

Другим людям в общезнании не потребовалось много времени, чтобы поднять те же вопросы.

— Почему в магазине можно купить только один предмет?

— Вам разрешено пополнять счет только на 30 юаней?

— Кроме того, вы имеете право только на 10 дополнительных шансов на розыгрыш в день после покупки? Это кажется бесполезным!

— А как насчет премиальных систем? Qute Three Kingdoms имеет уже восемь уровней!

Все повернулись, чтобы посмотреть на Жуан Гуанцзянь.

Однако он тоже не знал, что происходит!

Подумав, он ответил:

— Я не знаю, какова точная ситуация. Возможно, мне следует спросить об этом босса Пэя. Может быть, есть какие-то особые соображения или это может быть даже не окончательный вариант?

Жуан Гуанцзянь был озадачен и оставил сообщение для Пэй Цянь через контакты на сайте ресурса.

[Босс Пэй, я видел, что нет премиальной системы или других предметов, которые можно купить в игре. Это потому, что игра все еще находится в стадии тестирования? Эти опции будут добавлены в финальную версию, верно?]

Вскоре ответил Пэй Цянь.

[Это окончательная версия.]

Жуан Гуанцзянь был потрясен.

[Что... насчет предметов, которые можно приобрести в игре?]

Пэй Цянь:

[Постоянная карта — это единственное, что будет продаваться в нашей игре, и мы не собираемся выпускать какие-либо другие новые продукты.]

Жуан Гуанцзянь:

[Почему?!]

Пэй Цянь:

[Почему? Нет почему! Ценовая стратегия нашей игры заключается в единой фиксированной цене. Игроки уже потратили бы 10 юаней только на покупку нашей игры, как мы можем посметь брать с наших игроков еще больше денег через внутриигровые покупки?]

[На самом деле, мой первоначальный план состоял в том, чтобы не иметь даже этой постоянной членской карты за 30 юаней! Тем не менее, я решил добавить его в конечном итоге, исходя из потребностей определенных групп игроков.]

Жуан Гуанцзянь был совершенно озадачен и очень долго не знал, что ответить.

“Босс Пэй был таким сострадательным!”

Платный доступ в Qute Three Kingdoms составлял около 1000 юаней, и только богатые игроки могли получить чрезвычайно редкие карты. Что же касается обычных геймеров, то им пришлось долго биться, прежде чем они смогли получить хотя бы одну фиолетовую карту.

Однако в Ghost General все были почти равны! Единственным отличием была постоянная членская карта всего за 30 юаней!

Если бы это была Qute Three Kingdoms, этой суммы не хватило бы даже на один розыгрыш!

Жуан Гуанцзянь вдруг почувствовал, что оценивал благородное сердце Пэй Цяня своей собственной подлостью.

Он думал, что причина отсутствия платного доступа заключалась в том, что игра была неполной или по другим причинам.

Однако только после того, как он спросил, он понял — Пэй Цянь вообще не собирался создавать платный доступ! Он хотел сделать эту мобильную карточную игру чрезвычайно честной!

Он хотел, чтобы обычные игроки тоже могли получать удовольствие от вытягивания редких карт!

Глаза Жуан Гуанцзяня наполнились слезами, когда он почувствовал, что переборщил, взямая с Пэй Цяня 3000 юаней за набор за оригинальные арты.

Он должен был дать скидку творцу с такими идеалами и характером!

Внезапно другой вопрос поразил Жуан Гуанцзяня, когда он поспешно спросил:

[Босс Пэй, еще одно. Игра пока не получает много загрузок. Это потому, что вы еще не начали маркетинговую кампанию?]

Пэй Цянь:

[Маркетинг? Фу, маркетинга не будет.]

Жуан Гуанцзянь был ошеломлен.

[Почему бы и нет?!]

По какой причине создавали игру, чтобы не продавать ее?!

Даже хороший ресторан боится оказаться в дальнем конце улицы — откуда геймеры узнают об этой игре без всякого маркетинга?

Пэй Цянь:

[Потому что у меня нет денег! Я потратил в общей сложности 300 000 на эту игру, чтобы купить шаблон, художественные ресурсы, музыку, звуковые эффекты и оборудование для облачных услуг в аренду... в общем, денег не осталось.]

Жуан Гуанцзянь был тронут до слез.

Каким духом обладал этот человек?!

Жуан Гуанцзянь вспоминал, насколько щедрым был Пэй Цянь, когда дело доходило до оригинальной художественной работы.

Первоначально Жуан Гуанцзянь предложил цену в 2000 юаней за набор из четырех штук. Однако Пэй Цянь сказал, что 2000 юаней — это слишком мало для их тяжелой работы по проектированию, и настоял на повышении цены до 3000 юаней.

В то время Жуан Гуанцзянь думал, что Tengda Network Technology Co., Ltd. была чрезвычайно богатой компанией, которая не заботилась об этих деньгах.

Судя по тому, что сейчас происходит, это не так!

Тенгда вовсе не была такой богатой! У инвестиционного фонда было всего 300 000, которые можно было полностью потратить на игру, и ничего не осталось на маркетинг!

Подумав об этом, Жуан Гуанцзянь, хотя и был удивлен, понял, почему это произошло.

Ранее Tengda Network Technology Co., Ltd. выпускала только одну игру — The Lonely Desert Road. Хотя это вызвало некоторую шумиху, сколько они могли бы заработать, если бы цена продажи составляла всего 1 юань?

Было вполне естественно, что теперь у них будет нехватка денег для инвестиционного фонда их второй игры.

Несмотря на ограниченный бюджет, Босс Пэй не мог даже эксплуатировать их и вместо этого предложил цену, которую обе стороны сочли бы справедливой и приемлемой...

Праведный! Этот человек был слишком праведным!

Жуан Гуанцзянь вдруг почувствовал себя несчастным — может быть, у Босса Пэя могли бы остаться деньги на маркетинг, если бы он раньше просил меньше?

Однако он знал, что и эту тему поднимать нельзя; в конце концов, Босс Пэй определенно не хотел бы денег, которых ему попытались бы вернуть. Кроме того, этот человек был боссом компании — он определенно хотел бы сохранить себе лицо.

Мысль об этом заставила сердце Жуан Гуанцзяня уныло сжаться.

Игра с такой совестью должна была быть предана забвению только потому, что не хватило денег на маркетинг.

Как это было душераздирающе?!

— Ребята, я думаю, мы нужны Ghost General прямо сейчас.

Жуан Гуанцзянь поделился своими мыслями со своими друзьями по общежитию.

Старый Хуан и остальные были одинаково ошеломлены.

— В этой игре столько совести! Он вообще не собирается зарабатывать деньги?

— Ни одна компания не станет создавать игру, чтобы не зарабатывать деньги. По моему мнению, Босс Пэй — человек с такой честной моралью, что он не хочет зарабатывать деньги таким подлым способом!

— Точно. Если бы он не хотел зарабатывать деньги, он бы сделал всю игру бесплатной! Я думаю, что он зависит от зарабатывания денег на этой фиксированной цене в 10 юаней!

— Но это звучит очень сложно. Сколько бы совести ни было у игры, без маркетинга ей будет трудно стать популярной!

— Как насчет того, чтобы мы рекламировали ее?

— Могли бы, но нас так мало... что толку? Если бы у нас были связи с знаменитостями или популярными блогерами, возможно, мы смогли бы привлечь к ней внимание. Но у нас нет таких ресурсов!

Все они погрузились в глубокие размышления.

Старый Хуан и другие были тронуты Жуан Гуанцзянем, убежденным, что нельзя упускать из виду такую замечательную игру, как Ghost General, иначе это будет огромной потерей для внутреннего рынка мобильных игр!

Однако они не могли придумать много идей, как бы они ни проводили мозговой штурм.

Они никак не могли просто зайти в интернет и неоднократно публиковать «Ghost General — хорошая игра». Это было бы крайне неэффективно, и они вполне могли бы просто тратить свои усилия впустую.

Внезапно Жуан Гуанцзянь хлопнул себя по бедру.

— Я понял! Я в группе, в которой есть несколько известных художников. Может быть, я мог бы попросить их посмотреть, могут ли они помочь?

Старый Хуан был ошеломлен.

— Ты в такой группе? Как я не знал об этом?

— Эх, это долгая история.

Жуан Гуанцзянь включил свой компьютер и объяснил:

— Помните, как я подрабатывал на конкурсе концепт-арта в прошлом году? Тогда я познакомился с Учителем Чен Ци и показал ему свое искусство. Он оценил и призвал меня развивать его дальше, даже добавил меня в группу.

Сделав паузу на мгновение, он продолжил:

— Жаль, что в группе полно больших шишек нашей индустрии. Я слишком смущен, чтобы писать что-то в чате, и поэтому я просто прятался до сих пор.