

Фан Юнь, признаться, питал грандиозные амбиции. Мир игр в этой реальности был устроен следующим образом: крупнейшая игровая платформа, "Мастер Игр", находилась под патронажем Комитета по Развитию Игр. По сути, подавляющее большинство игр выходило именно на ней. Конечно же у крупных компаний, к которым относились три главных игрока рынка, были собственные, уникальные платформы. Их игры, помимо "Мастера Игр", появлялись ещё и на этих платформах. Но уникальные платформы не были изолированы от "Мастера Игр". Другими словами, купив игру на "Мастере Игр", игрок мог задействовать код активации и получить доступ к аналогичной игре на уникальной платформе, и наоборот. Фан Юнь в данный момент трудился над созданием собственной уникальной платформы, мечтая сделать её крупнейшей игровой площадкой во всём мире! Изначально Фан Юнь не планировал тратить столько сил и ресурсов на раннем этапе, но скорый релиз "Звёздного Ремесла", игры, предусматривающей сетевые битвы, требовал платформы наподобие Battle.net. Сделать Battle.net просто площадкой для сражений было бы неразумно, слишком уж жалко было бы талант. Поэтому Фан Юнь решил превратить Battle.net в свою собственную уникальную игровую платформу. Поскольку все игроки, желающие схлестнуться в "Звёздном Ремесле", обязаны были пользоваться Battle.net, платформа не столкнётся с проблемой, которая подстерегала другие уникальные платформы: отсутствием игроков. Позднее к Battle.net присоединятся и другие игры. Первыми же станут собственные работы Фан Юня. Получив от команды подтверждение об завершении платформы, Фан Юнь тут же ответил: "Платформа будет готова через три дня!". Соответственно, Фан Юнь установил дату выхода игры на пять дней вперёд! После публикации поста в Вейбо, игроки, привыкшие к быстрому темпу работы Фан Юня, уже не удивлялись, называя его "плодовитым, как свинья". Скорость создания игр поражала и коллег Фан Юня. Никто не мог создавать качественные игры так быстро, тем более что каждая из них была настоящим шедевром. Анонс новой игры Фан Юня ударил по продажам "Поле боя". Теперь "Поле боя" называли "флагманским" только чтобы вызвать смех и упреки: "Да ладно, какой же это флагман, стыдно за такие игры!". Sky Interactive Entertainment не собиралась спасать "Поле боя". Борьбу с Фан Юнем они проиграли, смирились с поражением и были готовы с поклоном отдать ему место в списке рекомендованных игр. Сообщение о дате выхода игры за пять дней до релиза, конечно же, привлечёт внимание, только игрокам это было не в радость: "Фан Юнь так рано нам сообщил, значит, игра должна быть хороша и уже частично оттестирована. Почему они решили выпускать её сразу, без дополнительных тестов?" "Может быть, он предупредил нас за пять дней, чтобы мы успели подготовиться к покупке? Боялся, что за день-два до выхода просто не хватит денег?" "Да когда же вы наконец выйдете? Жду с нетерпением! Заскучал по "Полю боя"!" "Бред, кто вообще ещё играет в "Поле боя"? Отличная балансировка и графика, и всё? А что ещё?" "Ну а как же профессиональные ревью? Нужно детально разобраться в обеих играх, чтобы с чистой совестью написать обзор и разгромить "Поле боя"!" "Ну, есть смысл, пойду-ка я снова поиграю..." Фан Юнь, к своему удивлению, не ожидал, что его простой анонс в Вейбо, так сказать, подстегнёт продажи "Поле боя". Три дня спустя. Платформа Battle.net готова. Фан Юнь запустил Battle.net в тестовом режиме, и платформа, полный функционал которой был реализован, несмотря на то, что в магазине было всего две игры: "Роман трёх королевств" и "Звёздное Ремесло", была готова к использованию. Фан Юнь верил, что Battle.net, созданный по образу и подобию "Сtima" из его прошлой жизни, станет самой популярной игровой площадкой в мире. Фан Юнь зарегистрировал аккаунт Battle.net, выбрав никнейм Yun. Проведя краткое тестирование и удостоверившись, что никаких багов не обнаружено, Фан Юнь с облегчением вздохнул. Теперь всё готово, оставалось только ждать выхода игры через два дня! Здесь стоит отметить, что для игр и платформ, требующих подключения к интернету, к примеру, Battle.net и "Звёздное Ремесло", необходимы серверы. В этом мире серверы не были похожи на "картофельные" серверы из прошлой жизни. Технологии в этой реальности шагнули далеко вперёд, и мощь серверов была настолько внушительной, что лаги и очереди были невероятной редкостью. Ровно через два дня, в 8 утра, Фан Юнь опубликовал в Вейбо новый пост: "В 12 часов дня

"Звёздное Ремесло" ждёт вас! Одновременно с игрой запускается уникальная игровая платформа Battle.net. Battle.net – это платформа для сетевых игроков "Звёздного Ремесла", моя игра выйдет одновременно на Battle.net и "Мастере Игр". Как и на других платформах, для активации потребуется код. В 12 часов дня "Звёздное Ремесло" вышло! Получившие уведомление утром, игроки одновременно скачали платформу Battle.net и купили "Звёздное Ремесло". Быстро установив игру, игроки с нетерпением запустили её, чтобы окунуться в мир "Звёздного Ремесла". "Чёрт, почему у Протоссов нельзя строить юнитов, если у меня есть казарма? Баг?" "Ты рядом с казармой поставил кристалл?" "Нет" "А как же ты сможешь строить войска, если рядом с казармой не поставить кристалл? Тебе советую сначала ознакомиться с описанием рас!" "Разные расы слишком уж отличаются... У Протоссов юниты очень дорогие! Самый простой Зелот стоит 100 долларов, а Терранский минер – 75" ...Фан Юнь не ожидал, что система "ограничений" для каждой расы станет одним из главных факторов привлекательности игры для игроков: например, у Зергов здания выводятся фермерами, а у Протоссов для постройки юнитов необходимы кристаллы. Терраны, хотя и лишены таких ограничений, все равно притягивали к себе внимание благодаря тандему пулемётчика и медсестры. Ещё одним важным отличием "Звёздного Ремесла" от других стратегий в реальном мире стало то, что для игры требовалось добывать два типа ресурсов! Один тип – Золотая руда, которая использовалась для производства базовых юнитов, а другой – ГАЗ (газ) – для постройки высокотехнологичных юнитов. Сочетание этих двух ресурсов стало одним из главных достоинств "Звёздного Ремесла"!

<http://tl.rulate.ru/book/110334/4138794>