

— Ты имеешь в виду... милых девушек? — Лин Хан, казалось, начал понимать. — Да, девушек и красавчиков, — кивнул Фан Юнь. — Вопрос, который я тебе задал раньше, о понимании геймеров, тоже очень прост. Не считая некоторых специальных профессий, у большинства людей сейчас легкая работа, а у студентов — куча свободного времени. Но почему все игры на рынке сейчас — легкие? Иными словами, игры, которые не требуют много времени? — Потому что они никогда не понимали игроков. Они только изучают, какие типы игр нравятся игрокам сейчас, и потом делают игры такого типа. Раньше были только эти легкие игры, у игроков не было выбора, и им приходилось выбирать среди этих игр те, что им нравились. Однако разработчики игр не задумывались об этом моменте и продолжали делать игры, ориентируясь на типы, которые нравились игрокам... — Просмотр аниме — это действительно очень времязатратное занятие. Не в том смысле, что это пустая трата времени, но чтобы просмотреть аниме за один раз, нужно очень много времени. Если сейчас на рынке появится такая игра: в стиле аниме, с полно красавцев и красавиц, но чтобы играть хорошо, игроку нужно тратить много времени, как ты думаешь, такие игроки ее примут? — А то, что я хотел, чтобы Сяои спроектировала раньше, было именно такой игрой. Раз аниме может занимать много времени у игроков, почему игры в стиле аниме не могут делать то же самое?... Слова Фан Юня вновь заставили всех задуматься. Действительно, они раньше не думали о подобных вопросах, особенно о рынке мобильных игр в этом мире. Они видели, какие игры популярны на рынке сейчас, но не видели, какие игры будут популярны в будущем. В этом мире не существовало ни одной мобильной игры, которая была бы тяжелой! Это было крайне смешно для Фан Юня: у людей было куча свободного времени, но они играли в игру всего несколько минут, а после некоторого времени им не хотелось играть дальше и они шли заниматься другими делами... Вспомните прошлую жизнь, те мобильные игры, в которые хотелось играть круглосуточно... Фан Юнь мог только вздохнуть, что эти два мира действительно несравнимы! — Так что отнесите этот план назад и переделайте его. Даже если вы не будете следовать моим словам, можете опираться на мои идеи. Фан Юнь дал заключительное подведение итогов.... Цю Сяои вернулась, чтобы переделать план. Фан Юнь снова погрузился в состояние безделья. К тому же год подходил к концу, Фан Юнь не собирался делать новую игру. Конечно, дизайн игры на следующий год еще нужно было подготовить, но разработка должна была происходить уже в следующем году. Сейчас задача Фан Юня заключалась в том, чтобы дождаться завершения перевода «StarCraft», а потом запустить международную версию игры. В то же время Фан Юнь должен был следить за ситуацией в клубах отечественной профессиональной лиги. Фан Юнь также связался с известным отечественным рекламным агентством, чтобы поручить им продвижение «StarCraft» на международном уровне. Фан Юнь заплатил за это большие деньги. В конце концов, если нужно было продвигать столько всего, то рекламный бюджет был бы огромным. К счастью, у Фан Юня сейчас было не так много денег, и средств было достаточно. Рекламные расходы на этот раз были для Фан Юня не более, чем синяком, но не сломали ему костей. Изначально некоторые иностранцы знали, что Страна Z выпустила новую RTS-игру с очень хорошей репутацией, которая была научно-фантастической. Хотя некоторые обратили на нее внимание, их было немного. Однако после того, как Фан Юнь запустил рекламную кампанию, иностранные игроки узнали об этой игре. Некоторые из них опубликовали сообщения на форумах (в Европе и США), чтобы обсудить эту игру: — «StarCraft», кто-нибудь подробно изучил эту игру? Сейчас столько рекламы, есть ли кто-нибудь знающий, кто может нам о ней рассказать?» — «Я знаю, это работа нового разработчика из Страны Z, кажется, его зовут Фан Юнь? Я слышал, что этот разработчик довольно известен в их стране, и игра пользуется хорошей репутацией!» — «Научно-фантастическая RTS? Ты сказал, что она пользуется хорошей репутацией? Ты шутишь? Когда Страна Z когда-нибудь была хороша в этом жанре?» — «Я видел некоторые видеоролики, и производство StarCraft действительно хорошо. Я думаю, она стоит того, чтобы ее ждать!»... На форуме многие игроки, которые не знали многого об игре, задавали вопросы. Некоторые игроки презирали отечественные игры, а некоторые игроки, которые смотрели видео или трансляции, опровергали слова предыдущих

игроков. На время иностранные форумы также кипели от эмоций. И тот факт, что Фан Юнь собирался запустить «StarCraft» на международном уровне, скоро стал известен в Китае! Отечественная игровая индустрия:— «Слышали? Фан Юнь потратил кучу денег, чтобы продвигать StarCraft на международном уровне».— «В Европе и Америке?»— «Нет, кажется, он хочет одновременно запустить ее по всему миру! Он даже сделал версии на немецком, французском, японском и корейском языках!»— «Что за чертовщина? Он решил шагнуть очень далеко! Он не боится попасть в беду?»— «Не думаю. «StarCraft» — не та отечественная игра, что раньше, так что трудно сказать, успешной ли она будет на этот раз!»— «Я думаю, вы все слишком много думаете. Научно-фантастические темы уже очень популярны за границей, так почему бы ему не успеть?»— «Я тоже думаю, что вкусы иностранных игроков довольно отличаются от вкусов игроков в Китае. Хотя эта игра популярна в Китае, трудно сказать, будет ли она популярна на международном рынке. На этот раз, похоже, Фан Юнь не продумал все до конца».— «Молодые люди, всегда хорошо быть мотивированным. Если они ошибутся один раз, то извлекут урок. Более того, даже если они потеряют деньги, то не потеряют много. Конечно, это для него».— «Действительно, судя по тому, насколько популярна «StarCraft» в Китае, деньги, которые он заработал, давно должны были покрыть международные рекламные расходы. Однако я действительно надеюсь, что его игра станет популярной, что также может принести немного уважения нашим отечественным коллегам. В конце концов, отечественная игровая среда... Увы».— «Будет она популярна или нет, решать не нам, так что просто ждем и смотрим, мы узнаем результат после ее выхода в онлайн!»— «Эй? А вы думаете, если игра Фан Юня действительно станет популярной, а сейчас уже почти конец года, правда? Если его игра станет популярной, она будет номинирована на отбор игр в этом году?»— «На отечественный отбор? Конечно».— «Кто говорит здесь об отечественном отборе? Я говорю о международном отборе, который проводят несколько крупных игровых журналов в конце каждого года!»— «Я думаю... что это вряд ли возможно, правда?»— «Ох... трудно сказать...».

<http://tl.rulate.ru/book/110334/4138844>