

Её характер был от природы сильным и оптимистичным. Ранее Цзин Хэ сказал, что она умеет терпеть, и это было правдой. Синди, которая годами сталкивалась с несправедливостью, переехав в город Хуси, оказалась в особенно трудном положении среди сверстников, что часто вызывало презрительные взгляды. Такая девушка, конечно, не могла сравниться с местными девушками, выросшими в изобилии, поэтому она привыкла ко многому и могла спокойно переносить лишения.

Работа Синди в компании заключалась в проверке каждого загружаемого файла и использовании поисковых систем для сравнения текстовых и графических материалов в интернете на предмет нарушения авторских прав. Поскольку сценарии и тексты в модулях с персонажами содержали большое количество слов, невозможно было проверять каждое слово, поэтому Линь Шу разработал для неё упрощённые правила, чтобы ускорить процесс, полагаясь на её собственное суждение.

Она должна была сначала прочитать весь текст загруженной игры, а затем выбрать от двадцати до ста наиболее оригинальных и ранее не встречавшихся фраз из каждых 50 000 слов сюжета и проверить их в интернете. Если совпадений не находилось, файл мог быть одобрен.

Если же обнаруживалось множество похожих фраз, текст подвергался более детальной проверке с составлением сравнительной таблицы, чтобы определить, является ли он нарушением авторских прав или других правил. В таком случае официальные лица отказывались публиковать и распространять модуль, и он не мог быть продан на платформе.

Только после проверки Синди материалы или модули могли быть официально опубликованы.

Это был тяжёлый труд.

Каждый раз, когда Синди обрабатывала модуль, это занимало немало времени. К счастью, даже с использованием движка «Будущее» создание оригинального материала или игры требовало много времени, поэтому ежедневное количество загрузок было ограниченным, и Синди справлялась с этим.

Помимо организации работы Синди, Линь Шу также дал Чжэн Фанчэну и Ду Сытун два списка. Первый содержал ссылки на различные игровые сайты по всей стране — Линь Шу поручил им связаться с владельцами или руководителями этих сайтов и купить рекламные места для продвижения игр и платформы.

Он особенно подчеркнул для Ду Сытун:

— Только реклама на главной странице, никаких всплывающих окон. Кроме того, в контракте стоимость должна указываться не за количество показов или просмотров, а строго за время.

Это требование было полностью противоположно обычной практике рекламы в онлайн-играх, но Линь Шу настаивал на этом, так как он, в отличие от большинства разработчиков игр, не стремился к массивной рекламной бомбардировке. Он хотел повысить эффективность рекламных кампаний.

В отличие от браузерных игр, которые ориентированы на краткосрочный эффект, платформа нуждалась в долгосрочном и стабильном повышении узнаваемости, поэтому Линь Шу считал, что нет необходимости в повсеместной рекламе, а лучше снизить частоту её появления, увеличив охват, чтобы она запоминалась, но не вызывала раздражения.

Кроме того, у Линь Шу были и другие планы.

— Помимо обычной рекламы, вы можете выбрать несколько сайтов и договориться о создании специальных разделов. Я составил список игровых форумов и сайтов, многие из которых имеют подобные разделы. Раньше эти сайты создавали разделы самостоятельно, и основным контентом были пиратские и взломанные игры, но после начала борьбы с нарушениями авторских прав в прошлом году многие из таких проектов были удалены, и сайты начали устанавливать официальные отношения с китайскими игровыми компаниями. Сейчас, если вы подойдете к этому правильно, вам будет довольно легко договориться с несколькими из них, так как качество наших игр высокое, а количество новых игр в стране за последние два года было небольшим. Наша платформа предлагает новую модель, и вместо того чтобы стремиться к быстрому увеличению числа пользователей, лучше привлечь опытных игроков. Мы не стремимся к мгновенному успеху, мы хотим постепенного и незаметного роста.

Второй список, который Линь Шу дал им, был графиком работы.

— Через неделю я поеду с мамой в город Яньцзин к дедушке. В моё отсутствие вы можете связаться со мной через интернет или обсудить вопросы с Цзюй Минфэном. Если не произойдет ничего серьёзного, управление сайтом должно осуществляться в соответствии с этим графиком.

Чжэн Фанчэн и Ду Сытун взяли у Линь Шу два экземпляра графика и начали внимательно их изучать. Ду Сытун, привыкшая к неожиданным заявлениям Линь Шу, не удивилась, но Чжэн Фанчэн, увидев график, стал серьёзнее.

Линь Шу составил план работы на следующие два месяца, включая выпуск новых функциональных модулей и модулей с данными, планы новых мероприятий на платформе, а также условия, при которых можно будет запускать различные акции в зависимости от количества товаров и регистраций на платформе.

На первый взгляд, эти мероприятия или акции были довольно обычными, стандартными для многих сайтов, и ничего особенного в них не было. Однако, когда они сопровождались деталями, это заставило Чжэн Фанчэна отнестись к ним серьёзно.

Например, среди предложенных Линь Шу мер была акция, которая запускалась бы, когда ежедневный трафик платформы превышал 5 000 пользователей. В этот день предлагался модуль для бесплатного тестирования, и если игрок выполнял определённые условия, он получал код активации. Во время бесплатного тестирования можно было использовать этот код для получения полной версии модуля.

Линь Шу также отметил, что изначально такие акции должны проводиться с модулями и материалами, выпущенными официально, а позже, когда время будет подходящим, можно будет привлечь к участию и некоторые оригинальные игры, созданные игроками, что позволит максимально снизить затраты и повысить популярность.

На самом деле, такие методы чаще использовались в онлайн-играх. Линь Шу потратил несколько дней, чтобы придумать различные способы повышения популярности, и это был лишь один из них.

Тестовые версии и пробные чтения были обычным делом для многих онлайн-игр и сайтов с оригинальным контентом, но Чжэн Фанчэн никогда не думал применять такие методы к модулям для одиночных игр в «Играх будущего». Только сейчас он понял, что между ним и Линь Шу существует значительная разница.

Он не должен был считать, что из-за возраста Линь Шу не сможет самостоятельно управлять

компанией.

С точки зрения Чжэн Фанчэна, планы Линь Шу были глубоко продуманными и коммерчески выгодными. Сами по себе эти меры не были чем-то необычным, но необычным было то, что Линь Шу также составил бюджетный план и прогноз ожидаемой прибыли. SWOT-анализ был подробно изложен, и было объяснено, почему каждое мероприятие важно и какое влияние оно окажет. Это было похоже на работу взрослого, а не ребёнка.

Кроме того, каждое мероприятие разумно использовало преимущества платформы и выбирало подходящее время. Чжэн Фанчэн даже понял, что даже без его участия Линь Шу мог бы просто передать этот план Ду Сытун, и она смогла бы выполнить его на восемьдесят процентов, что позволило бы игровой платформе подняться на новую ступень за это время.

Как у этого маленького босса такой ум? Такой молодой, неужели он изучал что-то связанное с бизнесом?

Чжэн Фанчэн вспомнил о Лян Юэхуа, которую его босс называл старой одноклассницей и старостой класса, и, подумав, естественно, приписал это заслугам матери Линь Шу.

Затем он понял, что Линь Шу поручил Ду Сытун работать с ним не из-за недостатка способностей Ду Сытун или нехватки людей... Он хотел, чтобы Ду Сытун могла учиться у Чжэн Фанчэна и быстро развиваться.

Это намерение было настолько очевидным, но Чжэн Фанчэн раньше этого не замечал... Он понял, что из-за возраста Линь Шу подсознательно недооценивал его.

Хотя он думал, что относится к этому формально, его подсознание всё же находилось под влиянием предубеждений.

Так стоит ли ему соответствовать ожиданиям Линь Шу?

Чжэн Фанчэн вспомнил слова Цуй Вэньсинь, которых он встретил по пути, и её комментарии о проекте «Игры будущего». Время от времени он поднимал голову и замечал, что Ду Сытун внимательно слушает указания Линь Шу, а тот говорил мягко и терпеливо, иногда добавляя «Учитель Ду».

<http://bllate.org/book/16614/1519782>