к удалению системы.>

"Есс! Я заработал 110 долларов на своем втором стриме! Думаю, я довольно талантлив".
Взвизгнул он, оттягивая футболку, чтобы вытереть пот, капающий со лба, прежде чем снять ее.

Этому достижению действительно было чему порадоваться, особенно учитывая, что это был его первый день прямой трансляции. Не многие люди могли получить донат в свой первый день.

Было много факторов, таких как навыки и удача. К счастью, у Макса были навыки, и ему каким-то образом повезло, открыв новый маршрут. Вот почему его аудитория быстро выросла.

Его первый стрим оказал такое большое влияние.

"Но я не могу остановиться прямо сейчас. Сейчас 7 часов вечера, да? Думаю, я сделаю несколько упражнений, чтобы увеличить свою выносливость и стойкость к более длительному пребыванию в капсуле".

Така был одним из сотрудников маркетинговой команды Biozone Entertainment, одного из трех крупнейших дистрибьюторов игр в мире, который недавно выпустил "Путешествие рыцаря". Его черные волосы были зачесаны назад, и он носил свой темный костюм, как профессиональный офисный работник.

В настоящее время он находился в затруднительном положении.

Поначалу компания оценивала "Путешествие рыцаря" как успешную игру, которая привлечет внимание обычных игроков и стримеров.

Она имела замечательный успех, но все равно оказалась ниже, чем ожидала компания. Рейтинг был хорошим, и были положительные отзывы.

Но они обнаружили одну проблему. Общее количество зрителей на стриминговой платформе, крупнейшем месте для продвижения игры, не достигло даже минимальной цели.

Стриминговые платформы, особенно самая популярная из них, Punch, стали важным фактором маркетинга офлайн-игр без каких-либо киберспортивных мероприятий.

Компания не ожидала, что игра наберет популярность с более чем 5 миллионами зрителей на пике, как популярная онлайн-игра, которую они выпустили полгода назад под названием Кровавый Рыцарь.

Тем не менее, они все еще ожидали, что у "Путешествие рыцаря" будет как минимум 1 миллион зрителей на потоковой платформе Punch, что еще больше увеличит их продажи.

И ответственность за то, чтобы подумать о том, как увеличить продажи, легла на команду маркетинга. Как руководитель маркетинговой команды "Путешествие рыцаря", Така уже имел представление о том, как завоевать популярность и достичь 1 миллиона зрителей.

Создать новый ивент, использующий функцию Кооп.

Мероприятие было простым. Три лучших стримера "Путешествие рыцаря" научат трех новых стримеров "Путешествие рыцаря" играть и закончить игру как можно быстрее. Другими словами, это был Спидран.

"Я нашел всех стримеров-ветеранов, но новых интересных стримеров не существует. Все они скучные или просто откровенно копируют своих старших коллег. И осталась всего неделя, чтобы представить имена!"

Така, очевидно, посетил форум сообщества через свои умные часы, чтобы найти то, что он искал. Это место было лучшим местом для поиска информации.

И он сделал правильный выбор.

Когда он открыл форум, на нем появилось много новых сообщений.

В основном они касались предыдущего прямого эфира Бриз, нового стримера, который нашел новый маршрут в "Путешествии рыцаря".

Само по себе это не было удивительным для Таки, но он заинтересовался прикрепленными клипами из прямого эфира.

[Бриз совершил безумный трюк.]

[Кто этот Бриз? Бег по стене в "Путешествии рыцаря"!]

[Триста шестьдесят с топором возможен! Кто-то только что сделал это в "Путешествии рыцаря"!]

Така начал задаваться вопросом, что было с этими людьми. Кто был этот Бриз, о котором они говорили? Они никогда раньше не были так взволнованы — не после первой недели выхода игры.

Поскольку названия звучали преувеличенно, Така решил щелкнуть и посмотреть одно из видео.

Клип, который он выбрал, был в основном о том, как Бриз рашет пещеру в одиночку, а не только проводит разведку.

Пока все было нормально. Но клип внезапно оборвался, и заиграла другая сцена.

На видео Бриз внезапно подпрыгнул и совершил безумный забег по стене! Если этого было недостаточно, он легко убил всех варваров и завершил бой вращением топора на 360 градусов, убив 4 варваров одним взмахом.

Когда Така увидел, что сделал Бриз, у него отвисла челюсть, а рука задрожала. Он был уверен.... Наконец-то он нашел!

**

<http://tl.rulate.ru/book/99090/3594420>