

- Не нужно толкаться, пожалуйста, выстройтесь в шеренгу!

- Поскольку на данный момент желающих опробовать нашу новую игру слишком много, каждый будет ограничен десятью минутами!

Сотрудники работали очень усердно, чтобы поддерживать порядок. К этому моменту у стенда компании собралось очень много народу, и те люди, что на данный момент находились в капсуле виртуальной реальности, не особо желали выходить.

В итоге из-за ограничения в виде десяти минут, многие из них повторно вставали в очередь...

Из-за такого большого ажиотажа начали возникать весьма закономерные вопросы.

- Когда «Overwatch» можно будет купить... скачать?

- Она действительно будет бесплатной? То есть ее действительно можно будет просто скачать?

- Чэнь Мо, я твой поклонник, можно мне поиграть чуть больше, ну пожалуйста?

- Что будут делать бедные люди, которые не могут позволить себе купить виртуальную игровую капсулу?

Игроки задавали слишком много вопросов, но Чэнь Мо пытался ответить на каждый из них.

- На данный момент игра находится на последнем этапе полировки мелочей, и она будет доступна для скачивания в начале февраля. Тестирование? Нет, тестирование проводиться не будет...

- Да, она будет условно-бесплатной. И да, вы сможете просто скачать ее, не заплатив при этом и юаня.

- Никаких привилегий, все равны.

- Приятель, если ты не можешь позволить себе новую виртуальную игровую капсулу, то купи поддержанную... Если же ты проживаешь не лучшее время, ты можешь попытать удачу и выиграть капсулу в турнирах, которые проводятся по покеру, а также...

----

После очень насыщенного дня Чэнь Мо был утомлен.

Главная причина заключалась в том, что игроки были слишком увлечены новой игрой, и на их вопросы должен был кто-то ответить.

Выставка длилась три дня. В течение этих трех дней стенд компании «Удар молнии» становился все более популярным. И в итоге он стал самым популярным стендом этой выставки. Даже стенды других старых монстров не могли сравниться с ним!

Вскоре новость о новой игре Чэнь Мо под названием «Overwatch» быстро распространилась в интернете.

----

В одной из геймдизайнерских чат-групп.

«Кто-нибудь пробовал новую игру Чэнь Мо?»

«Ты говоришь о «Overwatch»? В последнее время в интернете только и делают, что говорят о ней...»

«Я в нее так и не сыграл, там было слишком много народу! Но, судя по стриму какого-то чувака, она довольно хороша!»

«Шутер с элементами МОБА, довольно недурно!»

«Я слышал, что она будет бесплатной».

«Что? Он что, хочет повторить успех игры «League of Legends» только на рынке виртуальной реальности? Какой хитрый ход!»

«Меня интересует совсем другое — только что закончился чемпионат, он там что, игры клепают на коленке?»

«Загадка человечества...»

«Подождите, мне вдруг пришла в голову очень плохая идея. Чэнь Мо же не случайно выбрал такое время, верно? Возможно ли, что он выпустил ее ради игры года?»

«Игра года? Я в это не верю».

«Но ты подумай об этом, Чэнь Мо точно заберет все виды наград для ПК сегмента с помощью своей «League of Legends». И теперь представь, что он решил к тому же забрать и самую

престижную награду...»

«Слишком мало времени, если только он не будет продвигать ее так же агрессивно, как и свой «LoL».

«Но это совсем другое. В прошлом году он воевал с союзом гигантов. И он уже победил в той войне. Его игровая платформа прямо сейчас купается в славе и популярности. На мой взгляд, он хочет забрать награду... а точнее игру года!»

----

На форуме.

«Чэнь Мо сказал, что его новая игра «Overwatch» будет бесплатной! Видимо, скоро на рынке виртуальных игр появится вторая «League of Legends!»»

«Бесплатной? Это действительно Чэнь Мо?»

«Неужели он не боится потерять деньги, хм...»

«Какое великодушие, другие, наверное, продавали бы такую игру за четыре тысячи юаней как минимум, но он решил отказаться от такой огромной суммы!»

«Эта игра действительно потрясающая. Теперь я не могу дождаться ее выхода, вот блин...»

«Я думаю, что вы не должны быть оптимистичны по отношению к этой новой игре. Успех игры «League of Legends» можно назвать феноменальным. И в этом успехе сыграло на руку Чэнь Мо слишком много факторов. Основная причина заключалась в том, что на тот момент на рынке не было серьезной конкурентоспособной игры. Но вот на данный момент на стороне виртуального рынка есть множество невероятно качественных шутеров, так что я думаю, что новой игре Чэнь Мо будет очень сложно повторить успех игры «League of Legends!»»

«Мне вообще без разницы, будет ли она популярной или нет, самое главное — смогу ли я играть в нее по вечерам или же нет».

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1389581>