

Десятого октября в магазине видеоигр Чэнь Мо появилась демо-версия игры «The Last of Us».

Было довольно много игроков, что были заинтересованы в «The Last of Us». В конце концов, это была игра, над которой работал Чэнь Мо, и, естественно, к ней было своего рода доверие.

Но чего игроки не знали, так это того, что в эту игру кто-то мог поиграть не только в магазине видеоигр.

Чэнь Мо отправил копию «The Last of Us» в крупные игровые китайские и зарубежные СМИ, чтобы они смогли вынести раннюю оценку игры.

На самом деле, дело было не в том, что Чэнь Мо не хотел продвигать «The Last of Us». В конце концов, эта игра является признанным шедевром, однако эта игра действительно не подходит для традиционной рекламы, и даже если он будет ее принудительно продвигать, эффект от такой рекламы будет не очень хорошим.

Игроки сами все увидят, когда начнут играть в нее.

С этой игрой ему не нужны были громоздкие слова и повальная реклама. Публикации одного синематика было вполне достаточно.

Конечно, если вообще не будет рекламы, продажи пятнадцатого числа определенно будут плохими. Даже если игра «The Last of Us» действительно будет признана многими как лучшая игра, потребуется время, чтобы сарафанное радио начало работать.

Поэтому Чэнь Мо заранее передал полную версию игры известным игровым СМИ. Он надеялся, что оценка его новой игры успеет появиться до ее официального релиза.

Разве это не будет лучшей рекламой его новой игры?

Десятое октября, утро.

Как только магазин видеоигр открылся, игроки, стоявшие в очереди у дверей, вошли внутрь без какой-либо суеты и провели своими удостоверениями по сканерам, после чего проходили на нужные этажи.

У магазина уже была сформирована очень фиксированная группа игроков. Каждый праздник или когда выпускалась новая игра, количество посетителей будет расти, поэтому у старых посетителей уже сформировалось определенное правило - каждый день рано вставать, выстраиваться в очередь и ждать открытия.

Чэнь Мо сегодня встал рано и уже сидел на диване в вестибюле первого этажа.

Самая первая группа игроков отправилась прямо в виртуальную игровую зону на третьем этаже. В конце концов, игры, которые в последнее время выпускал Чэнь Мо, в основном были виртуальными играми, и поэтому виртуальная область была самой популярной.

Тем не менее, в компьютерной и мобильной области также всегда все было забито.

Среди посетителей Чэнь Мо заметил знакомый силуэт.

Чэнь Мо поднял голову и поздоровался с ним: - Чжао Лэй?

Чжао Лэй был немного удивлен. - Босс, ты помнишь меня, доброе утро.

Чэнь Мо рассмеялся. - Конечно, я помню, ты давно не посещал мой магазин, я уж подумал, что ты уехал из столицы.

Чжао Лэй покачал головой. - Это долгая история. Перед свиданием вслепую я случайно встретил свою будущую жену. В прошлом месяце у меня родился ребенок, так что я был так занят...

Чэнь Мо был немного удивлен. - Уже стал отцом? Поздравляю!

Чжао Лэй улыбнулся. - Спасибо. Я пойду немного поиграю, а иначе там не останется свободных капсул, если я задержусь тут ненадолго. Мы поговорим об этом позже, когда я спущусь.

Чэнь Мо кивнул. - Хорошо, кстати, ты можешь попробовать мою новую игру.

Чжао Лэй кивнул. - Кстати, я здесь ради нее. Не смотри на то, что я отсутствовал больше двух лет, я следил за твоими новыми играми.

После того, как Чжао Лэй еще немного поболтал с Чэнь Мо, он поднялся на третий этаж.

Чжао Лэй - бывший офисный работник, который раньше приходил в магазин видеоигр. Он был одним из первых, кто опробовал игру «The Stanley Parable».

Однако он долго не приходил в магазин видеоигр. Чэнь Мо думал, что он покинул столицу. В конце концов, давление в столице было велико, а Чжао Лэю было больше тридцати лет.

Но что удивило Чэнь Мо, так это то, что Чжао Лэй женился и не покинул столицу.

Вполне возможно, что сейчас на нем висел еще больший груз.

Чжао Лэй поднялся на третий этаж и обнаружил, что более половины виртуальных капсул уже были заняты. В лифте ему показалось, что он увидел два или три знакомых лица, вроде бы они были стримерами?

В те времена, когда Чжао Лэй часто приходил в магазин, из числа виртуальных игр был только «Minecraft», и в то время Чэнь Мо был всего лишь самым обычным геймдизайнером второго сорта.

Но в мгновение ока Чэнь Мо стал одним из лучших геймдизайнеров Китая и выпустил множество шедевров.

Даже его магазин был полон в такое раннее время, и сюда приходили популярные стримеры.

Время летело слишком быстро.

Чжао Лэй взволнованно вздохнул, нашел свободную виртуальную капсулу и вошел в нее.

Обоями этой виртуальной капсулы были те самые обои игры «Uncharted» по десять юаней, и на рабочем столе было приличное количество разных игр.

В самой привлекательной позиции находилась игра «The Last of Us».

- Это новая игра босса, попробуем.

Чжао Лэй запустил «The Last of Us» без особых раздумий.

Вход в игру...

В отличие от других игр, в «The Last of Us» в начале не было сцены входа в систему, и ему показалось, что он перенесся другой мир, где было темно.

Тик... тик... тик

Очень четкое и мощное тиканье часов прозвучало в ухе Чжао Лэя.

Затем появился игровой экран.

Перед взором Чжао Лэя на диване лежала девочка, которая, казалось, спала.

Спать показалось немного неудобно, маленькая девочка слегка пошевелила рукой под подушкой.

Сбоку послышался звук открывающейся двери. Мужчина средних лет вошел, пока звонил, и камера переместилась во времени.

- Томми, я... Томми, Томми, послушай, он подрядчик, подрядчик ясно? Мне нужна эта работа. Я понимаю... ладно, поговорим об этом утром, поговорим утром, ага, да, пока.

Зажегся свет, девочка проснулась, а мужчина средних лет сел на диван.

Мужчина средних лет явно беспокоился о работе...

Девочка подарила ему подарок на день рождения - часы...

Отец и дочь подшутили друг над другом, и хотя особо трогательной сцены показано не было, но по необъяснимой причине Чжао Лэй почувствовал тепло.

Поздно ночью.

Отец взял девочку на руки и отнес её в ее кровать.

- Спи, котенок.

Камера сфокусировалась на спящей девочке, и свет медленно начал тускнеть...

Вдруг зазвонил телефон у кровати.

Дядя Том искал отца этой девочки, но прежде чем он успел что-то сказать, линия вдруг оборвалась.

Девочка вылезла из кровати, потерла сонные глаза и решила для начала найти своего отца.

В этот момент камера автоматически переместилась за спину девочки...

Чжао Лэй был немного удивлен. - Эта игра... не от первого лица? От третьего лица?

«Камера» Чжао Лэя находилась за спиной девочки. Это был вполне стандартный обзор от третьего лица, который зачастую присутствовал в компьютерных играх.

Однако в виртуальных играх многие игроки предпочитали играть от первого лица, так как это позволяло им лучше реагировать и погрузиться в игру.

Игра «The Last of Us», разработанная Чэнь Мо, кажется, решила вспомнить былые деньки...

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1689168>