

Понедельник, вторая половина дня.

Сплоченность в пятницу заставила всех чувствовать себя чрезвычайно высоко. В сочетании с остальными выходными они были полностью расслаблены.

Кроме Бао Сюя, который продолжал идти в офис, никто из остальных не появился и не наслаждался своими выходными полностью.

В конце концов, теперь, когда игра была уже закончена, не было никакой причины делать овертайм!

Даже несмотря на то, что придется платить сверхурочно, очарование ленивых выходных было гораздо более заманчивым.

Наступил понедельник, и большинство людей все еще пребывали в том же самом счастье.

Хуан Сибо, напротив, выглядел несколько сурово.

“Вы ведь тоже обратили внимание на цифры для «океанской твердыни», верно? - Хуан Сибо подошел к столу Бао Сюя и увидел, что тот тоже смотрит на бэкэнд «океанской твердыни».

Проще говоря, это было ужасно!

Игра была отправлена в ветеринарию в пятницу, и она прошла процесс в субботу. Тем не менее, у них было всего несколько сотен загрузок даже после того, как прошло воскресенье.

Это было слишком мало!

FPS игры были непохожи на другие игры. Можно было рассматривать его как соревновательную онлайн-игру, в которую можно было играть только при наличии достаточной базы игроков.

Суть игры FPS состояла в том, чтобы позволить игрокам идти друг против друга. Но что это за конкурентная среда, в которой всего пара сотен загрузок и несколько десятков активных игроков? Несмотря на то, что они могут получить неравномерное сватовство игроков с разными уровнями мастерства, возможно, даже не будет достаточно игроков, чтобы соответствовать!

Было бы бессмысленно, чтобы все эти геймеры играли против ботов, верно? Это было бы просто смешно!

Но, конечно, в отличие от Bullet Hole и других FPS-игр, Ocean Stronghold имел сюжетный режим и мог воспроизводиться как отдельная игра.

Однако сюжетного режима будет недостаточно, чтобы выдержать долгое игровое время, и геймеры скоро устанут от него.

Кроме того, геймеры, которым нравился Counter Strike, предпочли бы PvP-режимы и были бы довольно равнодушны к сюжетным режимам.

В общем, ситуация выглядела не очень хорошо!

Несколько сотен загрузок Ocean Stronghold были основаны на том, что он был бесплатным для скачивания. Если бы он продавался по цене отдельной игры, то стоил бы не менее 30-50 юаней,

и это будет стоить того, чтобы цифры загрузки упали еще больше.

Что касается того, почему Ocean Stronghold был установлен как бесплатная игра...

Это было потому, что Пэй Цянь получил свой урок от генерала-призрака.

Из-за того, как много сердца было у призрака генерала, его база игроков быстро росла, и это привело к увеличению числа сотен тысяч новых активных игроков ежемесячно!

Дополнительные 10 юаней дохода, предоставляемые каждым из этих игроков, были чем-то, что Пэй Цянь не учел...

Он изначально установил цену в качестве барьера входа, чтобы сдерживать тех, кто свободно играет в геймеров, но все же это работало против него и давало ему прибыль, несмотря на низкую маржу...

После этого болезненного опыта Пэй Цянь решил отказаться от фиксированной цены за океанскую крепость.

В эту игру можно было играть совершенно бесплатно. Таким образом, даже если бы они столкнулись с некоторыми сбоями, приводящими к увеличению объемов загрузки, Пэй Цянь не заработал бы никаких денег от этих случайных геймеров!

Напротив, с высоким барьером входа в 888 epic weapons он сможет получить плохую репутацию и пламя от геймеров, чтобы отговорить других играть в Ocean Stronghold. В то же время большинство геймеров не смогли бы позволить себе такое оружие.

Что касается того, почему он не сделал его полностью бесплатным для игры...

Разве не очевидно, что Пэй Цянь хотел бы, чтобы все было именно так?

Но система этого не допустит!

Если бы игра была бесплатной и не было никаких внутриигровых покупок или рекламных доходов, это было бы нелогично, поскольку это было бы эквивалентно тому, как Пэй Цянь тратит деньги на создание продукта, который можно раздавать бесплатно.

Это было бы явное мошенничество, и это было нарушением, которое система не допускала.

Иначе для Пэй Цяня было бы слишком легко потерять деньги. Пока он создавал продукты для продажи по низкой цене, он мог потерять столько, сколько хотел.

Не было никакого способа, чтобы система предоставила такую очевидную лазейку для злоупотреблений Пэй Цяня.

Поэтому он должен был разработать правильную модель прибыли, будь то через фиксированную цену продукта или добавление внутриигровых покупок, чтобы не получать предупреждения от системы.

В любом случае, на данный момент Пэй Цянь твердо контролировал ситуацию в океанской крепости.

Он установил три линии обороны для океанской твердыни.

Во-первых, не будет никакого маркетинга, и это приведет к отсутствию интереса к игре.

Во – вторых, прибыльная модель игры была огромным провалом с эпическим оружием по цене 888-это привело бы к плохому сарафанному радио для Ocean Stronghold.

В-третьих, Ocean Stronghold будет конкурировать с превосходной игрой-пулевым отверстием.

Сейчас его первая линия обороны уже была активирована.

Именно по этой причине Хуан Сибо и Бао Сюй были обеспокоены.

Оба они внимательно следили за продвижением «океанской твердыни». В конце концов, это был продукт, над которым они очень усердно работали, и они несли ответственность за доверие босса Пея на себе.

Разве они не подведут босса Пея, если игра провалится?

Они не должны допустить этого!

Хуан Сибо колебался, стоит ли ему говорить то, что он собирался сказать.

Однако, поразмыслив, он решил высказать свое мнение.

— Брат Бао. Скажите, как вы думаете, босс Пэй вообще не собирается продавать океанскую крепость? Не должно быть никаких причин, почему Объем загрузки так жалок для Ocean Stronghold, верно?"

Хотя то, что он сказал, возможно, прозвучало неуважительно по отношению к боссу Пею, похоже, что так оно и было.

В наши дни большой фактор того, может ли отечественная игра преуспеть, заключается в ее маркетинговых каналах.

Многие мусорные игры использовали эти маркетинговые кампании по промыванию мозгов, чтобы привлечь кучу геймеров.

Конечно, удержание игроков для тех, кто заманил геймеров, было совсем другой проблемой.

Но, по крайней мере, до тех пор, пока они делали правильный маркетинг и были готовы тратить на него, даже Дрянные игры вызывали некоторый интерес.

Но чтобы игра получила всего пару сотен загрузок после того, как пробыла в сети целый день? В этом не было никакого смысла!

Бао Сюй посмотрел на Хуан Сибо. — Брат Хуан, не спрашивай босса Пея. Тот, кто мог бы придумать, как использовать Weibo для продажи Ghost General, определенно является мастером в этой области. Как он мог не знать о важности маркетинга?"

Хуан Сибо пожал плечами.

Логика не была ошибочной.

Тем не менее, было ясно, что не было никакого маркетинга сделано так, что Ocean Stronghold был в таком жалком состоянии...

Хуан Сибо даже специально искал его. Ocean Stronghold не только не был представлен на других игровых платформах, но и не имел никакой рекламы или маркетинговых попыток.

Может быть, босс Пэй ждет, чтобы развязать окончательный ход?

Бао Сюй, словно прочитав тревожные мысли Хуан Сибо, сказал: «Я думаю, что мы просто должны доверять боссу Пэ. Если он не просил нас беспокоиться о маркетинге, нам не нужно беспокоиться об этом.»

«Да, это тоже звучит правильно, — согласился Хуан Сибо с точкой зрения Бао Сюя.

Они были не в том положении, чтобы беспокоиться за такого гения, как босс пей.

С этими словами Хуан Сибо повернулся, чтобы уйти.

Через 10 минут он вернулся.

«На этот раз речь идет не о маркетинге, — объяснил Хуан Сибо. “Речь идет о более поздних версиях.”

— А? Продолжай, брат Хуан, — Бао Сюй кивнул головой.

Хуан Сибо на мгновение замолчал. «Ну, теперь, когда официальная версия для Ocean Stronghold завершена, основываясь на нормальных графиках разработки, мы должны готовиться к разработке следующей версии.»

«Да, да. И что же? — Бао Сюй не совсем понимал, что происходит.

На данный момент его знания о процессе разработки игры были в лучшем случае наполовину испечены. В любом случае, он просто выполнит то, что хотел Хуан Сибо.

<http://tl.rulate.ru/book/93586/3185558>