

Многие игровые СМИ так же присутствовали на этой выставке, и многие из них, если не все, заметили «Overwatch».

И так как наверное уже все китайцы знали об игре «League of Legends», игре феноменального уровня, журналисты из игровых СМИ не удивились тому, что Чэнь Мо выпустил новую игру, которая, скорее всего, повторит успех игры «League of Legends».

И хотя на данный момент можно было только пощупать героев и поиграть против ботов, этого уже хватало для того, чтобы заявить, что эта игра определенно будет популярной.

Глаза журналистов в основном были сосредоточены на мире, сеттинге, героях и геймплейных инновациях игры «Overwatch».

«Новая игра Чэнь Мо - виртуальный шутер с элементами МОБА-игр!»

«Чэнь Мо: «Она будет условно-бесплатной виртуальной игрой!»

«Герои, корни которых были взяты с народов всего мира»

«Шутер с навыками? Сможет ли игра «Overwatch» повторить успех игры League of Legends?»

----

Пока немногие игроки активно обсуждали каждую косточку этой игры, все больше и больше игроков начали узнавать об этой новой виртуальной игре под названием «Overwatch».

Конечно, хитрый трюк в виде «бесплатная виртуальная игра» также сыграл большую роль в продвижении этой игры.

Перед весенними праздниками тихий игровой круг был взбаламучен. Чэнь Мо хотел выпустить такую виртуальную игру в такое время, что удивило всех.

И вскоре игра «Overwatch» была официально выпущена на рынок!

Многие игроки уже давно ждали ее выхода, из-за чего в самый первый день огромное число нетерпеливых игроков скачало игру «Overwatch», так как она, в конце концов, была бесплатной игрой

Даже если кому-то не понравится эта игра, он, в конечном итоге, ничего бы не потерял!

И в первый же день количество загрузок игры «Overwatch» перевалило за отметку в четыреста

тысяч!

Такая статистика шокировала многих людей в игровой отрасли. Многие геймдизайнеры начали жаловаться, что бесплатные игры были слишком страшными!

Количество загрузок игры «Overwatch» за первый день превзошло количество загрузок за первый день игры «Minecraft» и игры «League of Legends», что стало неожиданностью для многих.

Конечно, это сравнение было не совсем справедливым, потому что игра «Minecraft» все-таки имела какой-никакой порог входа, и она являлась долгоиграющей игрой. Да и сравнивать количество загрузок бесплатных игр с количеством загрузок платных игр было неправильно.

Поначалу игра «League of Legends» вообще не подавала признаки большого успеха. Только после агрессивной рекламы она начала мало-помалу завоевывать рынок.

И если брать в сравнение игру «League of Legends», когда она была впервые запущена, у нее не было особых преимуществ перед другими играми на рынке, а геймплей МОБА-игр еще не был признан большей частью игроков.

И так как успех игры «Overwatch» был обеспечен в большинстве своем уловкой в виде «бесплатной виртуальной игры», такое количество загрузок будет невозможно поддерживать в течение года.

Однако Чэнь Мо был уверен в том, что после того, как игра «Overwatch» выйдет на рынок, этот сильный импульс роста сохранится по крайней мере на три или около того месяца.

Данные о загрузках игры «Overwatch» за первый день заставили многих геймдизайнеров позавидовать успеху Чэнь Мо.

Однако пока было рано говорить о том, что эта игра будет популярной.

В конце концов, это бесплатная игра, и загрузки ничего не значат. Многие люди решат скачать ее просто из-за того, что она бесплатна. Все они, по сути, будут привлечены плашкой «Бесплатно». И очень вероятно, что они не останутся в ней надолго.

И если Чэнь Мо хотел отбить свои вложенные в эту игру средства, ему нужно будет в первую очередь опираться на две статистики — процент удержания игроков и средний заработок с игрока.

Если эти две статистики не будут хороши, игра «Overwatch» не сможет стать популярной. И, в конце концов, создание виртуальной игры никогда не было дешевым удовольствием. Так что если эта игра не станет популярной, то Чэнь Мо потеряет очень много денег.

----

В чат-группе любителей шутеров.

«Игру «Overwatch» уже можно скачать. Кто-нибудь скачал ее, может, кто-то хочет сыграть в пати?»

«Это та самая бесплатная виртуальная игра, о которой говорят все, кому не лень?»

«Очень хорошо, я уже иду!»

«Кто это у нас такой щедрый, раз осмелился выпустить виртуальную игру без ценника?»

«Кто еще, если не Чэнь Мо?»

«Он наконец-то начал делать шутеры! Раньше я думал, что этот парень умеет создавать только мобильные и компьютерные игры... Не ожидал, что он вдруг переключится на виртуальный рынок!»

«Какой у тебя ник? Добавь меня, я...»

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1391037>