

После битвы между игроками и злыми духами в голове Лу Ву материализовалась новая идея. Это было сделано для того, чтобы подчинить Короля каменных призраков для их собственных нужд.

В конце концов, больше всего Лу Ву сейчас не хватало настоящей доминирующей силы.

Хотя армия Бэйци уже была достаточно мощной, она всё ещё была довольно слабой, когда сталкивалась с высокоуровневыми врагами.

Так же, как и в этой нынешней битве, при столкновении со злыми Генералами-призраками, если игроки не обладали достаточной силой, чтобы немедленно убить их, то зло не было бы устранено.

Точно так же, когда игроки сталкивались с другими могущественными существами, их можно было легко победить.

Сейчас на стороне Лу Ву не было никого уровня призрачного командира или выше, достойного хвастовства, кроме Тун Гуа, чья сила была удивительно нестабильна. Это было абсолютным недостатком для силы.

Поэтому Лу Ву начал размышлять, сможет ли он захватить Короля каменных призраков как часть силы Бэйци для собственного использования, а затем оцифровать его. Если бы он сделал это, он смог бы компенсировать слабость игроков, позволив общей силе армии Бэйци подняться на другой уровень.

Конечно, это был всего лишь один из многочисленных планов Лу Ву на будущее развитие. У него не было соответствующей силы и мощи, чтобы осуществить его сейчас.

.....

На следующий день после окончания злого вторжения...

Трёхмесячный эксклюзивный контракт, подписанный Лу Ву и У Гои, наконец-то истекло.

В эти несколько дней Лу Ву каждый день получал множество звонков с других игровых платформ в надежде договориться о сотрудничестве.

От этого у Лу Ву сильно разболелась голова, но он, естественно, не переставал отвечать на звонки. В конце концов, это было полезно для продвижения его игры.

Излишне говорить, что Лу Ву не дал бы ни одной из этих платформ условий для сотрудничества, которые были бы столь же велики, как те, которые он предложил У Гои. Помимо того, что он не платил за рекламу, он оговаривал, что эти несколько платформ должны позволять игре "Battle Online" появляться раз в месяц на рекламной странице их домашней страницы.

По сравнению с условиями, которые другие игры выдвигают для платной рекламы на указанных платформах, требования Лу Ву, несомненно, были более жёсткими.

На этот раз, однако, ни одна из платформ не отвергла предложение Лу Ву.

Это было потому, что любой, кто имел игровые знания и поиграл в игру, знал, насколько популярной она будет в будущем.

Кроме того, Лу Ву отклонил все предложения о личном обсуждении на игровых платформах. Он распорядился, чтобы контракты были отправлены ему по почте, поскольку отказался обсуждать их лично.

У него было не так уж много времени, чтобы встретиться с ними поодиночке.

Потратив пару утомительных дней на чтение и подписание нескольких кип контрактов, Лу Ву наконец-то смог вздохнуть с облегчением.

Однако на этом обязанности Лу Ву не заканчивались. Как только ему удалось уладить вопросы сотрудничества с местными игровыми платформами, ему постоянно звонил очередной рой иностранных разработчиков игр, надеясь как можно скорее получить разрешение на работу в качестве международных агентов.

Тем не менее, Лу Ву отверг их всех после детального обсуждения.

Причина была довольно проста. То, как они планировали продвигать "Battle Online", отличалось от того, что имел в виду Лу Ву.

Условия, которые они предложили, были одноразовым выкупом иностранных операционных прав игры, в дополнение к запросу на активацию функции пополнения монет души для получения прибыли.

Хотя они предлагали высокие цены, даже ему самому не хватало монет души. Так как же он мог позволить им выставить их на продажу? Поэтому он отказался, не задумываясь.

Однако теперь проблема заключалась в том, что если бы функция пополнения монет души не была активирована, иностранные агенты не смогли бы использовать игру "Battle Online" для заработка денег. Никакой прибыли они получить не могли. Не говоря уже о дорогостоящих комиссионных, которые они должны были платить, что делало эту сделку в целом убыточной.

Поэтому они и придумали систему выкупа акций. Если бы они запускали игру по системе выкупа, до тех пор, пока игровой контент был достаточно привлекательным, он всё равно был бы выгоден для них.

Однако в конце концов Лу Ву всё же отказался, так как одноразовый выкуп наверняка вытеснил бы часть игроков. Кроме того, ему это тоже было неприятно.

Твёрдая позиция Лу Ву убрала часть агентов. Но вскоре к нему начали стучаться новые иностранные игровые агенты. Они ясно дали понять, что могут отказаться от системы пополнения и выкупа игр, но взамен попросили включить в игру рекламу. Это была их стратегия получения прибыли.

Лу Ву всё же отклонил предложение.

В конце концов, игровые агенты хотели получить прибыль, в то время как Лу Ву на самом деле заботился о том, как можно повысить силу игроков. Если бы реклама была внедрена в игру, это безошибочно запятнало бы игровой опыт. Поэтому Лу Ву снова отказался.

После отказа от всех звонков от иностранных игровых агентов Лу Ву столкнулся с непростой проблемой. Как он может продвигать игру за рубежом?

Как будто он мог читать мысли Лу Ву и чувствовать его проблемы, У Гои позвонил ему в тот

день. Он сказал Лу Ву, что у него есть план расширения рынка игровой платформы "Platform173", а также привлечения нескольких агентов для "Battle Online".

Идея У Гоя была проста.

Он был оптимистом в отношении "Battle Online" и чувствовал, что игра может получить огромную известность за рубежом. Всё было очень просто.

Что же касается прибыли, то ему никогда не приходило в голову рассчитывать на "Battle Online". На самом деле он хотел, чтобы эта игра повысила влияние их платформы за рубежом, тем самым стимулируя доход из других источников.

После того, как Лу Ву серьёзно обдумал его предложение, он решил официально сотрудничать с У Гоем. Это было потому, что У Гои доказал, что он не будет мешать любому прогрессу в игре, и в то же время, как старый игрок, он ясно знал, что Лу Ву никогда не согласится с внутриигровым пополнением.

Хотя он всегда не понимал мыслительные процессы Лу Ву...

...

После завершения дела, касающегося иностранных агентств, Лу Ву получил ещё один звонок от корпорации "Black Sea", сообщившей ему, что игровые модули будут официально запущены через пять дней.

Между тем, игровые модули корпорации "Jie De" уже официально поступили в продажу.

В день релиза корпорация "Jie De" объявила общественности, что игра сотрудничает со всеми известными местными разработчиками игр. В результате они теперь могли отменить множество ограничений по умолчанию, установленных в игре, например, время проведения внутри игры.

В то же время они также продемонстрировали ряд функций в игровом модуле для средств массовой информации.

Одна из таких особенностей заключалась в том, что игровые капсулы использовали питательные растворы для дополнения основных телесных потребностей игроков после длительных игровых периодов. Ещё одну особенность продемонстрировали упражнения на мышцы с целью предотвращения мышечной атрофии. Список был исчерпывающим.

Появление игровых стручков мгновенно взбудоражило большинство отечественных игроков, особенно тех, кто уже давно был недоволен установленным лимитом времени безопасности в двенадцать часов на "Battle Online". После участия в дискуссиях на форуме они начали покупать игровые модули корпорации "Jie De".

В первый же день выпуска они получили колоссальные четыре миллиона заказов на игровые модули. Они спешно отгружали заранее заготовленные запасы большими партиями. Начальство в корпорации "Jie De" понимало, что оставаться на шаг впереди действительно даёт им огромное преимущество. С другой стороны, корпорация "Black Sea" могла только беспомощно наблюдать, как их рыночная доля истекает, так как они отставали.

Однако корпорация "Jie De" не ожидала, что значительная орда игроков опубликует отрицательные отзывы о том, насколько разочаровывающими были игровые модули на их

официальном сайте. Они жаловались, что они несовместимы с игрой.

Столкнувшись с этой ситуацией, корпорация "Jie De" немедленно начала расследование, чтобы выследить и расспросить игроков, которые давали их капсуле отрицательные рейтинги.

Лидеры корпорации "Jie De" замолчали после того, как увидели результаты обратной связи игроков.

Причины низких рейтингов игроков, запрашивающих возврат денег, были примерно одинаковыми:

— Невозможно запустить "Battle Online", ужасно!

Они не ожидали, что неспособность их игровых капсул запускать "Battle Online" вызовет такой огромный эффект.

После этого инцидента они без промедления начали совещание. Через некоторое время они поспешно приказали техническому отделу убрать защиту по скачиванию "Battle Online".

Однако, как только они решили, что проблема наконец-то решена, обратная связь игроков стала ещё более интенсивной. Теперь же число людей, требовавших возврата денег, постепенно возросло до двух миллионов.

Если эти капсулы были несовместимы с играми, то эти игроки, требующие снятия игровых ограничений, могли просто ждать, пока они исправят ошибку.

К сожалению, проблема заключалась в том, что, хотя "Battle Online" и можно было загрузить в капсулы, как только был нажат значок игры, игрокам высвечивалось уведомлением об игре, которое гласило:

[Эта игра не совместима с вашим устройством!]

<http://tl.rulate.ru/book/34849/1104612>