

Концовка этой игры была довольно логичной - военные решили использовать ядерную бомбу и взорвать полностью зараженный Нью-Йорк, чтобы предотвратить распространение вируса, однако Алекс с помощью вертолета унес ядерную бомбу подальше от Нью-Йорка и утопил ее на дне моря.

Взрыв атомной бомбы разорвал Алекса на куски. Когда это увидели обычные игроки, они были ошеломлены. Все прекрасно знали, что Алекс хоть и стоял на вершине пищевой цепи, пережить ядерный взрыв в его непосредственной близости было довольно таки сложно, если вообще не невозможно.

Однако когда уже все подумали о том, что он умер, ворона, которая села на мусор, вдруг была поглощена чем-то... Все верно, Алекс смог выжить!

Такая концовка удивила многих игроков, и она заставила многих задуматься.

Алекс решил спасти весь Нью-Йорк, рискуя быть похороненным вместе с ядерной бомбой.

Чтобы спасти незнакомых ему людей, которые никак не были связаны с ним, он охотно пошел на риск, что создало своего рода сильный контраст, который сделал образ Алекса еще более впечатляющим.

Алекс по-началу был одиноким убийцей, однако под конец Алекс показал себя с другой стороны. Конечно он не был самым добрым человеком в мире, однако он не был злодеем.

----

Спустя неделю многие игровые СМИ оценили игру «Prototype», и хоть ее средняя оценка была не так высока, если брать во внимание оценки других его игр... восемь баллов из десяти было весьма достойной оценкой.

Многие игровые СМИ хвалили образ главного героя. И так как вся сюжетная часть «Prototype», боевая часть игры, постепенное усложнение и так далее крутились вокруг Алекса, многие говорили о том, что Алекс был единственным героем, который пытался что-то сделать.

В то же время эмоции, которые игрок получал в процессе игры, были крайне положительными. Каждый игрок мог испытать то, что не смог бы испытать в реальном мире.

С точки зрения продаж, так как игра «Prototype» получила такое количество внимания, она стала игрой, в которую будут активно играть еще пару лет!

Конечно, с точки зрения данных, хотя продажи игры «Prototype» поначалу были равны продажам игры «Dark Souls», спустя неделю стало очевидно, что продажи медленно, но верно, пошли на спад.

Однако даже учитывая спад эта игра уже полностью окупилась, так как большая часть затрат на разработку была покрыта прибылью, которая была получена от контрактов с виртуальными интернет-кафе.

----

В магазине видеоигр Чэнь Мо.

Виртуальная зона все так же была полностью заполнена.

Хотя оценка «Prototype» была не так высока, как оценка других игр Чэнь Мо, этот факт никак не повлиял на любовь игроков к этой игре.

На самом деле все обстояло ровно наоборот — в последнее время посетителей в магазине видеоигр Чэнь Мо стало настолько много, что зачастую очереди состояли из пары десятков человек.

Чэнь Мо же планировал события нового года вместе с Цянь Куном.

По мере приближения китайского нового года все онлайн игры, в которые все еще активно играли, должны были воспользоваться этой возможностью и запустить некоторые мероприятия, которые, с одной стороны, должны были увеличить популярность игры, а с другой стороны увеличить доход.

И вопрос стоял не в том, какое именно мероприятие запускать, а в том, не взбунтуются ли игроки, если они не добавят кое-что особенное...

Во время нового года многие игроки ждут, когда разработчик наконец выпустит новые хорошие скины или какие-нибудь скидки. Если они этого не делали, игроки будут чувствовать себя обделенными и в конечном итоге будут недовольны.

Что касается Чэнь Мо, то у него в руках было множество игр, поэтому он должен был уделить внимание всем своим играм.

Однопользовательские игры даже не брались в расчет, в основном его взор падал только на онлайн игры, в которые все еще активно играли.

«League of Legends», «Настольные игры компании "Удар молнии"», «Onmyoji», «Immortal Conquest» и «King of Glory»...

Хотя игра «Onmyoji» уже давно начала медленно умирать, в нее все еще играло большое количество негигаемых игроков, которые ждали обновлений и нового контента.

Также не стоило забывать о виртуальных играх: «Minecraft» и «Overwatch»...

Кроме того, такие игры, как «Super Mario Odyssey» и «Dark Souls», также получают некоторые обновления и скидки на все существующие «DLC».

Кроме того, Чэнь Мо не забыл рекламировать свой «Switch» и прямо сейчас раздумывал, стоит ли ему выпускать новую версию «Switch»...

Что же касается чемпионатов и турниров, то этот год выдался особенно продуктивным для игры «League of Legends». В этом году финал чемпионата по-прежнему проходил в Шанхае, но чемпионат выиграла не команда «IF» или «NRG», а команда «EC».

И это было весьма логично. Первый чемпионат по игре «League of Legends» проводился тогда, когда игра еще находилась в зачаточном состоянии, из-за чего можно было сказать, что команды полагались либо на удачу, либо на силу одного-двух игроков.

Но к началу второго чемпионата количество профессиональных клубов выросло в геометрической прогрессии, и сила команд теперь не зависела только от одного-двух сильных игроков и удачи, а от менеджмента, командной работы, тактики, адаптивности, пула героев...

Что же касается команды «EC», то она — темная лошадка, которой пророчили десятое-двенадцатое место.

С активной рекламой и продвижением под руководством Чэнь Мо игра «League of Legends» в итоге обзавелась самой обширной группой игроков в Китае. В условиях жесткой соревновательной конкуренции крупные клубы постоянно становились все более и более профессиональными.

Кроме того, поскольку игра «League of Legends» - это отечественная игра, и первый чемпионат по этой игре в итоге выиграла китайская команда, многие обычные игроки возлагали большие надежды на отечественные команды, из-за чего во время второго чемпионата были побиты многие рекорды.

С подобными условиями давление на отечественные команды было очень велико, но это также заставляло киберспортивный круг игры «League of Legends» усерднее работать.

В конце концов киберспорт - это очень конкурентная среда, где месяц отдыха мог отбросить некогда сильного игрока далеко назад.