

Лидер бросил беглый взгляд на сюжет и требования к производству, прикинул время и сказал:— Если начнем делать сегодня, то на создание игры уйдет около месяца.— Месяц... А что если сначала сделать тестовую версию? То есть, сначала боевой модуль, а потом уже сюжетные главы? — возразил Фан Юнь, почувствовав, что месяц — это слишком долго, не соответствуя его ожиданиям.— Так будет быстрее, нужно просто смоделировать и создать боевую карту.— Тогда сделайте сначала боевой модуль для тестирования, а потом — сюжетную главу за главой, и отправляйте каждую мне.Фан Юнь принял решение.Цель создания боевого модуля в первую очередь была проста: дать возможность заядлым фанатам RTS попробовать игру, то есть, в первую очередь привлечь поклонников жанра. В конце концов, игры, в которые они играли раньше, не имели сюжета, а бои были для них первостепенны. Тестирование сюжетных глав по отдельности способно привлечь и других игроков. Конечно, Фан Юнь не собирался выпускать весь сюжет во время тестирования, первых двух глав было достаточно для проверки.В течение следующей недели Фан Юнь каждые два дня публиковал на Вейбо информацию о расе, но тщательно подбирал слова, создавая ловушки, которые вызывали у игроков, читающих эти записи, недовольство.— Прошло два дня, а Фан Юнь так и не обновил свой Вейбо? Три главных расы получили кучу дыр, которые так и не заделали? Значит, они сдались?!— Может быть, есть четвертая раса? Та, что создала Протоссов и Зергов? В конце концов, Фан Юнь только сказал, что Зерги уничтожили команду, наблюдавшую за ними. Не может же быть так, что у расы всего несколько человек, верно?— Ребята, Фан Юнь выложил пост на Вейбо, где говорится, что завтра будет доступен для тестирования [Боевой модуль]! Идите проверять!Игроки перешли на страницу Фан Юня:[]Боевой модуль StarCraft предварительно завершен и будет доступен для тестирования завтра. Приглашаем всех желающих посетить магазин и попробовать его. Конечно, мы по-прежнему придерживаемся старых правил.Примечание: Это только часть всей игры, и большая часть контента все еще в разработке.[]— Как быстро они работают? Неделя прошла? И уже есть тестовая версия?— Разве Фан Юнь не говорил, что это только часть всей игры? Сейчас многие игры делаются так: одну часть делают, другую тестируют, а потом все это объединяют.— Давайте соберем команду!— Прихватите меня!...На следующий день, Фан Юнь, подготовившись, с пачкой номеров в руках спустился вниз, чтобы открыть дверь. Игроки, ожидающие снаружи, вели себя дисциплинированно и рано выстроились в очередь.Первым в очереди был Лу Цзиминь!Он разговаривал с парнем позади себя. Увидев, как Фан Юнь открывает дверь, Лу Цзиминь улыбнулся и сказал:— Я приехал рано утром и, наконец, стал первым. Позвольте представить вам его. Он — стример RTS на Xianyu Live. Мы с ним всегда дружили. Сегодня мы вместе решили попробовать боевой модуль Босса Фан. В конце концов, для этой битвы требуется как минимум двое!— "Здравствуйте, Босс Фан. Меня зовут Лю Синь, я стример. Давно слышал о вас!" — сказал красивый парень, стоящий за Лу Цзиминем.— Здравствуйте, подождите немного, мы поговорим, когда я раздаю номера.Фан Юнь кивнул и, просто поприветствовав, начал раздавать сегодняшние номера.Сегодня, похоже, пришло меньше людей, чем в первый день тестирования «Трёх королевств». Фан Юнь помнит, что тогда было раздано больше сотни номеров, но сегодня, раздав все, он обнаружил, что выдал не более 70.С легкой тревогой Фан Юнь открыл дверь.Лу Цзиминь и Лю Синь стали первыми игроками, кто попробовал игру. Фан Юнь остановил Лу Цзиминя, когда тот вошел:— Слушай, сегодня людей меньше, чем в прошлый раз. Ты знаешь, почему?— Тебе же задают этот вопрос? Ты можешь сам узнать на Вейбо! Давай быстрее попробуем игру!Лу Цзиминь странно посмотрел на Фан Юня и вместе с Лю Синем нашел два соседних компьютера.Фан Юнь зашел на Вейбо, быстро пробежал глазами по записям и наконец понял ситуацию:— Братья, я сильно подозреваю, что Фан Юнь установит ловушки в тестовом контенте завтра. К тому времени, если вы прождете в очереди полдня, в итоге вы уйдете домой в разд раздражении!— Черт возьми, ты прав, это вполне возможно!— Фан Юнь говорил, что это только часть игры. Теперь, когда я думаю об этом, он мог действительно подстроить ловушку!— Давайте завтра изучим маршрут! Если он нормальный, то выступим в полную силу!...Прочитав обсуждения игроков, Фан Юнь не знал,

смеяться или плакать. Да, им удалось предугадать следующие действия Фан Юня. Когда сюжетные главы будут выложены, Фан Юнь собирался тестировать их по одной. Конечно, игроки называли это копанием ямы, но сегодня они слишком много себе надумали. Но это даже хорошо. Такой маленький магазин не может вместить слишком много людей, особенно с учетом того, что RTS-игры занимают много времени. Слишком много игроков приведет к сокращению времени за игрой для всех, что затруднит получение удовольствия. Подумав об этом, Фан Юнь отправил еще один пост на Вейбо: В связи с тем, что для прохождения RTS-битвы требуется определенное время, а магазин очень маленький, здесь открывается регистрация: ежедневно будут случайным образом выбираться 80 игроков, которые зарегистрировались, и им будут выдаваться номера. Эти игроки смогут прийти на следующий день, чтобы поиграть. Время сеанса для каждого составляет 2 часа. Затем он прикрепил ссылку на систему лотереи регистрации на Вейбо и сразу же опубликовал ее. — Черт возьми, Фан Юнь, как быть тем, кто никогда не выигрывал призы на Вейбо? — Никогда не выигрывал приз +1 — Похоже, Фан Юнь по-прежнему полон уверенности. Сегодня только первый день опыта. Не боится ли он, что люди, которые уже попробовали игру, оставят плохие отзывы и больше никто не придет? — Брат, ты прав. Тогда не регистрируйся. Таким образом, ваши шансы на победу возрастут! — Извини, я уже успешно зарегистрировался. — «Черт!» Вейбо Фан Юня снова вызвал настоящий переполох, а игроки онлайн тем временем ждали отзывов от первых игроков, кто попробовал игру. В конце концов, "Китайская научная фантастика RTS" — это всего лишь рекламный трюк, но до этого еще ни один отечественный разработчик не смог добиться такой цели. Возможно, у Фан Юня, которого посещают странные идеи, получится создать действительно стоящую игру.

<http://tl.rulate.ru/book/110334/4138523>