

В то время как все стримеры игровой зоны всё еще усердно занимались онлайн-уроками и делали заметки, официальный микроблог университета Бэйхань выпустил новость, вызвавшую бурю в игровом сообществе.

Новость гласила, что университет Бэйхань заключил соглашение о сотрудничестве с игровой студией Хуан Тянь. Более того, "Kerbal Space Program" станет частью учебной программы по аэрокосмическим наукам и будет использоваться как домашнее задание для студентов.

Эта новость вызвала настоящий ажиотаж! Игроки, стримеры и разработчики игр буквально осадили микроблог университета.

— Бэйхань, ты что, серьезно?! — восклицали они. — Неудивительно, что нам казалось, что игра слишком сложная. Оказывается, это не игра, а учебное задание!

— Я, должно быть, не проснулся еще. Это же нелепо!

— Бэйхань? Один из лучших университетов страны заключил сделку с Хуан Тянь Studio?

— Кто-нибудь, объясните мне, что такое аэрокосмическая учебная программа и почему "Kerbal Space Program" стала её частью?

— Спасибо за приглашение, я учусь в Бэйхане, и могу подтвердить: студенты нашего университета играют в специальную профессиональную версию "Kerbal Space Program".

— Чем же отличается профессиональная версия от той, в которую играем мы?

— Она... сложнее!

— Серьезно? Неужели "Kerbal Space Program" действительно так хороша? Я поражен!

Пока все находились в недоумении, студия Хуан Тянь тоже выпустила свой микроблог.

□Студия Хуан Тянь подтвердила своё сотрудничество с университетом Бэйхань и анонсировала выпуск специального DLC для "Kerbal Space Program" в рамках этого сотрудничества!□

□Для нас большая честь внести хоть малый вклад в аэрокосмическую отрасль. Спасибо всем за поддержку!□

□В знак благодарности всем игрокам "Kerbal Space Program" специальное DLC будет предоставлено бесплатно!□

Обе стороны, студия и университет, подтвердили своё сотрудничество, и это уже не казалось пустыми словами. Фанаты студии Хуан Тянь почувствовали одновременно гордость и беспокойство.

Гордость — за то, что студия, которую они поддерживают, совершила такой прорыв. Беспокойство — потому что даже на освоение учебного пособия для новичков у них уходило много времени. А тут еще и более сложная версия!

Комментарии под микроблогами отражали их смешанные чувства:

— Мы думали, что играем в игру, а оказалось, это домашнее задание студентов Бэйханя!

— Теперь мне стало ясно, почему я чувствую себя неучем, играя в эту игру.

— Если студенты Бэйханя играют в "Kerbal Space Program", значит, я тоже студент Бэйханя!

— Я видел множество сложных игр, но эта игра — это что-то невообразимое!

Новость о сотрудничестве быстро стала вирусной, и "Kerbal Space Program" попала в топы поисковых запросов:

□Домашнее задание по аэрокосмической программе□

□Kerbal Space Program□

□Специальное DLC для Бэйханя□

□Студия Хуан Тянь□

С распространением этой новости игра стала невероятно популярной. Родители, которые всегда доверяли авторитетным учебным заведениям, начали покупать "Kerbal Space Program" для своих детей.

— Кто бы мог подумать, — восклицали дети. — Мои родители заставляют меня играть в игру! Игра сложнее, чем домашнее задание!

Студенты, мечтающие о карьере в аэрокосмической отрасли, тут же начали покупать игру, чтобы подготовиться к будущему.

— Я хочу стать космонавтом! — радостно говорили они. — Бабушка и дедушка купили мне "Kerbal Space Program"!

С ростом популярности "Kerbal Space Program", её продажи снова начали расти, а кривая

продаж резко взлетела. Однако эта популярность принесла и немало хлопот, особенно детям.

Игра "Kerbal Space Program" показала, что не все игры можно назвать простыми. Сезонные игроки, учителя и студенты восхищались сложностью и образовательной ценностью игры.

Спустя неделю

С выпуском специального DLC, студенты и игроки начали делиться своими впечатлениями.

— Мы сочувствуем студентам Бэйханя, — писали они. — С этого момента их жизнь станет намного сложнее.

— Даже после выпуска они будут помнить эти темные дни, проведенные за игрой, — говорили другие.

Имя Цай Гоу, разработчика, разнеслось по всему миру. Игроки осознали, насколько сложной может быть работа в аэрокосмической отрасли.

— Одна игра уже такая сложная, а как же реальная работа? — восклицали они.

Тем временем, интерес к аэрокосмическим наукам в стране резко возрос. Родители, учителя и студенты начали интересоваться этой темой всё больше и больше.

В конце мая

В результате, в конце мая состоялась встреча представителей ведущих аэрокосмических вузов страны, организованная игровым офисом культурного управления. Цай Гоу, как представитель студии Хуан Тянь, был приглашен на эту встречу.

Темой встречи стало внедрение "Kerbal Space Program" в учебные программы вузов.

Благодаря поддержке университета Бэйхань и игрового офиса культурного управления, встреча прошла успешно. "Kerbal Space Program" будет внедрена в учебные программы всех ведущих аэрокосмических вузов страны как новый образовательный инструмент, сочетающий в себе обучение и развлечение.

После встречи официальные аккаунты всех университетов и аэрокосмических учреждений опубликовали новости об этом событии, поддерживая инициативу. Главный инженер по аэрокосмическим проектам даже объявил, что проведет стрим, где будет играть в "Kerbal Space Program"!

Эта новость вызвала невероятный ажиотаж:

— "Kerbal Space Program" — это нечто невообразимое!

<http://tl.rulate.ru/book/113146/4269446>