Мгновение спустя…

Групповой чат взорвался!

[Разве Tengda не та компания, которая создала The Lonely Desert Road?!]

[!!!… Они больше не делают никаких испорченных игр и перешли на мобильные игры?]

[Подумать только, у этой компании, можно сказать, есть сердце! Это по-настоящему?]

Все эти люди сделали быстрый поиск и, естественно, обнаружили, что игра была создана той же компанией, которая сделала запутанную игру, которая стала популярной на некоторое время — The Lonely Desert Road!

Как могло случиться, что у этой компании было сердце?

Жуан Гуанцзянь поспешно объяснил:

[Это по-настоящему. Если вы, ребята, не верите, вы можете скачать игру и попробовать сами. Игра очень честная, и вы можете играть сколько угодно всего за фиксированную цену в 10 юаней! Единственный предмет, который можно купить в игре, — это постоянная членская карта за 30 юаней, которая дает вам только 10 дополнительных розыгрышей ежедневно. Кроме этого, других платных сервисов нет!]

[Ты серьезно?]

Чэнь Ци был настроен скептически.

“Мобильная карточная игра, в которой не было предметов для покупки? Как они рассчитывали заработать? Надеялись ли они окупить свои затраты всего за 10 юаней с каждого игрока? Разве это не сделает игру, которой суждено потерять деньги?!”

Все сомневались в этом и купили игру, чтобы проверить.

Попробовав, они обнаружили, что в игре действительно есть совесть!

Хотя внутриигровой рынок действительно существовал, единственным предметом продажи была постоянная членская карта с фиксированной ценой в 30 юаней!

Большинство других карточных игр включали бы варианты покупки энергии, подсчета испытаний, розыгрыша карт и так далее, но в Ghost General этого не было!

Это означало, что геймеры будут проходить почти идентичный игровой процесс без каких-либо различий между бесплатными игроками и китами!

Даже единственным предметом, который можно было купить в игре, была членская карта, которая стоила всего 30 юаней!

Это было эквивалентно одной карте пополнения для Fantasy World, и более того, это было навсегда!

Чэнь Ци был потрясен.

Он не мог в это поверить!

Будучи известным внутри страны художником по концептам игр, он работал в ведущей отечественной игровой компании и был профессионалом в этой области.

Хотя он отвечал за эстетический аспект, он также имел некоторые знания об игровом дизайне.

Покупаемые в игре предметы были основным источником прибыли для карточных игр, где многие киты пополняли счет на сотни или даже тысячи. Один кит был бы эквивалентен паре сотен обычных игроков.

Эта модель платного доступа возникла в Qute Three Kingdoms, и действительно, внутриигровые покупки этой игры вызывали зависть у многих игровых компаний.

Естественно, было много геймеров, которые обвинили бы эту игру в порче.

Но какая игровая компания станет бороться с деньгами?

Чэнь Ци не ожидал, что появится такая праведная компания, которая не только потратит все свои деньги на разработку игры так, что у них не останется ничего на рекламу, но и урежет свой собственный источник дохода только для того, чтобы обеспечить равный игровой процесс. опыт для всех игроков!

“Что это был за дух? По детски… но в то же время благородно!”

Глаза Чэнь Ци наполнились слезами. Он вспомнил, что пришел в индустрию еще тогда, когда самостоятельные игры процветали. Такие геймеры, как он, всегда помнили о своих основных ценностях и стремились создавать самостоятельные игры, которые люди считали бы хорошими…

Но теперь действительно осталось не так много этих компаний с душой.

[Нет проблем, я помогу вам сразу же поделиться им на Weibo. Такую хорошую игру нельзя хоронить!] — Чэнь Ци ответил первым.

Остальные, естественно, с энтузиазмом согласились.

[Действительно, это игра с сердцем! Я тоже пойду его рекламировать!]

[У меня не так много подписчиков на Weibo. Как насчет этого, я поделюсь этим с другими своими групповыми чатами.]

[Те, кто публикует это на Weibo, не забудьте включить оригинальные арты! Они — основа игры!]

Конечно, были и те, кто сомневался в этом.

Мог ли этот человек прийти только для того, чтобы использовать ветеранов для бесплатной рекламы?

Однако, если подумать, это оказалось не так.

Главное заключалось в том, что оригинальное искусство Жуан Гуанцзяня было поистине удивительным и убеждало всех само по себе. В противном случае никто из этих знаменитых ветеранов не захотел бы помогать ему в рекламе бесплатно.

Кроме того, у игры действительно было такое хорошее отношение к игрокам, что все варианты платного доступа в игре были полностью отключены.

Это была компания с таким сердцем, что они даже не потратились на рекламу и не повысили цену на игру. Что можно было подозревать в таких праведных действиях?

Судя по текущей ситуации, игра, скорее всего, понесет огромные убытки. Случайная помощь в рекламе только отсрочит его смерть.

Вскоре ветераны группы уже поделились на Weibo артами игры.

Чэн Ци тоже поделился этим, включая собственное заявление.

[Это работа друга из моей группы. Мне очень нравится его оригинальный стиль, который переосмысливает традиционных персонажей трех королевств. Обладая богатым воображением, его стиль, безусловно, уникален.]

[PS Кажется, он сделал это для игры под названием Ghost General.]

Чэнь Ци не представил его слишком подробно. Отчасти потому, что у него был прямолинейный характер и он действительно не был из тех, кто умеет быть лишним, и в то же время он не хотел, чтобы другие думали, что это чисто коммерческая реклама.

Если бы он слишком много хвастался, то это восприняли бы негативно.

Заявление, которым он поделился на Weibo, произвело впечатление случайного упоминания только для того, чтобы поделиться работой своего друга.

Конечно, несмотря на то, что эти художники были ветеранами индустрии, у них, честно говоря, было не так много подписчиков.

Возьмем, к примеру, Чэн Ци. Хотя он отвечал за художественный и концептуальный дизайн для крупномасштабных домашних игр и имел довольно много широко признанных оригинальных произведений искусства, число его последователей в Weibo составляло всего около сотни тысяч.

Для аналогичного поста комментариев будет в лучшем случае всего пара сотен.

Однако не все друзья Чэнь Ци в Weibo были художниками, специализирующимися на оригинальном искусстве для игр.

Среди его друзей были ветераны анимационной индустрии, известные создатели игровых компаний или даже несколько мелких актеров и писателей и так далее.

Он все еще имел некоторое влияние, рекламируя этим людям.

Вскоре количество комментариев на его Weibo быстро увеличилось.

[Это модификация персонажей из трех королевств? Выглядит отлично!]

[Это работа заокеанского художника?]

[Это отечественный художник!]

[Подумать только, что даже наши отечественные художники могли создавать оригинальные арты в таком оригинальном стиле?!]

[Шокирует! Это так эпично, просто глядя на это!]

[Игра называется Ghost General? Почему я никогда не слышал об этом?]

[Все эти мобильные игры имеют мультяшный дизайн. Я так устал от них! Этот стиль очень освежает!]

[Давайте проверим!]

Прием был необычайно теплым!

Собственно, это тоже было нормально. Ведь Qute Three Kingdoms был популярен уже целый год!

В течение года Qute Three Kingdoms увеличила количество игроков в мобильные карточные игры. Таким образом, большинство мобильных игроков смогут легко играть в мобильные карточные игры.

Но, с другой стороны, они тоже начали уставать от стиля Qute Three Kingdoms.

Особенно это касалось его мультяшного дизайна. После того, как многие создатели запрыгнули на поезд и начали массово выпускать похожие игры, большинству геймеров надоели повторяющиеся мультяшные дизайны!

Напротив, Ghost General был совершенно другим. Одного лишь набора оригинальных иллюстраций было достаточно, чтобы дать геймерам понять, что это совершенно другая игра, чем Qute Three Kingdoms, и она были этим заинтригованы!

http://tl.rulate.ru/book/93586/3150525