

"Что? Фан Юнь сказал, что у него в голове есть еще более стратегические идеи? Вы верите в это?" "Трава!" "Ты шутишь? По-моему, "Романы Трёх Царств" – это вершина стратегических игр, и ты говоришь, что это еще далеко от идеала? Ты издеваешься надо мной, что я близорук, или что?" "Это хвастовство или уверенность в себе?" Когда игроки услышали заключительные слова Фан Юня, они были взволнованы! Даже у нескольких судей на лицах отразилась недоверчивость. За исключением одного, остальные шесть судей единогласно считали, что "Романы Трёх Царств" достигли эталона, но слова Фан Юня казались пощечиной в лицо! "Хм, речь дизайнера Фан Юня... действительно... весьма шокирующая! Раз Фан Юнь сказал, что у него в голове есть еще более лучшие и интересные идеи, давайте все вместе с нетерпением их ждем!" "Поздравляю троих дизайнеров заранее. Они освобождаются от оценки на повышение. Если я правильно помню, дизайн Фан Юня... это же ещё один рекорд, верно? Если я не ошибаюсь, самое быстрое время, за которое младший дизайнер получал повышение до статуса программиста игр среднего уровня, – полгода, а Фан Юнь получил повышение всего за месяц! Давайте еще раз поаплодируем трем дизайнерам! Надеюсь, в будущем он сможет принести нашим игрокам ещё больше игр и новинок!" □ Динь! Миссия выполнена, вознаграждение за выполнение миссии получено, проверьте! □ И в тот же миг система отправила радостную новость о завершении миссии. "Далее мы перейдем к сессии вопросов и ответов. Если вы хотите задать вопрос, вы можете нажать кнопку "спросить" на своем компьютере. Мы случайным образом выберем нескольких игроков, чтобы задать им вопросы на месте!" Спустя некоторое время был выбран первый игрок. Он спросил: "Фан Юнь, раз уж ты только что сказал... то твоя следующая игра все же будет стратегической, правильно? Ты будешь использовать все идеи, которые хранишь в голове в этот раз?" "Хм... пока не уверен, но, скорее всего, это не будет стратегическая игра. Я хочу попробовать другие жанры игр." "Другие?" "Ну, конкретный жанр ещё не выбран, об этом мы поговорим позже." Во время сессии вопросов и ответов 80% игроков задавали вопросы Фан Юню. Одни спрашивали его о его следующей игре, другие интересовались, есть ли у Фан Юня девушка, а некоторые даже спрашивали, не гей ли он... Весь конкурс транслировался в прямом эфире в Интернете. Хотя прямая трансляция началась днем, большое количество игроков все же собралось онлайн и перед телевизорами. Увидев впечатляющие данные Фан Юня, которые отображались на экране, интернет уже был взволнован. После того, как они услышали комментарии судей, игроки, которые интересовались стратегическими играми или нет, открыли рынок игр и купили этот шедевр, о котором судьи и игроки на мероприятии говорили. Стоит отметить, что Фан Юнь установил не очень высокую цену на эту ПК-игру – всего 88 юаней! Это бесспорно очень совестливая цена для игр на ПК, которые стоят сто или двести юаней. И игроки, которые увидели цену, также выразили её высокую оценку: "Хотя Фан Юнь часто делает некоторые странные вещи, чтобы раздражать нас, я должен сказать, что его игра действительно совестливая." "Про "Фруктовый ниндзя" и "Бег по храму" даже не стоит говорить. Хотя в игре есть внутриигровые покупки, вы можете хорошо играть, не покупая их. Цена на игру тоже очень низкая! Более того, эта игра, которая, как кажется, является шедевром, "Романы Трёх Царств", стоит всего 98 юаней и даже включает последующие обновления!" "Только что проверил "Кунг-фу Высшая Лига" от этого странного парня из Sky Interactive Entertainment, которая также вышла сегодня, и цена составляет 168?! За эти деньги я могу купить две "Романы Трёх Царств"!" "Новость о том, что "Романы Трёх Царств" стоят всего 88 юаней, успешно оказалась на первом месте в рейтинге горячих тем Weibo в этот день. Игроки восхваляли Фан Юня за его совестливость. Когда Фан Юнь, который ужинал с судьями и другими участвующими дизайнерами, увидел эти комментарии на Weibo по пути домой, он улыбнулся. "Вы действительно слишком много думаете. Сейчас просто стадия расширения поля репки и выращивания репки. Когда ваша репка вырастет и созреет, вот тогда я и начну!" "Ну...это правда, и есть одна вещь, которую он не упомянул. Дело не в том, что он не хочет делать внутриигровые покупки для этих трёх игр, а в том, что в них просто нет внутриигровых покупок, которые можно было бы сделать. Кроме того, как для одиночной игры, "Романы Трёх Царств" будет интересно играть даже после того,

как вы проведете в ней десятки часов. Но на самом деле контента в игре не так много. Даже когда игра достигает поздней стадии, вы начинаете немного скучать. Самое забавное в этой играх – это ранняя стадия: период развития на тонком льду, и это действительно происходит на поздних этапах. В игровых терминах это F2+A. Вот почему Фан Юнь установил цену в 88 юаней и не планирует устанавливать особенно высокую цену для будущих игр. Деньги можно заработать в других местах! Цена на игру должна быть совестью для репки!..... В кабинете председателя компании "Sky Interactive Entertainment" царила гнетущая атмосфера. Ван Линь мрачно взирал на экран компьютера, на котором воспроизводилась запись сегодняшнего конкурса. Недавно ему позвонили из Комитета по дизайну, требуя "обратить внимание". "Обратить внимание" – значит, что один из судей был подкуплен. К счастью, этот судья занижил оценку только Фан Юню, остальных дизайнеров оценив объективно. В конечном итоге, это не повлияло на общий результат, поэтому Комитет ограничился предупреждением и денежным штрафом. Ван Линь первоначально не придавал значения этому конкурсу, просто поручив организацию и забыв о нем. Но теперь судьба ему подкинула неприятный сюрприз. Чем дольше Ван Линь смотрел запись, тем мрачнее становилось его лицо. В этот момент в кабинет вошел его помощник: "Председатель, наш план по дискредитации Фан Юня провалился. Мы не ожидали, что его игра наберет такое количество очков. Мы пригласили более двухсот игроков протестировать нашу игру, и они играли в нее целых три часа. Но мы не ожидали, что столько людей захотят сыграть в игру Фан Юня". Заметив, что Ван Линь долго молчит и его лицо мрачнеет, помощник тоже начал беспокоиться. "Я уже в курсе этого дела, – наконец проговорил Ван Линь. – Кстати, нам нужно объявить о нашей флагманской игре к Дню государственных праздников. Как продвигается разработка "Kong Lin"?""Разработка практически завершена, сейчас мы проводим внутреннее тестирование. Название тоже уже выбрано: "Поле боя" – это стратегическая игра в реальном времени. После завершения тестирования в ближайшие два дня мы сможем объявить о ее выходе в свет", – ответил помощник. "Хорошо, как можно скорее завершите тестирование. Мы объявим о выходе игры к Дню государственных праздников. Иди пока". Помощник кивнул, повернулся и вышел, закрыв за собой дверь. В кабинете остался один Ван Линь, который мрачно раздумывал над сложившейся ситуацией. "Фан Юнь, Фан Юнь, ты, кажется, человек способный, но жаль, что я не могу использовать тебя для своих целей. Придется пересмотреть свою стратегию".