

«Я тоже в это не верю. Если игру «Diablo» купят более пятисот тысяч раз, то я съем свой монитор!»

«Я съем свою флешку!»

«Я съем свою кружку!»

«Почему бы вам, ребята, не сказать, что вы сделаете это если только она продастся тиражом в миллиард копий? Так вам, ребята, ничего не придется делать. Зачем вы пишете все это, если в итоге все равно ничего не сожрете?»

«Я записал ники этих клоунов, когда «Diablo» выполнит это условия, я напомню всему интернету об их обещании».

«Смотрите, объявился безмозглый фанат Чэнь Мо».

«Ну и что с того, что я безмозглый фанат Чэнь Мо? Разве не все игры Чэнь Мо были очень успешными?»

«Он действительно безмозглый! Ладно, ребята, вы можете продолжать общаться, а я пойду».

«Успокойся, Чэнь Мо не какой-то там Бог. Он выпустил всего одну стратегию и несколько казуальных игр. Но сейчас он работает над РПГ-игрой, причем РПГ-игрой от третьего лица. Его игра ни за что не станет популярной!»

«А вы, ребята, хотя бы посмотрели геймплей, прежде чем осмелились говорить такое?»

«Даже по утекшим видео можно сказать, что эта ужасная игра!»

«Ладно, давайте ждать старта продаж. Я начну преследовать каждого из вас, когда они достигнут восьмиста тысяч!»

—

Среди профессионалов игровой отрасли так же велись обсуждения.

«Новая игра Чэнь Мо вот-вот поступит в продажу, кто-нибудь будет следить за ней?»

«Диабло, да? Я думал, что мы уже обсудили ее - нишевая аудитория плюс перспектива обзора от третьего лица и темные тона. В первый месяц она, вероятно, соберет около трехсот тысяч продаж».

«В последнее время стало появляться все больше и больше утечек. Эта игра действительно высокого качества».

«Высококачественных РПГ-игр и так хватает на рынке. Я мог бы поверить, если бы ты сказал, что он создаст новую революционную казуальную игру, но РПГ-игр вышло целое море, так что я не верю в то, что его игра станет успешной».

«Я просто хочу напомнить вам, что все, кто недооценивал Чэнь Мо, в итоге ошибались. Есть ли на горизонте какие-нибудь другие игры?»

«На самом деле после китайского нового года должно выйти много хороших игр, но большинство из них - это онлайн-игры, из-за чего новая игра Чэнь Мо не будет конфликтовать с ними. Но получится ли у Чэнь Мо выйти победителем?»

«Не думаю, вид от третьего лица устарел уже несколько лет назад, что уж говорить про настоящее время».

«Я думаю, что он даже не стал исследовать рынок, а иначе почему он вообще решил создавать РПГ-игру от третьего лица?»

«Я тоже не понял его шага. Было бы разумно, если бы он выпустил простую игру, чтобы проверить воду, но он был настолько глуп, что решил выпустить дорогую РПГ-игру вместе с качественными синемадиками?»

«Может быть он был вдохновлен успехом своего Варкрафта, лол».

«Ну тогда он слишком много думает».

«Давайте лучше вернемся к своим делам и подождем результатов за первый месяц, чем будем гадать».

—

В итоге игра «Diablo» еще даже не вышла на рынок, а ее уже ожидал целый ураган сомнений.

В то же время с игрой «Diablo» на рынок выйдет как минимум две крупные ММОРПГ, но они не сильно повлияют на продажи игры «Diablo», если вообще повлияют. Одиночные игры были меньше подвержены влиянию конкурентов, поскольку единственным решающим фактором продаж игры «Diablo» будет являться ее потенциальная база игроков.

Большинство игроков в магазине видеоигр Чэнь Мо сейчас играли в игру «Diablo», а некоторые просто наблюдали за своими друзьями.

- Я наконец-то сделал этот квест!

- Боже мой, посмотрите на эти атрибуты!

- Неплохо, эта шмотка лучше, чем то, что надето на мне сейчас.

- Мои четыре часа скоро истекут, а я еще не закончил!

- Давай быстрее, я тоже хочу поиграть!

Через две недели большинство бета тестеров игры «Diablo» стали хардкорными игроками, которые не могли остановиться играть в нее.

Хотя игра «Diablo» была довольно богата контентом, этого контента хватило бы всего на несколько сотен часов.

В ней под названием «Гонщик нереальный» существовало достижение, которое можно было получить за прохождение всех актов на самой высокой сложности всего за пять часов.

И сейчас это достижение пытались выполнить многие хардкорные игроки.

При первом прохождении новые игроки сквозь пот и слезы смогут пройти «Diablo», и в самом худшем случае их первое прохождение займет десять или около того часов.

Тем не менее, после своего первого прохождения игроки обнаружат, что им открылись новые виды сложностей: эксперт, истязания и ад!

Многие игроки, которые прошли игру на нормальной сложности, с энтузиазмом пробовали пройти игру на сложности «эксперт», но спустя мгновение были унижены мобами.

Многие были потрясены, когда увидели это. Почему существуют сложности «истязания» и «ад», если сложность «эксперт» уже была слишком сложной?

Более того, увеличение атрибутов за повышение уровня, было не очень-то и большим, так что гриндить уровень было не так полезно, как раньше, так как же игрокам можно было продолжить набирать силу?

Но вскоре игроки, наконец, поняли - снаряжение!

По мере того как они углублялись в игру, они понимали, что игра становится все сложнее и сложнее. Их персонажи становились в несколько раз сильнее, если бы на них было надето

правильное снаряжение!

Но вот вероятность падения хорошего снаряжения была довольно низкой. Игроки очень сильно радовались тому, если они получали оранжевое снаряжение или лучше, некоторые даже делали скриншоты в честь такого знаменательного события! Но чем больше они играли в игру, тем меньше они получали удовольствия от выпадения хороших вещей, но это не останавливало их.

Кроме того, все больше и больше игроков начали разрабатывать и обмениваться билдами и стратегиями, которые были основаны на уникальных вещах.

Всего за несколько недель они начали говорить на темы по типу: «Как наносить больше урона», «правильные комбинации», «топ сэтов», «как правильно паровозить», а не на темы типа: «Сюжет», «как правильно качаться» и «качество игры».

Новые сотрудники, которые сомневались в Чэнь Мо, наконец поняли намерения, которые стояли за его приказами.

И те немногие игроки, которые уже успели сыграть в его игру, с нетерпением ожидали выхода «Diablo» на рынок.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1273880>