

Двадцать игроков, зашедших на Weibo, восторженно отзывались о новой игре, выражая восхищение гениальностью Фан Юня. Их слова были полны любопытства и восторга. Через час новая волна энтузиастов - ещё двадцать человек - повторили этот ритуал, также разделив свои впечатления о творении Фан Юня. Несмотря на молчание самого создателя, "Стратегия Трёх Царств" от Фан Юня стремительно взлетела на вершину трендов. Первые пользователи, проникнутые любопытством, задавали вопросы о деталях игры. Поначалу они с энтузиазмом отвечали на всё, но вскоре скорость их печати не успевала за лавиной вопросов, обрушившейся на них. Более того, отвлекаясь на переписку, они не могли в полной мере насладиться самим игровым процессом. "Не спрашивайте, просто наслаждайтесь. Мне больше некогда отвечать на вопросы. Если вам интересно, попробуйте сами, и вы поймёте всё без слов", - написали они, скопировав этот текст на свои страницы Weibo. Затем отключили уведомления, некоторые даже выключили телефоны и сосредоточились на игре, полностью погружаясь в мир "Стратегии Трёх Царств". "Босс, похоже, игра действительно зашла в массы. Я просто поражаюсь твоей фантазии! Сочетание различных войск, взаимоотношения между генералами, продуманные стратегии и красноречие... Никогда не видел, чтобы в одну стратегию вложили столько элементов", - вздохнул Ку Сяои, сидя рядом с Фан Юнем за столом. В руках у каждого был стакан с молочным чаем. Они наблюдали за веселящимися игроками. "Всё дело в том, что я без ума от этого периода истории. Читал всё, что только можно: официальную историю, исторические романы, даже не исторические. Многие персонажи так хорошо знакомы, что сама постановка игры - простая задача. Достаточно было взять за основу официальную историю и добавить некоторые элементы из романов и исторических источников, а затем вплести туда сюжетную линию, - объяснил Фан Юнь, отпивая чай. Фан Юнь не лгал. Хотя в этом мире он не был страстным историком, в своём мире он был истинным знатоком "Трёх Царств". Именно с исторических романов, "Трёх Царств" И Жунтянь, началось его знакомство с этой эпохой. Он прочёл немало исторических книг, а про "Роман о трёх царствах" и говорить нечего. Всё это, а также влияние предыдущих игр "Роман о трёх царствах", "Total War - Троецарствие", "Герои трёх королевств", которые уже стали классикой, позволили ему глубоко погрузиться в историю. Фан Юнь мог предвидеть оглушительный успех игры после запуска. Но его беспокоила другая проблема - при таком наплыве посетителей, его магазин окажется слишком маленьким. Менять место - слишком рискованно. "Стратегия Трёх Царств" - единственная игра такого рода на ПК, и её популярность была во многом обусловлена рекламной кампанией в интернете. Успех игры был, в первую очередь, обусловлен поддержкой "коллег". Эта поддержка, вместе с интересом игроков, подстёгиваемым двумя успешными мобильными играми, и гениальный ход Фан Юня - голосованием - привели к невероятной популярности. Именно поэтому сейчас столько людей хотят поиграть. После запуска, "Стратегия Трёх Царств" станет полноценной одиночной игрой. Купив её, люди просто останутся дома и будут играть. Сейчас менять игровой центр на более просторный было неразумно: 1) это потребует времени на поиски места и ремонт, 2) после запуска, игровой центр неизбежно опустеет. Конечно, посетителей будет меньше, но не будет такого ажиотажа, как сейчас. Поразмыслив, Фан Юнь решил оставить всё как есть на ближайшие несколько дней. Пришедшим посетителям будут выдавать номерки, а каждому предоставлялся бы один час на игру. О переезде можно будет подумать, когда выйдет новый, более масштабный проект. Из-за огромного количества игроков, магазин, который обычно закрывался в семь вечера, сегодня остался открытым до десяти. Запирая дверь, Фан Юнь думал о новой проблеме: "Стоит ли мне вводить плату за вход?" В этой сфере все тянутся за лидером. Одни студии разрешают играть бесплатно, предлагая только "напитки и закуски", другие же устанавливают плату за вход. Фан Юнь сначала решил сделать вход бесплатным, так как в игровом центре были только игры его студии. Особенно для новичка, как он, было непросто предложить много игр, а платный вход показался бы слишком навязчивым... Но, если следующий день будет таким же грандиозным, Босс Фан подсчитал: "Чёрт возьми, округлю до 100 миллионов убытка!" В итоге, он всё же решил оставить бесплатный вход. Текущая популярность - пузырь, который может лопнуть в

любой момент. Сейчас важнее построить хорошую репутацию. К тому же, с такой маленькой площадью, он не заработает много денег, установив плату. Когда появятся новые игры, он переедет в более просторный зал и введёт плату, хе-хе..... Интернет заполнили сообщения от игроков, прошедших сегодня тестирование. Создавались группы: "Всем привет! Кто завтра идёт к Фан Юню в игровой центр? Может, скооперируемся?" "Запишите меня, брат!" "Эй, братан, возьми меня с собой! Я плохо ориентируюсь на местности..." "Девушка? Обязательно!" "Отвали, я настоящий мужик!" "Да пошёл ты..."... На следующий день количество игроков не уменьшилось. К счастью, Фан Юнь был готов к этому и организовал очередь. Выдав номера, он пускал людей по очереди. Те, кто видел, что до их очереди ещё далеко, уходили. Так продолжалось несколько дней, пока не наступил 30-й. В этот день Фан Юнь не запускал тестовую версию. Он опубликовал эту новость в Weibo ещё два дня назад. Сегодня ему нужно было подготовиться к официальному запуску. Он должен был состояться завтра утром. Завтра же стартует конкурс! В конкурсе не оценивались продажи игры, он проводился лично, с участием игроков и жюри. Жюри, разумеется, оценивало работу с профессиональной точки зрения, но игрокам предстояло оценить "игровой опыт". Сумма этих оценок определяла финальный результат. Игроков оценивали не по их личным ощущениям, а по "времени, проведенному в игре за определенный период".

<http://tl.rulate.ru/book/110334/4138277>