Второго февраля игра «Prototype» была официально выпущена в свет.

После последних нескольких дней активной рекламы эта игра мгновенно взлетела в списки самых популярных и продаваемых виртуальных игр.

На крупных видеосайтах игра «Prototype» стала игрой номер один, и большое количество стримеров начали активно играть в эту игру.

Хотя многие стримеры и не очень большое количество обычных игроков успело опробовать эту игру в магазине видеоигр Чэнь Мо, это никак не повлияло на продажи игры.

В конце концов, играть в такую игру было намного приятнее, чем смотреть за тем, как кто-то играл в нее!

Если бы это была игра «Dark Souls», то многие игроки предпочли бы спокойно понаблюдать за прохождениями других игроков, но игра «Prototype» была совершенно другой игрой, которая была нацелена на доставления удовольствия, а не боли.

Более того, так как все отчетливо видели то, что стримеры могли спокойно бегать по стенам и принимать формы других людей без каких-либо проблем, убивать врагов по своему желанию и так далее, многие чувствовали, что должны были поиграть в такую игру, ибо она выглядела просто прекрасно.

Тем более синематики этой игры выглядели так круто!

Если уж синематики игры выглядели так потрясно, что же будет происходить в самой игре?

И так как игра «Prototype» стоила относительно дешево по сравнению с другими виртуальными играми подобного уровня, причин не покупать эту игру просто не существовало.

Столица, у входа в крупное виртуальное интернет-кафе.

«Cool Music Internet Cafe» - известная китайская сеть виртуальных интернет-кафе, о масштабе которой можно было сказать всего одним словом — ее интернет-кафе были буквально везде. Внутри каждого интернет-кафе этой сети виртуальных интернет-кафе было довольно просторно и приятно находиться, и конфигурация виртуальных капсул была относительно хороша, и, что самое главное, цена была довольно приятной, что способствовало естественному росту популярности данной сети виртуальных интернет-кафе.

В настоящее время каждое интернет-кафе этой сети было забито под завязку, потому что не

все обычные люди могли позволить себе покупку виртуальной капсулы. Однако трата пары сотен юаней раз в неделю могли позволить себе если не все, то многие.

На данный момент эта сеть в глазах обычных игроков была самой приятной и доступной, где за шестьдесят юаней игрок мог спокойно играть почти что во все виртуальные игры целый час, а при покупке за раз сразу четырех часов игроку придется заплатить всего двести юаней, что было довольно приятной скидкой.

Около входа в это виртуальное интернет-кафе сейчас стояло несколько юношей.

- Хм? Они вывесили новый баннер? Они решили рекламировать игру «Prototype»?

- О? Действительно? Разве это не новая игра Чэнь Мо?

Несколько юношей с любопытством шагнули вперед и увидели баннер и вывеску перед виртуальным интернет-кафе, на которой четко было написано: «Тут Вы сможете поиграть в новую игру Чэнь Мо - «Prototype», и Вам не нужно будет ее покупать!»

- Можно сыграть в «Prototype» без покупки? Тогда сегодня я не буду играть в «Overwatch», а буду играть в «Prototype»!

- Почему? Я все еще хочу поиграть за Гэндзи!

- Братан, какой Гэндзи?! Ты что, не слышал о «Prototype»? Эта игра намного приятнее, чем твой Гэндзи!

- О? Действительно?

- Хе-хе-хе, эта игра за гранью твоего воображения! Давай зайдем и спросим босса на счет свободных капсул, и кстати, эта игра продается за девятьсот девяносто восемь юаней, но мы сможем поиграть в нее без покупки в этом интернет-кафе...

Несколько юношей подошли к стойке регистрации, провели своим удостоверением личности по сканеру и спросили у симпатичной девушке на стойке регистрации: - Мы действительно сможем поиграть в «Prototype» без покупки?

Она улыбнулась и кивнула. - Сможете, наша сеть виртуальных интернет-кафе заключила контракт с компанией «Удар молнии», так что вы сможете поиграть в нее без покупки, но вам придется платить сто юаней за один час.

Юноша спросил: - Мы сможем пройти эту игру, или же нам будет доступна только какая-то часть игры?

Она ответила: - Вы сможете пройти всю игру без каких-либо ограничений.

- Ооо! - несколько юношей сразу же оплатили пару часов и заняли по виртуальной капсуле.

В прошлом некоторые игровые компании приходили к подобному сотрудничеству, но самый неприятный факт данного сотрудничества заключался в том, что очень малое количество издателей позволяли игрокам виртуальных интернет-кафе полностью пройти их игру. Максимум половину, и после прохождения первой половины игры посетителям виртуальных интернет-кафе приходилось покупать эту игру.

Многие игроки уже устали от подобных игр, которые так хорошо показывали себя в начале, но потом вдруг требовали от игрока денег для дальнейшей игры.

Само собой разумеется, что такая стратегия была весьма логичной, но проблема заключалась в том, что очень малое количество игроков в итоге покупали игру!

Однако с игрой «Prototype» не было подобных проблем, ибо виртуальные интернет-кафе просто-напросто покупали бессрочные копии игры, которые позволяли бесчисленному количеству игроков спокойно играть в нее.

На самом деле эта стратегия не была чем-то новым, однако далеко не все игры обладали уникальными характеристиками игры «Prototype», и такая репутация, которая была у Чэнь Мо, была далеко не у каждого второго геймдизайнера.

Именно потому, что Чэнь Мо раз за разом выпускал успешные игры, боссы виртуальных интернет-кафе решились на сотрудничество с компанией «Удар молнии» и приобрели большое количество копий игры «Prototype», не беспокоясь о потере денег.

Спустя некоторое время несколько юношей начали делиться впечатлениями от игры друг с другом...

- Черт, эта игра действительно очень крутая!

- Просмотр синематика и сама эта игра отличаются как земля и небо!

- Этот бег по зданиям... это ощущение свободного падения...

- Танки и вертолеты всего лишь шутка! Я просто непобедим!

http://tl.rulate.ru/book/48330/1568441