

Многие посетители магазина видеоигр Чэнь Мо загружали различные материалы в интернет. Некоторые стримеры просто запускали стримы в виртуальных капсулах. Даже Цзоу Чжо также запустил стрим и играл в приподнятом настроении, довольно активно болтая с чатом.

Обсуждение игры «PUBG» также начало набирать обороты...

«Кто видел видосики с демонстрацией игры «PUBG»? Она шикарна!»

«Я смотрел стрим Старого Персли и он смог занять первое место! Это было так круто!»

«Почему все пишут о победе и обеде?»

«Ты не знаешь? Если игрок доживал до конца и убивал всех врагов, он видел победный экран с «Победа-победа время обеда»!»

«О...»

«По разным видео по этой игре можно сказать, что она неплохая, но игроки, которые сыграли в нее, поголовно говорят о том, что она супер хороша!»

«Не могу дождаться выхода, завтра я встану в очередь в магазине Чэнь Мо!»

«Окстись, ты не сможешь дождаться своей очереди, даже если ты встанешь в очередь в четыре утра... хотя нет, если в четыре, то возможно ты сможешь поиграть!»

Многие были удивлены тем, что «PUBG» вдруг стала довольно популярной.

В начале многие чувствовали, что эта игра была не более чем простым шутером с необычными условиями, и больше ничего особенного, но после того, как они поиграли в нее или посмотрели видео, они поняли, что ошибались!

Она была действительно веселой и дарила необычные эмоции!

В нее было приятно играть, и каждую секунду было чем заняться, и каждый матч отличался от любого другого кардинально!

Карта была большой, но на ней был равномерно распределен лут и строения.

Плюс на данный момент эта игра еще не была официально выпущена в свет. Сейчас в нее могло играть максимум восемьдесят человек, и они должны были дождаться окончания предыдущего матча, чтобы начался следующий. Игроки, которым не повезло в самом начале,

могли только смиренно ждать пару десятков минут старта следующего матча.

Однако, так как никто не запрещал зайти в любую другую игру на время ожидания, никто особо не возмущался.

После официального выпуска игры игроки смогут сразу же начать поиск следующего матча после смерти, так что чувство разочарования скорее всего будет сведено к минимуму.

----

Четвертого апреля «PUBG» была официально выпущена в свет!

В течении этих трех дней тема «PUBG» была очень горячей. В начале игрокам было просто любопытно, что это за игра, но спустя два дня этот интерес перерос в ожидание.

Магазин видеоигр Чэнь Мо стал местом сбора первой партии игроков «PUBG». Они делились между собой информацией о лучших местах высадки, некоторых хитростях и впечатлениях от игры.

Что касается тех, кто не мог поиграть в игру, то они отправлялись в зону голографических проекций и наблюдали за матчами, наслаждаясь прекрасным шоу.

К этому времени различные яркие моменты и целые стримы уже давно гуляли по сети. Многие игроки проявили большой интерес к этой новой игре после просмотра разного контента, но проблема заключалась в том, что они не могли в нее поиграть!

Но сегодня все изменилось.

Продажи «PUBG» только что стартовали. Официальная версия этой игры стоит девятьсот восемьдесят юаней.

Что касается виртуальных интернет-кафе, то для того, чтобы посетитель кафе сыграл в нее, ему нужно было заплатить всего двести шестьдесят юаней один раз, после чего он мог играть в нее в виртуальных-кафе столько, сколько он хотел, если конечно у него были оплачены часы.

Но пока что отечественные виртуальные-сетевые кафе не испытывали особого энтузиазма по поводу этой игры. В конце концов, эта игра отличалась от игры «Prototype». У многих боссов виртуальных интернет-кафе были некоторые сомнения по поводу того, сможет ли эта новая игра обрести такую же популярность.

Она, конечно, стоила не очень много, но в тоже время она не обладала очевидными преимуществами перед другими ставшими уже родными шутерами.

Чэнь Мо же не планировал добавлять какой-либо внутриигровой платный контент в «PUBG». Тратить деньги на открытие лутбоксов... не в этой игре.

Игроки будут получать золотые монеты, играя в игру, и эти золотые монеты можно будет обменять на лутбоксы. Предметы, полученные из лутбоксов, можно будет свободно продавать, и максимальная цена вещей не будет ограничена, однако с каждой транзакции будет взиматься десятипроцентный налог.

Если красивая юбка продается за две тысячи пятьсот юаней, двести пятьдесят юаней уйдет на уплату налога. Другими словами, продавец выставит предмет за две тысячи пятьсот юаней, а в итоге получит две тысячи двести пятьдесят.

Конечно, определенно найдутся игроки, которые будут торговать в частном порядке. Решение этой проблемы на самом деле очень простое. Например, он просто введет ограничение, из-за которого все смогут продавать вещи только через официальную торговую площадку.

Если все лазейки будут заблокированы строгими наказаниями, игроки будут послушно и честно торговать в соответствии с правилами Чэнь Мо.

Многие игроки уже и так ждали выхода этой игры с нетерпением, плюс эта игра оказалась довольно дешевой, так что они, естественно, начали покупать ее без малейших колебаний!

И Чэнь Мо неоднократно заявлял, что купив ее один раз не нужно будет платить за какие-либо обновления, дополнения, и что в этой игре не будет никаких микротранзакций.

Многие были ошеломлены, когда нечто подобное вышло из уст Чэнь Мо.

Все знали о том, что в играх Чэнь Мо было настолько много визуального доната, что...

Но теперь он вдруг заявил, что доната не будет? Это ненормально!

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1615561>