

В его предыдущем мире смартфоны начали становиться все более распространенными и популярными в период с 2010 по 2011 год. Вместе с этой волной примерно в 2012 году начали появляться популярные мобильные игры, включая карточные игры.

Однако смартфоны появились в этом мире раньше и уже к 2008 году на рынке появились карточные игры.

К настоящему времени, в 2009 году, карточные игры стали обычным явлением.

Когда карточные игры только появились, они считались инновационными и долгое время пользовались популярностью, однако из-за появления большого количества однотипных игр игрокам надоел этот жанр, ибо все переросло в обычное зарабатывание денег, а не создание чего-то нового и уникального.

В этом мире прародителем карточных игр считалась игра «Qute Three Kingdoms». Причина, из-за которой она стала популярна, заключалась сразу в нескольких причинах — мультяшный и милый стиль, традиционный карточный геймплей и так далее.

В 2008 году, когда карточные игры были чем-то новым, игроки в целом относились к таким играм более благосклонно.

Тем не менее, из-за роста рынка смартфонов, эта игра смогла сотворить чудо и принесла своим создателям огромный горшок с золотом, из-за которого их конкуренты начали завидовать по-чёрному.

В этом мире движки и редакторы были чрезвычайно продвинутыми, и даже всего один человек мог с легкостью выйти на игровое поле. Очень быстро начали появляться всевозможные карточные игры, в результате чего благосклонность к новому жанру быстро сошла на нет всего за год.

На данный момент игроки относились к карточным играм с презрением и неохотой.

И это было именно тем, что хотел увидеть Пэй Цянь!

Кроме того, он также заметил огромную разницу между «Qute Three Kingdoms» и популярными карточными играми из своего предыдущего мира.

С точки зрения обычных мобильных игр, она была их полной противоположностью.

Эту игру можно было приобрести по фиксированной цене в 5 юаней. Кроме того, внутриигровые предметы продавались по довольно разумной цене. Концепции в виде «потратить 2 000 юаней и получи возможность на получение одной редкой карты» не существовало в этой игре.

Все в этой игре можно было купить в среднем за 1 000 юаней или около того. Потратив тысячу юаней, в магазине больше не оставалось того, что можно было купить за реальные деньги.

Но, несмотря на это, «Qute Three Kingdoms» все еще подвергалась критике со стороны игроков за свою «жадность».

Всё из-за того, что экосистема этого мира отличалась от экосистемы предыдущего мира Пэй Цяня.

В этом мире пиратство не было таким распространенным из-за мощной защиты прав на интеллектуальную собственность, поэтому создатели игр жили вполне неплохо.

Из-за этого разовые покупки или пополнение внутриигрового счета были основными моделями получения прибыли, которые игроки признали и к которым успели привыкнуть.

Но игру «Qute Three Kingdoms» нужно было не только покупать, но в нее можно было еще и донатить.

Из-за этого многие игроки были в гневе.

Изучив рынок, Пэй Цянь начал размышлять о том, как ему следовало испортить игру.

Самым простым методом было столкновение лоб в лоб!

Если на рынке уже существовала чрезвычайно успешная игра, которая считалась практически основателем жанра, все, что нужно было сделать Пэй Цяню, так это скопировать ее!

И поскольку карточные игры сейчас уже почти умерли, он не мог пройти мимо этого жанра!

«Игра «Qute Three Kingdoms» популярна, не так ли? Тогда я тоже создам игру по мотивам троецарствия!»

«Геймплей оставлю таким же. Типичный шаблон карточной игры за десятки тысяч юаней подойдет для моей игры как нельзя лучше».

«Конечно, художественные ресурсы нельзя будет скопировать, это приведет к проблемам с авторскими правами».

Но Пэй Цянь с самого начала не собирался копировать художественный стиль этой игры. В конце концов, ему нужно было куда-то спустить 300 000 юаней, и разве для этого не подходили лучше всего художественные ресурсы?

И был еще один важный момент — платный доступ к игре.

Создатели игры «Qute Three Kingdoms» ввели в свое детище слишком щадящий донат.

Что касается игры Пэй Цяня... должен ли он заставить игроков умереть от голода?

«Нет! Черт возьми, нет!»

Пэй Цянь чувствовал, что это был неправильный путь.

Он слишком хорошо понимал игроков — все они были лицемерами.

Они могли ругать игру за донат и необходимость постоянно вливать в игру деньги, могли угрожать никогда больше в нее не играть, однако, когда в магазине игры появлялся новый предмет по астрономической цене, киты все равно тут же покупали его, ворча при этом на форумах.

Если бы Пэй Цянь ввел в игру слишком много доната, который даровал бы игроку слишком большое преимущество... что произойдет, если его игру скачает всего пара китов?

Один кит был эквивалентен тысячам обычных игроков. Разве на этот раз его сердце не

разорвется на куски, если 300 000 юаней не будут потрачены впустую?

Ему нужно изменить свой образ мыслей!

Чтобы киты не оставили в его игре деньги, доната в игре должно быть очень мало!

Пэй Цянь задумался. Поскольку в игре «Qute Three Kingdoms» весь магазин можно было купить всего за примерно 1 000 юаней, ему просто нужно сделать магазин за... 500 юаней!

Нет, 100 юаней!

Нет, этого недостаточно, 30 юаней!

Нет, он сделает все так, что китам будет просто некуда тратить свои деньги!

Но в карточных играх должны были существовать «обычные» и «редкие» карты.

Обычно редкие карты помещали на витрину, которая была закрыта на замок. На них можно было смотреть, но потрогать уже можно было только за деньги, что существенно увеличивало прибыль разработчиков.

Пэй Цянь отверг этот метод. В конце концов, он хотел создать игру для потери денег, а не для получения прибыли!

Самым дорогим внутриигровым предметом будет постоянная членская карточка стоимостью в 30 юаней! Те, кто купит ее, получат пару дополнительных шансов на получение редких карт.

И на этом все! Игрокам больше некуда будет потратить свои деньги!

«Вы хотите отдать свои деньги «Тенгда»? Мечтайте дальше!»

Что касается обычных игроков, то даже если они не купят карту за 30 юаней, у них также будут шанс получить редкую карту, хоть и на 2 попытки в день меньше.

Учитывая это, у игроков просто не будет причины хотеть отдать этой игре свои деньги!

Что касается цены игры, Пэй Цянь хотел сделать ее бесплатной, однако, подумав немного, он решил отказаться от этого пути.

В эти дни бесплатных мобильных игр было очень немного. Большинство игр стоили хотя бы 1 юань.

К тому же, если Пэй Цянь сделает свою игру бесплатной, она точно привлечет пару дополнительных загрузок.

Что, если она вдруг понравится игрокам, которые нашли её совершенно случайно, и они посоветуют её своим друзьям?

Поэтому Пэй Цянь решил пойти против течения и решил продавать ее за 10 юаней!

В два раза дороже «Qute Three Kingdoms»!

Это был очень высокий барьер. Цена в 10 юаней сделает свое дело и прогонит 90% потенциальных игроков прочь.

В конце концов, это будет мобильная игра, полностью основанная на шаблоне без каких-либо инновационных черт с ценой в 10 юаней, которая в 2 раза превосходила цену самой популярной карточной игры на данный момент... кто вообще купит её?

Конечно, он не мог поставить слишком высокий барьер.

Этих 10 юаней будет достаточно для получения желаемого эффекта и она отпугнет большинство игроков от покупки. Если он установит еще более высокую цену, это принесет дополнительный доход, а это не входило в планы Пэй Цяня.

В конце концов, чем больше приносила его игра денег, тем больше денег он терял.

А это не входило в его планы!

В итоге Пэй Цянь определился со своей целью.

Во-первых, это будет обычная игра с самыми элементарными шаблонами.

Черты, которых нет в других карточных играх? Их не будет в этой игре!

Хорошие фишки, которыми обладают другие карточные игры? Этого в этой игре вы тоже не найдете!

Инновационный геймплей? Только то, что вы уже увидели в других играх и ничего нового!

Мало того, это игра будет конкурировать с «Qute Three Kingdoms» в одном поле!

Одна тема — троецарствие!

Один жанр — мобильная карточная игра!

Но одна игра была прародителем жанра, в то время как игра Пэй Цяня была жалкой пародией.

Никто ни за что не выберет его игру вместо «Qute Three Kingdoms»!

Плюс эта игра будет иметь чрезвычайно глупую стратегию получения прибыли.

Во-первых, цена игры — 10 юаней.

Во-вторых, в магазине можно было купить только карточку за 30 юаней, из-за чего киты не смогут разгуляться на всю катушку!

— Я чертов гений!

— Какой идеальный план!

Пэй Цянь был полностью доволен собой.

Как такая игра сможет заработать деньги с таким дерьмовым дизайном?

«Ноль шансов! Она определенно в итоге провалится!»

P. S. Не забывайте ставить реакции «Спасибо» и оценивать данное произведение.

Ваш холоп будет очень благодарен

<http://tl.rulate.ru/book/93586/3132404>