Решив покинуть Атлантиду, группа решила сообщить об этом лидеру команды.

Они выбрали время и встретились в ресторане.

- Вы сожалеете о своем решении? - Чэнь Цзыю, как руководитель группы, спросил, глядя на остальных.

- Капитан, - заговорил Ван Даман, - мы столько лет играли вместе, и теперь стали чувствительны к изменениям на игровом рынке. Наше шестое чувство подсказывает, что игра Битвы Онлайн обладает огромным потенциалом, и именно поэтому мы покинули Атлантиду окончательно и бесповоротно. Я не думаю, что появятся какие-либо причины для сожалений. Более того, как первая партия игроков, у нас есть значительное преимущество. Зачем нам беспокоиться о доходах в будущем?

Сюэ Ли, которая тайно ела, подняла голову: - Верно. Кроме того, я не могу найти страницу для пополнения баланса.

Сюэ Ли сказал то, что было у всех на уме.

Не только Сюэ Ли, на самом деле, все присутствующие думали о внесении наличных денег для покупки эпического снаряжения.

Кто же знал, что в игре действительно нет опции пополнения, как и указано в описании. Они остались, совершенно безмолвны.

Однако поскольку любая компания постоянно развивается, ей рано или поздно понадобятся средства на развитие. Это был только вопрос времени, когда эта функция станет доступной.

Кроме того, монеты души в игре были чрезвычайно редки, поэтому они могли копить их для обмена на реальную валюту. Зарабатывать деньги - это не то, о чем стоит беспокоиться.

- Значит, все за что, чтобы создать гильдию в этой новой игре для продолжения совместной игры? - на лице Чэнь Цзыя появилась улыбка.

- Конечно! В любом случае, у нас есть разработанная система дележки добычи после убийства существ. Это не проблема. Хотя есть кое-что, что я нахожу странным. Я просмотрел множество игровых платформ, но не встретил никакой рекламы этой игры вообще. О чем думает компания?

- Именно. Если бы не случайность, я бы не поверил, что такая невероятная игра появится на главной странице небольшого игрового сайта, - сказал Ван Даман сразу после Ван Чао.

Вероятно, босс, создавший игру, слишком богат и просто потратил деньги для развлечения. Они могли сделать только такой вывод.

...

В то же самое время Лу Ву и Бэй Ли сидели в доме с миской лапши быстрого приготовления, поглощая свою еду.

- Лу Ву, ты действительно беден! - Бэй Ли сморщила лицо, откусив еще кусочек лапши.

Лицо Лу Ву покраснело, и он неловко рассмеялся: - Когда количество игроков увеличится, появится множество способов заработать деньги. Того я поведу тебя на пышные пиры и воспитаю из тебя крепкую и красивую женщину.

Бэй Ли кивнула головой, выглядя очаровательно. Она помешивала лапшу палочками и громко чавкала.

- Кстати, а почему тебе тоже нужно есть? - поедая лапшу, Лу Ву спросил из любопытства.

- В подземном мире есть физические и духовные тела. Поскольку я физическое существо, то, конечно, мне нужно есть, - ответила Бэй Ли как ни в чем не бывало.

Лу Ву вдруг понял, что Бэй Ли всегда была физическим существом, и что именно поэтому он мог прикоснуться к ней.

Покончив с лапшой, они снова принялись обсуждать, как продвигать игру.

Небольшие игровые сайты имели очень низкий трафик. Не многие игроки будут посещать их.

Для того, чтобы продвигать игру на других ресурсах, требовалась огромная сумма капитала.

Например, некая видеоплатформа обладала обильным трафиком, но реклама на сайте требовала, чтобы была внесена определенная сумма денег на счёт в личном кабинете.

Только после этого она размещала рекламу и ссылку.

Каждый раз, когда посетители переходили по ссылке, платформа вычитала плату за рекламу из счета. Даже если это был случайный клик, деньги всё равно будут списаны.

Такой способ будет пожирать миллионы в день из-за огромного проходного трафика.

Более того, Битвы Онлайн в настоящее время не имела вариантов для микротранзакций. Расходы были огромными, в то время как доходов вообще не было, поэтому Лу Ву сразу отказался от вышеупомянутого метода.

Им придётся найти другие альтернативы.

Они просматривали несколько игровых платформ в надежде найти какое-нибудь специальное маркетинговое мероприятие.

Пройдя через десять или более сайтов, Лу Ву действительно нашел бесплатное рекламное мероприятие, проводимое большой игровой платформой.

"Лучшие ПВП игры нового поколения"

В надежде найти лучшую новую игру года, Platform173 начинает ивент по продвижению новых игр. Все сертифицированные и зарегистрированные игровые сайты могут выбрать самодельную игру для участия в конкурсе Platform173. Конкурентоспособные игры будут оцениваться персоналом платформы по десятибалльной шкале.

Игры, прошедшие модерацию и набравшие более восьми баллов, будут находиться на главной странице в течение дня и ожидать оценки игроков.

Время проведения: 30 дней.

Первое место: 10-ти дневное размещение на главной странице +

пятиминутный ролик.

Второе место: пятидневное размещение.

Третье место: двухдневное размещение.

Все права на проведение принадлежат Platform173.

...

Лу Ву и Бэй Ли, увидев объявление, обменялись восторженными взглядами.

Получить рекламу на главной странице огромного игрового сайта, такого как Platform173, безусловно, направит значительный поток трафика в игру.

Самое главное, что мероприятие было бесплатным.

Конечно, это произойдет только в том случае, если их игра достигнет минимальных восьми проходных баллов.

Тем не менее, Лу Ву не беспокоился об этом.

Игра со стопроцентной реалистичностью не существовала на нынешнем рынке. Он был абсолютно уверен в том, что попадёт в тройку или даже займёт первое место!

Увидев, что до окончания регистрации осталось всего три дня, Лу Ву сразу же нажал на кнопку "Принять участие". Он отправил данные и сертификат своего небольшого игрового сайта и ждал ответа.

Отдел обслуживания клиентов Platform173 был эффективным. Вскоре на сообщение Лу Ву был дан ответ, и он получил ссылку для дальнейших действий.

Перейдя по ссылке, Лу Ву ввел данные своего сайта и зарегистрировал аккаунт. После этого он ввёл описание.

Затем выскочила подсказка:

Описание находится в стадии рассмотрения. Вы получите ответ, через три-пять дней. Спасибо за ваше терпение.

Всё сделав, Лу Ву и Бэй Ли обсудили оптимизацию игры.

Их беседа продолжалась три часа. У Лу Ву и Бэй Ли был черновик главного квеста игры.

Основной квест, конечно же, будет основан на теме битвы и разрабатываться соответственно.

Вспомнив о великом честолюбии своего старого предка, Лу Ву воодушевился. Пока игра будет популярной, он будет владеть бесчисленным, неисчерпаемым источником полностью преданных нежити-игроков. И как только они станут более могущественными, он не просто вернёт себе Бэйци, но и захватит весь подземный мир!

Бэй Ли, хорошо знакомая с рельефом Бэйци, была его военным советником. Она напомнила Лу Ву о нескольких опасностях, с которыми он должен быть осторожен.

Согласно Бэй Ли, король Бэйци владел армией, состоящей из трех королей-призраков и десяти генералов-призраков. За кончиной царя последовало разделение всего Бэйци на тринадцать

областей указанными личностями.

Особняк мертвых, где жил генерал-призрак по имени Ча На, располагался в восточном регионе.

Поэтому вернуть землю у Ча На было назначено Лу Ву как стартовое задание.

Лу Ву поставил ограничение на 15 уровень. Если бы уровень игрока был слишком низким, он не смог бы справиться даже с обычным призрачным солдатом, не говоря о генерале.

В то же время, оба они рассматривали дизайн неигровых персонажей, или NPC.

Произвести НПС, которые улучшили бы играбельность игры, было легко. Создать тело с помощью боевых артефактов - вот и все, что требовалось. Важной частью было то, как наделить НПС интеллектом.

NPC играли решающую роль в создании выдающейся игры, и ключевым моментом было наделение их автономией.

Лу Ву был не в состоянии решить эту проблему, поэтому он мог только бросить ее разработчику игры, Бэй Ли.

К большому удивлению Лу Ву, Бэй Ли уверенно похлопала себя по груди.

- Просто предоставь это мне. Это не так уж трудно. Ты знаешь, что подземный мир-это обитель существ. Мы можем найти тех, кто только что родился в подземном мире, кто еще не развил свой разум. Затем мы можем модифицировать их, используя артефакты для рекомбинации их душ. Благодаря этому мы можем наделить их новой памятью и целью.

- Где мы можем найти такие души? - Лу Ву был поражен.

- Случайно умершие существа периодически рождаются в подземном мире, но их местоположение каждый раз разное. Поэтому мы можем создать специальный квест, чтобы игроки сами искали души для наших NPC!

- Супер!

http://tl.rulate.ru/book/34849/765788