

Zombie Apocalypse IV!

Как только новость распространилась, она сразу же потрясла бесчисленное множество поклонников. Никто не ожидал, что Су Пин так скоро официально запустит свою новую игру.

Люди всегда дразнили Су Пина из-за продолжения выпуска игр серии *Zombie Apocalypse*, и они устали от этого...

Однако никто не стал бы говорить такие вещи, когда новая игра Су Пина вот-вот должна была выйти.

Поскольку игровая индустрия переживала спад, стали заметны изысканные игры Су Пина, которые погрузили в них бесчисленное множество людей.

[Зомби-апокалипсис IV скоро наступит! Ха-ха! Я не могу дождаться, чтобы сыграть в нее!]

[Кстати, Су Пин - робот? Почему он может так быстро создавать игры?]

[Интересно, освоил ли Су Пин какие-то особые навыки в создании игр. Как он может сделать так много игр за такое короткое время ?!]

[Это верно! Невозможно выпускать две новые игры каждый месяц, даже для таких крупных компаний-разработчиков игр!]

[Скорость выпуска игры - не самая возмутительная часть. Возмутительно то, что игры восхитительны! Это сделало Су Пина особенным и несравненным! Это самое страшное в Су Пин!]

Вскоре заголовки, связанные с *Zombie Apocalypse IV*, оказались в верхней части списка поиска. Многие игроки и поклонники Су Пина обсуждали это в игровом сообществе.

Каждый высказывал свое мнение. Некоторые люди гадали, сколько будет стоить *Zombie Apocalypse IV*.

Некоторые люди обсуждали сюжет *Zombie Apocalypse IV*. Люди задавались вопросом, будет ли сюжет напрямую касаться зомби-Апокалипсиса III или запустить новый экземпляр.

Короче говоря, даже если бы игра не была официально выпущена, всего одной новости было бы достаточно, чтобы вызвать хаос в игровом сообществе.

Таким образом, влияние Су Пина в игровой индустрии было очевидным.

Передав информацию Анжелике, Су Пин связался с сотрудниками Steam и подготовился принять последующие меры для официального запуска *Zombie Apocalypse IV*.

Поскольку предыдущая игра Су Пина, *World War Z*, только что была официально выпущена, подготовка, казалось, была немного поспешной.

Это был тот же самый менеджер по маркетингу, который связался с Су Пином.

“Мистер Су, ваша страсть к созданию игр заставляет нашу компанию чувствовать стыд. Наша компания такая большая, но мы не можем сравнить количество игр, которые мы производим, с вами. Ха-ха!”

Менеджер, как обычно, начал льстить Су Пину, но на этот раз Су Пин не стал тратить на него время.

Су Пин сразу же сказал: “Пожалуйста, помогите мне с приготовлениями. *Zombie Apocalypse IV* должен быть официально выпущен в течение недели. Более того, цена должна быть как можно более разумной”.

“Кроме того, можете ли вы отремонтировать сервер Steam? Недавно я получил отзывы от многих игроков, в которых говорилось, что они внезапно отключились во время игры”.

“Если ваш сервер продолжит работать нестабильно, мне, возможно, придется сменить партнера”.

Менеджер не выказал никакого недовольства обвинением Су Пина. Вместо этого он сразу согласился.

“Ха-ха! Не волнуйтесь, мистер Су. я немедленно дам отзыв на ваши предложения и позволю техническому отделу обновить наш сервер. Мы позволим игрокам насладиться идеальным игровым опытом!”

С точки зрения Steam, Су Пин был похож на живое денежное дерево.

Кроме того, многие платформы умоляли Су Пина присоединиться и работать с ними.

С точки зрения Су Пина, он находился в совершенно ином положении, чем игровая платформа, предоставлявшая эту услугу.

Производителям игр больше не приходилось подлизываться к сотрудникам игровой платформы. Напротив, игровой платформе пришлось как можно больше обволакивать Су Пина, чтобы помешать Су Пину работать с другими платформами.

Влияние Су Пина в игровой индустрии было ужасающим. Даже Steam не смог отказаться от Су Пина для работы с другими игровыми платформами.

При полной работе Steam они значительно сократили первоначально запланированный срок выпуска игры в неделю.

Steam опубликовал рекламу о *Zombie Apocalypse IV* на своей главной странице менее чем за три дня. Любой игрок, вошедший в Steam, мог увидеть рекламу с первого взгляда.

Самым страшным было то, что Steam не давал никаких шансов на продвижение другим играм. Реклама Зомби-апокалипсиса Су Пина IV была постоянной!

Ситуация отличалась от обычной рекламы игры. Обычно там было бы несколько страниц для прокрутки, но сейчас там была только реклама *Zombie Apocalypse IV*!

Хотя казалось, что Steam подлизывается к Су Пину, Steam считал их договоренность разумной.

Steam верил, что, пока они могут угодить Су Пину и сделать его новую игру популярной, они получают много трафика и дохода.

С точки зрения сотрудников Steam, их квартальный KPI снова был гарантирован.

Наконец, *Zombie Apocalypse IV* был официально выпущен на пятый день. Как и раньше, он был

официально доступен для скачивания в 12 часов дня.

У каждого игрока была получасовая бесплатная пробная версия. После бесплатной пробной версии им придется заплатить за нее, если они захотят играть.

На этот раз цена Zombie Apocalypse IV составила 150 юаней!

Цена была лишь вдвое меньше , чем во время Первой мировой войны . Даже по сравнению с предыдущими играми серии Zombie Apocalypse, ее цена считалась низкой.

В результате он сразу же получил широкую похвалу от игроков.

[Какой морально честный производитель игр! Вы продаете такую хорошую игру всего за 150 юаней!]

[Су Пин, ты можешь установить цену немного выше? Я даже не смогу играть в эту игру, чувствуя себя непринужденно и оправданно, если ты продолжишь так себя вести!]

[Вздых, в наши дни не так много производителей игр с такой совестью. Су Пин не только производит изысканные игры, но и продает их по низкой цене. Если бы эти крупные компании-разработчики игр знали об этом, они бы не оказались в сегодняшней ситуации.]

[Ха-ха! По всему миру существует так много крупных компаний-разработчиков игр. Тем не менее, они не могут конкурировать с независимым производителем игр, таким как Су Пин. Это абсурд!]

[Эй, интернет! Вы можете ускорить немного больше? Я хочу сыграть в Zombie Apocalypse IV!]

Количество загрузок, показанных в данных бэк-офиса, быстро увеличилось после официального релиза игры. Бесчисленное множество игроков практически сидели на корточках перед своими компьютерами.

Как только игра была выпущена, они нажали на кнопку загрузки и наблюдали, как индикатор выполнения загрузки медленно движется вперед.

Каждый 1% прогресса приводил игроков в восторг. Они не могли дождаться, пока индикатор выполнения достигнет 100%, чтобы они могли сыграть в Zombie Apocalypse IV раньше других игроков.

Помимо игроков, большинство игровых стримеров, естественно, решили начать прямую трансляцию после официального релиза Zombie Apocalypse IV.

С их точки зрения, это была отличная возможность привлечь больше поклонников!

<http://tl.rulate.ru/book/82942/2680461>