Жесткий диск был быстро вырван из рук Чэнь Мо.

- Ух ты! Кооператив?

- Невероятно, я думал, что это будет чисто однопользовательской игрой!

- Я слышал, что в одной пати может быть всего четыре игрока.

- Я буду играть за варвара! Что насчет тебя?

- Тогда я буду играть за чародейку.

- Конечно это круто, но мне все еще грустно из-за того, что мы не сможем поиграть большой толпой.

- Я закончил устанавливать игру. Я буду ждать вас, ребята, в Тристраме.

- Я тоже закончил. Ха, эта игра действительно похожа на ту кастомку из Варкрафта!

- Верно, я как раз собирался сказать то же самое!

Игра «Diablo» теперь стала новой популярной игрой в магазине видеоигр Чэнь Мо. Игроки, которые прибыли сюда ради других игр, прекратили играть в них и начали играть в «Diablo».

Кооператив игры «Diablo» не был похож на кооператив других игр, так как тут не существовало никакой синергии между разными персонажами.

Довольно быстро игроки погрузились в темный мир игры «Diablo».

Чэнь Мо вздохнул с облегчением, когда увидел это, что первая фаза «принципа пончика» прошла без проблем.

В его прошлом мире многие спорили о том, была ли игра «Diablo III» успешной или нет. И если судить по продажам и отзывам, хоть игра «Diablo III» и не достигла уровня игры «Diablo II», она все равно могла считаться успешной игрой.

«Принцип пончика» можно было объяснить весьма просто.

Новые игроки смотрели на внешний вид пончика и решили попробовать его, на начинку пончика смотрели бывалые игроки, а хардкорные игроки рассматривали состав теста и состав

начинки.

Новые игроки втягивались в игру из-за ее художественного стиля, высокого качества геймплея, а также захватывающей боевой системой и сюжетом.

Бывалых игроков привлекали различные комбинации способностей, атрибутов снаряжения, различия между классами...

Хардкорные игроки будут играть каждый день в игру только ради возможности получения лучшей экипировки, экспериментов для получения лучшего билда и попадания в таблицу лучших игроков, поскольку хардкорные игроки всегда хотели быть лучшими.

Но после того, как хардкорные игроки получат в свои руки лучшую экипировку, сумеют отыскать лучший билд и поднимутся на какое-либо значимое место в рейтинге, они просто напросто покинут игру.

Многие разработчики онлайн-игр старались изо всех сил удержать игроков, добавляя ежедневные или сезонные события только для того, чтобы игроки продолжали заходить в игру.

Хотя это и срабатывало, это также имело противоположный эффект. После окончания события игроки поняли бы, что игра слишком скучная, и навсегда ушли бы из нее.

Вот тут-то и проявлялся «принцип пончика». Обычные игроки уйдут из игры после того, как пройдут ее, а хардкорные игроки уйдут из игры после того, как им надоест воевать за места в рейтинговой лестнице. Но разработчики, которые придерживались «принципа пончика», не будут использовать различные тактики, чтобы удержать игроков.

Это означало, что игроки смогут спокойно насладится контентом и спокойно уйти. Чэнь Мо вовсе не собирался растягивать месячный контент на три и больше месяцев.

Но если «Diablo» вдруг получит новое обновление, все те игроки, что уже ушли из нее, вернутся для того, чтобы пощупать новое обновление.

Из-за этого «принцип пончика» идеально подходил к модели прибыли игры «Diablo» и ее стилю.

Идея Чэнь Мо о стиле и атмосфере оказалась правильной, судя по тому, как сосредоточены игроки были на игре. И эта игра не станет нишевей с нулевым доходом. Кто вообще мог подумать о таком бреде?

—

Игра «Diablo» уже в основном была готова, так что Чэнь Мо решил, что через две недели она появится на рынке.

В это же время многие видео с тестированием игры просочились в интернет, поскольку такие запросы, как «новая игра Чэнь Мо» и «Diablo», набирали все больше и больше шума.

«Кажется недавно в сеть утекли синематики и геймплей игры «Diablo», кто-нибудь уже просмотрел это?»

«Ты про ту древнюю РПГ? Что в ней такого особенного?»

«На самом деле ее графика выглядит потрясающе, а синематики, похоже, намного лучше, чем у Варкрафта».

«Неужели? Он что, дурак? Это же одиночная игра. Даже если он продаст пятьсот тысяч экземпляров по девяносто девять юаней каждый, он получит всего лишь пятьдесят миллионов юаней. Этих денег не хватит даже на оплату синематиков, верно?»

«Синематики наверняка стоят больше пятидесяти миллионов. Может он хочет променять деньги на славу?»

«Трудно сказать, но его новая игра действительно кажется довольно забавной. Вам, ребята, стоит взглянуть на геймплей, он показался мне довольно качественным».

«Ну и что с того, что он высокого качества. Просто взглянув на слова «третье лицо» я уже могу выдать игре смертельный приговор. Эта игра не может стать популярной».

«Но я думаю, что игра настолько качественная, что Чэнь Мо мог бы сделать ее игрой от первого лица».

«Тогда… Тогда Чэнь Мо просто роет себе могилу, мне больше нечего сказать. Я не верю, что игра от третьего лица сможет завоевать популярность, я съем свою клавиатуру, если это произойдет».

http://tl.rulate.ru/book/48330/1273778