

Спустя пару дней на рынке начало появляться все больше и больше игр на тему «Троецарствие».

И среди этого огромного потока существовали как плохие игры, так и хорошие.

Наиболее примечательной являлась игра от компании «Дзен», они выпустили игру под названием «Герои Троецарствия».

И хотя эта игра была мобильной игрой, ее идея и основной геймплей был весьма недурен. Игроки должны были атаковать города и захватывать их, тем самым открывая новые территории для исследований.

В нее также внесли несколько микроинноваций в систему оборудования, систему маунтов, скиллов...

Помимо этого графика в этой игре была просто потрясающей.

Сюжет этой игры не был полностью основан на эпохе «Троецарствия», но основные генералы, тактики и события в игре существовали.

Хотя все эти нововведения не являлись революционными, они, по крайней мере, позволяли этой игре выделиться среди прочих подобных игр.

Более того, компания «Дзен» подошла к созданию этой игры с максимальной серьезностью. Графика, которая не только отражала характеристики генералов, но и добавляла им черты божественности, музыка, которая будоражила кровь...

Когда Чэнь Мо взглянул на эту графику, он понял, что им пришлось, по крайней мере, выложить около десяти миллионов юаней.

Более того, чтобы лучше отразить особенности войны, в этой игре игроки могли свободно сражаться на большой карте и соревноваться за владение каждым городом.

Для осад не нужно было соблюдать никаких условий, как и для начала ПвП. И помимо всего этого компания «Дзен» закупила довольно большое количество рекламы, из-за чего эта игра на данный момент была популярна.

Многие геймдизайнеры считали, что игра «Герои Троецарствия», скорее всего, займет первое место.

Хотя ее основной геймплей не был чем-то новым, она, в конце концов, претерпела множество изменений. Графика, музыка, основной геймплей, осады... все из этого было очень хорошо

проработано.

Более того, о таком геймплее нельзя было сказать что-то плохое. Ведь рынок уже давно показал, что такой геймплей является весьма прибыльным и успешным.

Ну а на счет новой игры Чэнь Мо... Она была слишком рискованной. Совершенно новая игра. Она не была связана ни с какой игрой и не имела никакого сюжета...

----

После того, как прошло немного времени, игроки обратили свое внимание на «Immortal Conquest».

«О? Чэнь Мо тоже решил поучаствовать в этом конкурсе?»

«Какое странное название, но, в принципе, ничего нового».

«Игра о захвате земель?»

«Фиг его знает, это что-то непонятное».

«Так как эту игру сделал Чэнь Мо, я сыграю в нее!»

----

Чжэн Хунси сейчас играл в «Immortal Conquest».

Чжэн Хунси было немного любопытно — как это у игры не может быть сюжета от слова совсем? Как кто-то мог выпустить игру на тему «Троецарствия» без сюжета?

Самая ценная часть «Троецарствия» - это ее сюжет. Многие события того времени стали культовыми, о которых говорили даже сейчас. Причина, по которой многие классические игры на тему «Троецарствия» являлись классическими, заключалась именно в том, что в них интерпретировались эти исторические события с разных сторон.

Но оставив сюжет позади...

Конечно, Чэнь Мо был определенно не настолько глуп. Поскольку он осмелился отказаться от сюжета, он, очевидно, нашел более лучший способ по привлечению игроков.

Из-за любопытства Чжэн Хунси скачал игру «Immortal Conquest» на свой мобильный телефон и начал играть.

И первое, что попало ему на глаза — очень краткое вступление...

Дворец, полный величия и грациозности, солдаты в полном вооружении, которые стояли на входе... Большой треножник, который символизировал власть...

Атмосфера этой картины очень хорошо соответствовала эпохе троецарствия.

Войдя в свой аккаунт, он увидел простой синематик, который сопровождался текстом.

[Конец династии Хань настал, горы и реки рухнули, и группы героев объединились, чтобы породить бесконечную войну.]

Пока появлялся текст, на заднем плане показывали картины, на которых были изображены войска, осады городов, сражения, поклонение императорам...

Хотя это был и не очень-то качественный синематик, его было вполне достаточно для мобильной игры.

- Конечно, босс лучше всех умеет получать высокий КПД при очень маленьких затратах, - взволнованно сказал Чжэн Хунси.

[Лоян в древние времена являлся столицей страны, через этот город проходили все важные пути.]

Перед его взором предстала большая карта эпохи троецарствия. Но эта большая карта не была разделена на три страны основные страны той эпохи - она была разделена на большое количество маленьких государств.

[Каждый хотел забрать эту звезду, и каждый стремился стать самым могущественным правителем]

[Но эта звезда сверкала слишком ярко, и каждый тигр хотел забрать ее себе.]

[Но каждый тигр имеет своего естественного противника.]

Последние три абзаца были написаны на древне-китайском, но их смысл можно было понять даже без знания древнего диалекта. Конечно некоторые игроки с низким уровнем древней письменности не поймут эти абзацы с первого раза, тем не менее они, скорее всего, не станут

долго думать об этом вступлении.

Но смысл этих предложений был прост. Конец династии Хань породил хаос, и герои начали сражаться друг против друга. Лоян являлся центром мира, и тот, кто получит Лоян, получит в свои руки и весь мир. Но мир был велик, и для его контроля необходимо собрать достойную армию. За звездой охотились все сильные мира сего, но все они имели слабые места.

Начало игры пробудило в Чжэн Хунси интерес.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1368898>