

"Менеджер Динг, как дела? Каково количество онлайн-игроков?" Фэн Юй скрестил ноги и посмотрел на Дин Лэй.

Исходя из первоначального плана Фэн Юя, NetEase изменит свое направление в сторону онлайн-игр. Но Дин Лэй хотел большего. Он хочет, чтобы игроки зарегистрировали учетную запись NetEase, которая позволит получить доступ ко всем продуктам NetEase, таким как форумы, электронная почта, игры и т.д.

"Менеджер Фэн, в течение трех дней мы превысили 300 000 игроков!" взволнованно ответил Дин Лэй.

300 000 игроков - это количество игроков, находящихся в сети одновременно. Число зарегистрированных аккаунтов превысило 500 000, и оно продолжает расти.

Фэн Юй сказал Дин Лэю, что количество игроков в сети может легко превысить 1 миллион, и Дин Лэй подумал, что Фэн Юй сказал неправильно. Он имел в виду количество людей, зарегистрировавших аккаунты, так как не ожидал, что эта игра будет настолько популярной.

"Да. Публичная бета-версия длится один месяц, и вы должны предоставить отзывы игроков в Wind and Rain Games, чтобы они внесли исправления. Через месяц "Легенда о Мире" официально появится в сети. Нашли ли вы компанию для производства карт игрового времени?"

"Да. Карточки будут иметь 16-значные коды, и будет четыре типа карточек. 100 часов, 200 часов, 300 часов и неограниченные месячные карты. Но менеджер Фэн, будут ли популярны неограниченные месячные карты? 300 часов игрового времени более чем достаточно для игроков. Кто может играть более 10 часов в день?" Дин Лэй озадачен.

Все карты имеют срок действия 30 дней, и, по мнению Дин Лэя, карта игрового времени на 300 часов может не продаваться, а карта на 100 часов должна быть самой популярной. Игроки могут играть некоторое время после школы или работы. У кого будет столько времени на игры?

Карты игрового времени на 200 часов должно быть более чем достаточно для хардкорных игроков, а неограниченные месячные карты не нужны.

Но Дин Лэй не знает, что в "Легенде мира" есть свой тип игроков. Они будут менять игроков, но не менять аккаунты.

Это означает, что два-три игрока будут использовать одну учетную запись, и их учетная запись никогда не выйдет из игры. Эти игроки зарабатывают на жизнь, продавая внутриигровые предметы, валюту, повышая уровень силы, помогая другим игрокам выполнять задания и т.д. в обмен на юани.

Когда эта игра станет популярной, появятся "профессиональные" игроки. Они будут не только продавать снаряжение, но и повышать уровень других персонажей за определенную плату.

В "Легенде мира", как только персонаж достигает 7-го уровня, игрокам приходится платить за внутриигровое время. Для входа в игру каждому нужна карта игрового времени.

Публичная бета-версия - это способ привлечь игроков. Это пробный период, когда игроки могут опробовать новую игру.

"Менеджер Динг, вам не нужно беспокоиться об этом. В любом случае, стоимость карт

игрового времени не дорогая, и я думаю, что продажи карты "Безлимитный месяц" будут выше, чем карты "300 часов" и "200 часов".

Фэн Юй не стал объяснять дальше. Дин Лэй является лишь дистрибьютором, а все расходы на продвижение оплачивает Wind and Rain Games. Wind and Rain Games будет получать большую часть прибыли, и если карты игрового времени будут плохо продаваться, Wind and Rain Games понесет больше убытков.

"Менеджер Фэн, мы действительно собираемся расширять серверы?" спросил Дин Лэй.

Фэн Юй хочет, чтобы сервер был способен пропускать 1 миллион игроков без задержек, и подготовил 4 больших сервера для этой публичной бета-версии. Эти серверы куплены, а не арендованы, и каждый из них стоит дорого.

"Вы все еще не видите, насколько популярна эта игра? Бета-версия началась всего несколько дней назад, и как вы думаете, сколько игроков у нас будет через месяц? Наши 4 сервера могут даже не справиться с количеством игроков во время беты. Позвоните в Lenovo, чтобы подтолкнуть их. После официального выхода игры в сеть игроков будет еще больше, и мы должны подготовить как минимум 10 больших серверов. Новые игроки будут привлекаться в игру из уст в уста или наблюдая за игрой других игроков. В это время мы должны разделить игроков".

"Вы говорите о разных серверах, о которых вы упомянули?"

"Да. Мы будем открывать по два сервера каждый раз, и как только количество игроков на каждом сервере достигнет 500 000, будут открыты новые серверы".

"Мы можем разместить 1 миллион онлайн-игроков и даже больше. Не будет ли слишком рано открывать новые серверы, когда количество игроков достигнет 500 000? Как только мы откроем новые серверы, старые игроки создадут там новые аккаунты, и количество игроков на старых серверах уменьшится."

"Во-первых, для такого количества игроков не хватит монстров и безопасных зон. Позвольте мне задать вам вопрос. Если вы ищете работу, и вам поступило два предложения с одинаковым объемом работы. На одной из них вы должны начинать с самого низа и делать все самостоятельно, а на другой - ваш старший двоюродный брат является лидером. Что ты выберешь?" Фэн Юй улыбнулся, глядя на Дин Лэй.

"Я выберу упорную работу в одиночку!" Дин Лэй ответил без колебаний.

Фэн Юй: "....." Проклятье! Это неудачный пример!

"Ты выбрал упорный труд в одиночку, а как насчет обычного человека?"

Дин Лэй некоторое время колебался. "Они должны выбрать компанию, где их двоюродный брат является лидером".

"Это верно. Большинство людей хотят, чтобы о них заботились, и в игре то же самое. Те, кто выбирает новые серверы, думают так же, как и вы. Но будут игроки, которые будут думать, что высокоуровневые игроки на старых серверах могут помочь им быстрее подняться в уровне. Они даже могут получить предметы или внутриигровую валюту от высокоуровневых игроков, и это может быть веселее."

"Но не будет ли слишком рано открывать новые серверы при 500 000 игроков? Я все еще думаю, что на новых серверах будет регистрироваться больше новых аккаунтов, а количество игроков на старых серверах будет уменьшаться. Эта игра интересна, когда много игроков играют одновременно. Если на сервере больше не будет игроков, его придется закрыть".

"Сценарий, о котором вы упомянули, произойдет, но не так скоро.

Пройдет не менее двух-трех лет, прежде чем это произойдет, и тогда мы сможем объединить серверы".

"Объединить серверы?"

"Это объединение двух или более серверов в один. Это увеличит население сервера, и будет много мировых событий, таких как Завоевание Шобака, осады городов, мировые боссы и т.д., чтобы вернуть старых игроков. О... Шобак - это город в игре, и он будет добавлен в игру позже".

"Но если мы объединим серверы, игроки получат опыт и смогут повышать уровень быстрее, чем игроки на новых серверах".

"Но игроки на новых серверах будут играть на своих персонажах более длительное время и будут более высокого уровня. И у игроков со старых и новых серверов есть свои преимущества и недостатки. На каждом сервере будут лучшие игроки, и после того, как мы объединим серверы, все лучшие игроки объединенных серверов будут бороться за первое место и предметы. Независимо от того, что произойдет, все эти игроки должны купить карты игрового времени".

Фэн Юй улыбнулся. Эта стратегия использовалась многими частными серверами в его прошлой жизни. Объединить серверы, открыть новые и снова объединить их... это вызовет драки между игроками с разных серверов и заставит игроков пополнить свои карты игрового времени.

Хотя в "Легенде Мира" сейчас нельзя использовать деньги для покупки предметов, в будущем это может измениться. Но пока Фэн Юй не хочет, чтобы эта игра стала игрой для богатых. Сбалансированная и справедливая игра может привлечь больше игроков.

Онлайн-игры становятся веселее, когда больше игроков играют вместе.

"Менеджер Динг, доверьтесь мне. Мы зададим направление китайской онлайн-игры и позволим большему количеству людей обратить внимание на эту индустрию. Мы станем лидерами отрасли!"

<http://tl.rulate.ru/book/12677/2088240>