

Смеялись над моей статистикой довольно изощрённо, но я обращал внимание лишь на их ники, занося их в чёрные списки.

Наблюдая же за своей статистикой, я испытывал лишь гордость! Ведь с каждым днём всё больше людей ею интересуются!

Естественно интересовались ей не только из-за любопытства, но и из-за денег, которые я заплатил...

Купить рекламу у известных игровых изданий, чтобы прославить свою игру — нормально!

Не все продавались, но дать о себе знать нужно было везде, поэтому я обзавёлся несколькими новыми связями. Не скажу, что специально искал для этого девушек, через удовлетворение которых я продвигал свою игру, поэтому промолчу!

Даже в школе я начал отвлекаться на статистику слишком часто, отчего начал получать замечания. Чтобы от них избавиться, пришлось участвовать в школьных спортивных мероприятиях.

Хоть мне и самому хотелось отвлечься спортом, но не буду же я об этом говорить! Моя еврейская личность начала торговаться, чтобы что-нибудь получить и мне удалось! Пообещали закрыть внимание на моё поведение, когда я посреди класса «играю» в компьютер, а также пообещали решить проблемы с «проблемными» учителями.

Будь я хоть сто раз красивым, прекрасным и вовсе идеальным, но всегда найдутся люди, которым ты не понравишься. И учителя вообще не исключения из рода человеческого...

В общем выторговав то, чего мне не хватало за то, что я хотел, мне оставалось только развлекаться!

Съездив на несколько соревнований в урочное время, я принёс своей не самой спортивной школе хорошие результаты! Так получилось, что за три соревнования наша команда заняла все лидирующие места! То есть, сначала заняла первое место, затем на другом соревновании второе, а потом третье в другом...

Никто мне и слова не сказал, ведь все понимали, что даже в лидирующие позиции свою школу вывел именно я!

Я даже откровенные отгулы для себя выбил, ведь давно закончил школьную и даже прочитал университетскую программу. Но главное с этим не нагнеть...

Получая же положительные и не совсем отзывы, я делал также, как и со всеми другими новостями, касающимися меня, то есть покупал журналы, где меня упоминали и относил на

свой склад для хранения.

К сожалению, кинуть пару палок и обзавестись рекламой — это было ещё не всё... Пришлось выбивать место на игровой конференции, чтобы продемонстрировать всем свою игру.

Хоть организаторы и были другими людьми, но те с кем у меня были проблемы на прошлой выставке выбили мне место в первом зале!

Первый зал — место для элит мира компьютерных игр, поэтому я даже задумался над тем, как отплатить тем, кто мне помог. Но перед этим нужно было не ударить в грязь лицом и показать себя и девчонок во всей красе!

Естественно я собирался позвать девчонок с собой, после прошлых показателей, благодаря которым я выяснил, что к ларьку с красивыми девушками-косплеершами подходят чаще, чем к любым другим!

Продавать буду не новую игру, что останется только онлайн-игрой без жёстких носителей, а мерч или прошлые игры. Фотографии с девчонками я сразу определил, как мерч, поэтому по крайней мере в успехе был уверен.

Ещё бы сестру Сой уговорить на подработку, так вообще фурор будет!

Не успел пройти месяц, как реклама начала оправдывать себя скачкообразным увеличением пользователей! Благодаря таким скачкам я начал получать больше сотни покупателей за каждые сутки! Но и это длилось не долго... Когда отметка перевалила за три тысячи, количество покупок начало уменьшаться. Но и это замедление не оказалось окончательным спадом популярности, ведь не только на рекламе держалась моя игра!

С ростом количества игроков всё больше людей узнавало о моей игре от тех, кто в неё играет, а не от красивого плаката. К таким и я прислушивался, вчитываясь в каждое слово на форумах в их обзорах и пытаюсь найти подсказки для улучшения и обновления. Про ошибки я тоже читал и готовил для них исправления в следующем патче.

На фестивале игр я хоть и завёл несколько новых знакомых, но кажется разозлил куда больше... «Высшее общество» создателей игр не спешило меня принимать, считая недостойным, но из-за красивых девчонок мой стенд никогда не был пуст, что только сильнее злило конкурентов.

Естественно в Пусан для представления игр первой величины не приехал никто значимый, отправляя своих замов или замов своих замов, которые и представляли игры, поэтому я и не боялся соперников, которые не могли сказать «я создал игру», говоря «я седьмой кузен, третьего брата, по маминой линии того, кто работает на создателей игры...»

В общем кичились «высшим обществом» те, кто там никогда не был и не будет, что лишь раздражало меня. Я же раздражал всех не только своим происхождением, парня создающего игры своими силами, но и тем, что клиентов у меня было минимум вдвое больше, чем у любого завистливого типа из «высшего общества».

Может я и был не лучшим, не тратя миллионы на обычные презентации, но я определённо был в лидерах! Тех же, кто подлизывался ко мне я довольно быстро превращал в таких же недоброжелателей, ведь они в начале пытались подружиться, но потом приходили только чтобы поглазеть на красоток, за что огребали как все...

Не успел я заметить, как через месяц после выхода игры меня начали осыпать предложениями не только малые и средние компании, но и довольно крупные! Что-то случилось, отчего они все загорелись желанием выкупить у меня игру про подземелья. И чтобы найти это что-то Сере пришлось потратить примерно минут пятнадцать! И если бы она не проверяла почту, то справилась бы быстрее!

А случилось невероятное! Авторитетный и неподкупный новостной источник написал о моей игре и отзывы были преимущественно положительными!

Рассказывали, что я дал людям распробовать игру, но не дал насладиться, поэтому им пришлось купить её и они не разочаровались. Также они проверили то, что многие боятся — покупки в интернете.

Статья была довольно детальной, осыпая похвалой не только визуальную составляющую игры, но и её внутренности! Ведь сделать так, чтобы онлайн игра работала после даже меньше полугода — это феноменально!

Больше всего меня удивило то, как игра начала распространяться по школе! Началось всё естественно с меня, когда я пришёл с плакатом подземелья в игровой клуб, но, чтобы они все не поскупились на игру и посадили на неё всех знакомых — это явно успех!

Через знакомых меня просили «по блату» достать бесплатный ключ к игре, чтобы не покупать её, и я даже сжалился над своими ближайшими друзьями, но всех остальных просто игнорировал, чтобы своими силами не лишиться себя заработка.

То, что секреты и пасхалки были спрятаны в манхве, позволило мне склонить к покупке игры не только клуб игр, но и свой клуб, а также аниме клуб. Да и такие небольшие усилия для получения секретов, заинтересовали игроков и читателей лишь сильнее!

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://tl.rulate.ru/book/29096/2283350>