

В то время как Руан Нинсюэ и Ян Синь общались, Чэнь Сюй был поглощён игрой «Волшебное зеркало».

Многие игроки обратили внимание на игру «Волшебное зеркало».

Хотя игра доступна только на зарубежной платформе, она всё равно уникальна.

Объёмы продаж не разглашаются официальной платформой, но по оценкам разработчиков игр и представителей отраслевых СМИ с учётом статистических данных с разных сторон, объёмы продаж, скорее всего, достижимы.

Даже если в данных есть определённая погрешность, она не будет слишком существенна.

Хотя «Волшебное зеркало» отсутствует на всех торговых площадках, на рейтинговых списках игра занимает первое место — это невероятное достижение.

Игра с рейтингом 18+ неожиданно попала на вершину рейтингового списка.

Стоит сказать, это очень удивило многих разработчиков игр.

Многим захотелось узнать, в чём же кроется магия этой игры.

Особое внимание стоит уделить комментариям к игре.

Многие отметили, что комментарии игроков сильно отличаются от отзывов на традиционные игры в стиле джентльмена, что даже ввело их в замешательство.

«Отличная игра "три в ряд"!»

«Девушки, прочь! Не мешайте мне играть в "три в ряд"!»

«Я сначала не мог понять, это игра "три в ряд" или галгейм, но одно можно сказать точно, мне очень понравилось.»

«Я подумал, что это обычная игра в стиле джентльмена, но, должен признать, я был шокирован. Где вы видели такую пошлую игру в стиле джентльмена? Это же лучшая инди-игра!»

«Как профессиональному хейтеру, мне удалось найти только один повод для критики: это игра в стиле джентльмена, почему она такая трогательная и нежная!»

«Прошло уже десять минут, я достиг просветления, игру пора закрывать, но почему я продолжаю в неё играть!? Игра "три в ряд" реально интересная!»

«В этой игре я увидел доброту, зло, красоту и уродство человеческой природы, необычная игра!»

«Когда меня впечатляет игра в стиле джентльмена, разве имеет значение, спешу я или нет?»

«Я с радостью и волнением открыл игру, но когда вышел из неё, мне не стало легче, наоборот, я был разочарован.»

Эти отзывы многих ошеломили. Неужели это какая-то другая игра?

Конечно, помимо многочисленных хвалебных отзывов были и те, кто оставил жёсткие

комментарии.

Это не то же самое, что писать заказные статьи на интернет-форумах, которые посещают джентльмены, заплатив 20 000 юаней.

Сейчас это просто сарафанное радио среди джентльменов.

Так что Чэнь Сюй может просто ждать денег.

«Что ж, начальный капитал у меня есть, следующий шаг — сменить место работы и зарегистрировать компанию.»

«Кроме того, нужно заранее продумать план развития и заработать как можно больше очков.»

В съёмной квартире Чэнь Сюй лежал на кровати и составлял следующий план.

Чэнь Сюй также изучил вопрос очков.

Их количество растёт, но всё равно остаётся относительно небольшим, мне хватит только на два одиночных розыгрыша.

Пока Чэнь Сюй размышлял, раздался звонок с телефона, он взял его и посмотрел, звонила Руан Нинсюэ.

«Привет, сестра Руан, что случилось?» — ответил Чэнь Сюй.

«Ничего особенного, просто хочу тебя поздравить, я думала...» — немного смущённо произнесла Руан Нинсюэ по ту сторону телефона.

Но Чэнь Сюй, вероятно, понял, что она хотела сказать, и тут же улыбнулся: «Это нормально, сестра, но я и сам немного удивлён продажами "Волшебного зеркала".»

Это заявление было наполовину правдой, наполовину ложью. Если говорить о лжи, то успех «Волшебного зеркала» был вполне ожидаем для Чэнь Сюя.

Будь то качество самой игры, последующий план продвижения или даже решение сделать «Волшебное зеркало» первой игрой, Чэнь Сюй всё хорошо продумал и спланировал заранее.

А если говорить о правде, то успех «Волшебного зеркала» превзошёл самые смелые ожидания Чэнь Сюя.

Хотя это официальная зарубежная версия платформы, это также имя. Фактически, основная аудитория — это все же отечественные игроки.

Тем не менее, показатели продаж «Magic Mirror» удивили Чэнь Сю.

В то же время это в очередной раз напомнило Чэнь Сю, что игровая индустрия в этом мире гораздо более процветает, чем в прошлой жизни.

«К слову, Чэнь Сю, у тебя вечером есть время? Я организую банкет в честь тебя, и у меня есть знакомый, который хочет с тобой познакомиться», — спросила Руан Нинсюэ на другом конце

провода.

«Без проблем, на самом деле я тоже хотел пригласить тебя пообедать. В конце концов, без твоей помощи раньше разработка «Magic Mirror» была бы не столь простой», — искренне сказал Чэнь Сю.

После этого они еще немного побеседовали и повесили трубки.

Отложив телефон, Чэнь Сю снова посмотрел на продажи «Magic Mirror» в фоновом режиме.

Всего за 6 дней было продано 58 121 копий.

Рост продаж был просто взрывным. Очевидно, господа были полны решимости.

И с учетом текущего потенциала «Magic Mirror» это было только начало.

Нужно знать, что некоторые сторонние платформы только на подходе.

Когда Чэнь Сю просматривал данные по «Magic Mirror», он был в восторге.

Мир инди-игр не такой уж мирный.

Медиа, которые обратили внимание на эту игру, также начали собирать соответствующие данные по ней.

В конце концов, с темой 18R она пробилась в список хвалебных отзывов, что было действительно удивительно.

В то же время быстро начали обсуждаться темы, связанные с «Magic Mirror».

Обычным игрокам сложно подсчитать соответствующие данные о продажах.

Медиа и некоторые специалисты, которые обратили на нее внимание в самом начале, могли подумать, что будет продано 10 000 или 20 000 копий.

Но когда данные опубликовало стороннее статистическое агентство, те, кто следил за этой игрой, на некоторое время испытали невероятные чувства.

Потому что данные, предоставленные сторонней организацией, оказались равными 50 000.

По сравнению с реальным объемом продаж это на самом деле на 8 000 меньше, но даже эти данные все равно удивили многих разработчиков.

В частности, некоторые разработчики, которые также делают игры для господ, почувствовали, что их мировоззрение было подорвано.

Игра для господ может продаться тиражом в столько копий? Какой абсурд!

Это большое количество?

Не большое, продажи лучших шедевров могут достигать миллионов в день их дебюта, а продажи некоторых известных во всем мире зарубежных шедевров могут достигать даже десятков миллионов в день их дебюта.

Конечно, эти игры нельзя сравнивать с «Magic Mirror».

Как нерекомендуемая игра 18R и к тому же игра независимого разработчика, можно даже сказать, сделанная не игровым дизайнером.

Эти данные просто шокируют!

Эти показатели уже считают побившими рекорд среди игр для господ.

Не говоря уже о том, что нет новичков, но, по крайней мере, это беспрецедентно. До этого ни одна игра для господ не имела таких взрывных результатов, как «Magic Mirror».

И это только начало.

У многих разработчиков игр для господ есть предчувствие, что они собираются стать свидетелями истории!

Неважно, насколько грандиозной будет эта история, и неважно, является ли «Magic Mirror» игрой для господ, ведь это тоже история.

<http://tl.rulate.ru/book/99977/3947033>