891. Прототип империи развлечений

Онлайн-игра «Улыбающийся гордый странник» являлась главным проектом Цифрового Счастья в 2018 году. Компания вложила огромное количество человеческих и материальных ресурсов в разработку этой уся-игры, притом наняла посторонних специалистов. Наконец, в первый день 2019 года состоялся запуск.

1 января в стране запустились десять серверов для открытого тестирования. В результате всего за полчаса все десять серверов оказались заполненными, и ещё немало игроков ожидало в очереди.

Хотя Цифровое Счастье подготовилось к этому, однако никак не ожидало настолько сильного ажиотажа, поэтому немедленно запустило ещё пять дополнительных серверов. И все равно не удалось полностью удовлетворить пылких игроков.

К 7 января число серверов «Улыбающегося гордого странника» достигло пятидесяти штук. В игру ежедневно заходило более миллиона человек. Для игровой компании Цифровое Счастье, существовавшей всего два с лишним года и впервые занимавшейся крупномасштабной онлайн-игрой, это был отличный результат!

Но самым важным являлось то, что об этой тщательно проработанной игре весьма хорошо отзывались на рынке. На протяжении недели открытого тестирования различные отзывы и статьи заполнили игровые форумы и Feixun-группы. Уже образовалось фанатское сообщество игры «Улыбающийся гордый странник».

10 января Цифровое Счастье официально презентовало игровые карты пополнения баланса, которые можно было приобрести по интернету или в обычном магазине. В тот же день общий объём денег, поступивших на цифровые карты, составил более 30 миллионов юаней. Свыше 90% игроков купили месячные карты.

К 11 числу эта цифра увеличилась до 100 миллионов юаней. Если считать, что каждый игрок купил месячный абонемент, получалось, что примерно 2 миллиона игроков стали платными пользователями. И это было только начало!

Такой ослепительный результат предвещал онлайн-игре «Улыбающийся гордый странник» грандиозный успех. Главное, поддерживать состояние игры на должном уровне, и тогда популярность будет ей обеспечена на два-три года.

А успех «Улыбающегося гордого странника» вызвал широкий резонанс в двух сообществах.

Прежде всего, разумеется, в сообществе онлайн-игр. Будучи недавно возвысившейся тёмной лошадкой, Цифровое Счастье выделилось благодаря успеху «Счастливой фермы», «Angry Birds» и других казуальных мобильных игр, но ранее никто не предсказывал хороших перспектив онлайн-игре «Улыбающийся гордый странник».

Потому что игровой рынок уже давно превратился в кровавое море. Крупные отечественные и иностранные игровые компании яростно боролись друг с другом. Повсюду, можно сказать, витал дым сражения.

То, что Цифровое Счастье, будучи новой компанией, занималось казуальными играми, разумеется, не вызывало никакого удивления. Другое же дело – производство и функционирование крупномасштабной онлайн-игры. Прежде немало амбициозных молодых компаний вступило на это поприще, но в итоге их ждал горький конец.

В глазах крупных компаний Цифровое Счастье слишком сильно уступало в опыте и способностях. Можно, конечно, создать игру на основе популярного фильма или популярной книги, выделив на это дело много денег, но это ещё не гарантирует, что игра долго проживёт.

Кроме того, проблема заключалась в жанре. В настоящее время основными жанрами онлайн-игр являлись шутеры, стратегии в режиме реального времени и фэнтезийные RPG. Большинство игроков играло именно в эти жанры. А «Улыбающийся гордый странник» был создан в небывалом жанре “уся”, но, как известно, прокладывать дорогу к чему-то новому всегда нелегко.

К тому же Цифровое Счастье явно вложило недостаточно денежных средств в рекламную кампанию. В новостных изданиях крайне редко встречалась реклама «Улыбающегося гордого странника». Лишь учредитель Цифрового Счастья, Лу Чэнь, прорекламиривал игру, но этого явно было мало.

Учитывая все вышеизложенные факторы, как можно было поверить в неперенный успех «Улыбающегося гордого странника»?

Перед началом открытого тестирования «Улыбающегося гордого странника» в игровом сообществе звучало немало высказываний, поливавших грязью данную игру. Многие сомневались в способностях Цифрового Счастья и скептически относились к игре, которую пытались раскрутить за счёт популярной книги.

Но реальность нанесла жёсткую пощёчину всем, кто высказывал сомнения. Едва «Улыбающийся гордый странник» запустился, как сразу добился огромного успеха. Игра не только привлекла к себе большое количество игроков, но и превратила значимую долю игроков в платных пользователей.

Это было удивительно достижение!

Следовало иметь в виду, что на современном рынке были распространены бесплатные игры, разработчики которых зарабатывали с помощью продажи за реальные деньги игровой валюты, оружия, скинов или других игровых предметов. А в «Улыбающемся гордом страннике» отказались от доната.

В настоящее время бесплатные игры были широко распространены. Самые успешные игры были способны за счёт доната заработать за месяц более миллиарда юаней!

А «Улыбающийся гордый странник» не пошёл по пути, который уже доказал свою прибыльность, но при этом тоже заработал уйму денег, что казалось невообразимым.

Что касается второго сообщества, то это было сообщество шоу-бизнеса.

В прошлом уже встречались случаи создания игр на основе фильмов, сериалов или книг. Особенно часто это происходило с популярными веб-новеллами, на основе которых сперва снимали фильм или сериал, а затем разрабатывали игру, однако подобные игры практически не добивались успеха.

Но «Улыбающийся гордый странник» продемонстрировал целую серию ослепительных успехов.

Кто-то подсчитал, что, согласно нынешним тенденциям, онлайн-игра «Улыбающийся гордый странник» сумеет принести Цифровому Счастью как минимум 5 миллиардов, причём за счёт успеха этой игры Цифровое Счастье уже имело право выйти на биржу.

А ведь Лу Чэнь владел 70% акций Цифрового Счастья!

Этому можно было только позавидовать. Самым поразительным являлось то, что экранизация книги «Улыбающийся гордый странник» была лишь началом. Медийная компания Чэнь Фэйр также полностью владела авторскими правами на «Легенду о героях Кондора», которая являлась написанным после «Улыбающегося гордого странника» уся-романом автора “Воспоминания о древности и современности”. На данный момент этот роман обгонял своего предшественника по объёму продаж и обладал невероятно высокой ценностью.

Кроме того, медийная компания Чэнь Фэйр объявила, что получила авторские права на ещё три уся-романа автора “Воспоминания о древности и современности”: «Возвращение героев Кондора», «Меч небес и сабля дракона» и «История об олене и треножнике».

К настоящему времени все уже могли увидеть, что из себя представляет уся-программа Лу Чэня. Он владел большим количеством акций медийной компании Чэнь Фэйр, медийной компании Фабрика Звёзд и игровой компании Цифровое Счастье. Лу Чэнь явно удумал создать с помощью целой серии интеллектуальных собственности в жанре “уся” свою империю развлечений!

Пусть даже сейчас был лишь прототип этой империи развлечений, Лу Чэнь уже находился на самой вершине всего шоу-бизнеса, превосходя всех звёздных артистов.

Он был достаточно молод, обладал непревзойдённой одарённостью. Ничто не могло помешать его подъёму!

Лу Чэнь впервые дебютировал всего четыре с лишним года назад и сумел добиться таких результатов. Как это могло не впечатлить людей из шоу-бизнеса?

Теперь даже высокие продажи третьего альбома «Лу Чэнь» блекли на фоне общих достижений Лу Чэня.

Потому что высокие продажи альбома лишь доказывают то, что это успешный исполнитель. А деятельность Лу Чэня уже давно вышла за рамки поп-музыки и охватывала множество других сфер.

Сейчас люди, принадлежавшие к шоу-бизнесу, из зависти могли только сказать, что у Лу Чэня недостаточно наград, например, нет титула поп-короля или короля экрана, однако в Китае эти не слишком высоко ценившиеся титулы являлись для первосортной звезды лишь красивой обёрткой и не более того.

К тому же все были уверены, что в этом году на музыкальных, телевизионных премиях и кинопремиях Лу Чэнь получит немало наград, поскольку никто не мог проигнорировать его успехи и совершённые им чудеса!

<http://tl.rulate.ru/book/96733/553397>