

Многие сотрудники компании Чэнь Мо тоже играли в «Diablo».

- Странно, я думал, что игра не будет интересной, когда просматривал концептуальный документ. Почему я не могу прекратить играть в нее? Теперь она стала частью моей жизни!

- И этот зловещий художественный стиль...на самом деле я теперь думаю, что этот стиль нравится мне больше всех на свете...

- Верно! И хотя в игре нет никаких особых ивентов или временных квестов, я все равно почему-то захожу и играю в нее по несколько часов! Я просто не могу остановиться!

Чжоу Ханью тоже был потрясен.

Когда он впервые попробовал поиграть в нее, он действительно почувствовал напряжение и пережил немало стресса, но стресс таинственно исчез, когда он начал медленно, но верно, прокачиваться.

Он обнаружил, что исчезновение стресса было связано из-за постоянных меняющихся локаций, событий и музыки!

Кроме того, темный художественный стиль делал убийство монстров более удовлетворительным событием, особенно хорошо он себя чувствовал после того, как убивал босса.

Чем больше он вглядывался в эту игру, тем больше удивлялся Чжоу Ханью. Он не думал, что нишевый художественный стиль, подобный этому, может быть выполнен так хорошо и так идеально контролировать эмоции игроков.

Чжоу Ханью был глубоко впечатлен, все указания Чэнь Мо были продуманы до мелочей!

Фу Гуаннань сказал Чжоу Ханью: - Она выйдет сегодня. Успех игры будет полностью зависеть от того, насколько хорошо игроки воспримут ее.

Чжоу Ханью кивнул. - Верно, но я полностью уверен в ней.

Фу Гуаннань спросил: - Как ты думаешь, сколько копий игры будет продано?

Чжоу Ханью покачал головой и сказал: - Понятия не имею. Но, судя по инвестициям, сама игра вместе с синемахиками обошлась боссу как минимум в сто сорок миллионов юаней. Босс будет продавать игру за сто двадцать восемь юаней за экземпляр, так что ему нужно будет продать по меньшей мере два миллиона копий, чтобы он смог хотя бы намазать что-то себе на хлеб.

Фу Гуаннань был немного обеспокоен. - Такая цена довольно большая, да и цель продаж тоже чрезвычайно высока!

Цзоу Ханью кивнул. - Верно, но все, что я могу сказать, так это то, что цена слишком высока! Босс был полностью уверен в своей игре и потратил на нее как минимум сто сорок миллионов юаней. Кто еще в нашей стране потратит сто сорок миллионов юаней на одиночную игру от третьего лица? Никто не стал бы тратить такие деньги, даже если бы они у них были!

Фу Гуаннань сказал: - Все, что я могу сказать, так это то, что он действительно храбр, все, что мы можем сделать, так это надеяться, что эта игра будет хорошо продаваться. Если наша первая игра будет провальной, это сильно скажется на всей нашей команде.

Чжоу Ханью кивнул. - Надеюсь.

—

Игра «Diablo» наконец-то вышла на рынок третьего июля!

Сразу же после китайского нового года информация об игре поступала постоянно. Все началось с некоторых оригинальных артов, затем вышел синематик, а затем уже геймплей...

Многие следили за выходом игры, в частности игроки игры «Warcraft: The Frozen Throne» и поклонники Чэнь Мо. Несмотря на то, что остальные недооценивали игру, многие из них все еще надеялись, что Чэнь Мо сможет их удивить.

Преданные фанаты без колебаний купили игру в первый же день после ее выпуска.

Игра «Diablo» распространялась по модели «заплатил и играешь», стоила она сто двадцать восемь юаней за экземпляр. Такая цена была довольно большой для одиночной игры, особенно для Китая. Игра «Warcraft: The Frozen Throne» продавалась только за восемьдесят восемь юаней, в то время как «Легенды Кунг Фу» - всего за пятьдесят юаней.

Но так как многие знали, что игра «Diablo» была чрезвычайно качественной и то, что Чэнь Мо потратил много денег на синематику, никто особо не возражал отдать такую сумму денег.

Но, кроме нестигаемых фанатов, другие игроки наблюдали за успехом игры со стороны. Некоторые из них даже насмехались над фанатами, ожидая новостей об ужасных продажах игры «Diablo».

Вскоре на форумах начали появляться отзывы от первой партии игроков.

«Друзья, которые опробовали «Diablo», как все прошло? Насколько хороша эта игра?»

«Видел, что кто-то написал, что качество синематиков очень сильно подросло...»

«...и все? Что насчёт всего остального?»

«Качество игры на удивление хорошее, эта игра отличается от тех древних игр от третьего лица. Я не могу говорить за всех, но как по мне эта игра прекрасна».

«Странно, я думал, что этот стиль оттолкнет меня, но после двух часов игры он чувствуется таким...и эта атмосфера... Это трудно описать словами».

«Отличная игра. Художественный стиль и сюжет хорошо сочетается с геймплеем».

«Как же так?»

«Такое нельзя объяснить словами, просто поиграй в нее сам и все поймешь... Честно говоря, это отличная игра, и я чувствую, что мои сто двадцать восемь юаней были потрачены не зря».

«Ее можно сравнить с игрой «Warcraft: The Frozen Throne»?»

«Может тебе еще сравнить вертолет и тигра? Это совершенно разные игры. Поиграй в кастомку «Святая земля», она более-менее похожа на «Diablo».

«Это очень хорошая игра. Советую вам поиграть в нее».

«Ладно, так уж и быть, я куплю ее!»

«Я слышал, что в ней есть кооперативный режим, давайте поиграем вместе!»

—

Продажи начали активно расти, но вот оценки по-прежнему находились в районе девяти баллов, и медленно приближались к десяти.

Многие игровые СМИ также начали публиковать свои статьи.

«От Чэнь Мо вышла очередная фэнтезийная игра!»

«Уникальный художественный стиль, безнадежный мир, обзор первой РПГ-игры от Чэнь Мо!»

«Ожесточенные бои и неожиданные сюрпризы ждут вас в этой игре на каждом шагу...»

«РПГ от третьего лица — невероятная игра или провал века?»

«Огромные траты на синематики? Кто же решил опять вложить столько денег в свою игру?»

«Анализ эксперта: нишевая тема, высококачественная игра, но потенциально небольшая база игроков»

«Мнение экспертов: меньше пятисот тысяч продаж за первый месяц, сколько Чэнь Мо потеряет денег?»

Были как похвалы, так и сомнения. Поскольку это была однопользовательская игра, только количество продаж могло дать ответ на множество вопросов.

И вскоре были выпущены продажи игры «Diablo» за первую неделю.

Двести восемьдесят тысяч!

Эта новость повергла в шок всех профессионалов игровой отрасли, которые сомневались в игре «Diablo», поскольку они пророчили, что в лучшем случае эта игра заработает триста тысяч продаж за первый месяц!

Но более шокирующие новости пришли на следующей неделе.

Рост продаж игры «Diablo» не только не упал на второй неделе, но и сохранил свой импульс, из-за чего в общей сложности было продано четыреста тридцать тысяч копий всего за две недели!

Очевидно, что многие игроки, которые считали эту игру безнадежной, в конце концов решили купить ее на второй неделе, так как мнение других игроков переубедили многих сомневающихся игроков.

В итоге за первый месяц количество продаж игры «Diablo» перевалило за один миллион восемьсот тысяч!

Это означало, что игра «Diablo» заработала двести сорок миллионов юаней, или же сто шестьдесят семь миллионов юаней чистой прибыли!

Чэнь Мо вернул все свои вложения всего за один месяц!

Это еще раз потрясло профессионалов игровой отрасли. Они не думали, что РПГ от третьего лица, которую они всегда презирали и называли «древней», может стать чрезвычайно популярной игрой!

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1273914>