

Спасибо всем игрокам за поддержку, продажи «Under the Legend» превысили 500 000 экземпляров.

После публикации официального блога Чэнь Сюй.

Некоторые независимые разработчики игр и СМИ, которые следили за Чэнь Сюй, были в шоке.

Почему же?

Потому что новости из официального блога в таком же формате они вроде бы уже где-то видели.

Онлайн всего три дня и уже преодолел отметку в 100 000, а с тех пор прошла всего лишь неделя, и продажи превысили 500 000 экземпляров?

Этот прирост настолько пугающий, не так ли?

В результате в интернете появилось больше статей об «Under the Legend».

«Продажи превысили 500 000 за 10 дней! Рейтинг 9,7!»

«Игроки должны поиграть в эту работу! Шедевр независимой игры!»

«Перевернуло представления игроков об игре RPG! Особенная RPG!»

«Потрясающая игра!»

Некоторые независимые разработчики игр по-настоящему не обращали на это внимания, но в данный момент они тоже проводят исследования «Under the Legend».

Если бы это были только похвалы, но сейчас реальные продажи «Under the Legend» представлены здесь, можно увидеть, что у такой модели есть место на рынке.

Что касается СМИ, то в любом случае они уже раньше размещали подобные статьи, так что они просто использовали их повторно, изменили заголовок, и готово.

Эти игровые СМИ сплошь и рядом хвалят, в конце концов, «Under the Legend» слишком взрывная.

Мало того, что она «сарафанное радио», так ещё и имеет объём продаж, всё качество можно описать как безупречное.

В совокупности с уникальной метаигровой установкой, она привела в восторг бесчисленное количество игроков и дизайнеров.

Такую игру, даже если хочется «очернить», трудно найти «угол», под которым её можно очернить.

Под беспорядочными бомбардировками со стороны СМИ, популярность «Under the Legend» также начала расти.

Хотя продажи игры превысили 500 000 экземпляров.

Но с такими отзывами, а также с такой особой точкой, очевидно, что продажи в 500 000 — это не конец этой игры.

В то же время такая огромная популярность также заставила многих игроков, которые с интересом наблюдали за происходящим, отправиться в официальный блог Zhong Media.

Жаль только, что он удалил предыдущие новости с официального блога.

И также напрямую закрыл комментарии к новостям в официальном блоге.

Можно сказать, что популярность этого парня действительно ужасная.

Сейчас «Under the Legend», можно сказать, взрывная, независимо от того, как игроки относятся к ней или просто наблюдают за весельем, они, естественно, не могут отпустить ее.

А некоторые игроки, которые в самом начале играли в «Magic Mirror», и того больше.

Хотя новости были удалены, а комментарии были закрыты, новости на официальном блоге со стороны Чэнь Сюй всё ещё остаются.

Поэтому многие игроки побежали к предыдущему официальному сообщению блога Чэнь Сюй и стали всячески отмечать @.

‘@ZhongMedia, господин Чжун, поспешите и покритикуйте «Under the Legend», игры — это искусство! Как вы можете позволять такой игре сиять!?’

‘@ZhongMedia, господин Чжун, выходите и скажите пару слов! «Blooming» обязательно должна раздавить «Under the Legend», не так ли? Почему продажи до сих пор только преодолели отметку в 50 000 экземпляров? Я не верю! Игра господина Чжуна — это искусство. Должно быть, эти игроки не умеют ценить искусство. Не игра плохая, а эта группа игроков ничего не понимает!’

‘@ZhongMedia, господин Чжун, добивайте! Вначале всё было очень хорошо!’

Под несколькими официальными сообщениями Чэнь Сюй в блоге все они — это всяческие сообщения @ZhongMedia, а некоторые из ответов с представительной особенностями «инь-ян» в основном набрали тысячи лайков.

А как насчёт нынешних СМИ?

Два слова: притвориться мёртвым.

На самом деле он не хотел этого делать.

Но фишка в том, что это невозможно!

В его первоначальном видении его уникальным навыком было атаковать слабые стороны противника, используя свои сильные стороны.

Если ваши продажи выше моих, тогда я упомяну ваши отзывы.

Если ваша репутация лучше моей, тогда я упомяну об искусстве.

Если у вас искусства больше, чем у меня, тогда я упомяну о продажах.

Если и так никак, я немного бесстыдный и могу сравнить время игрового процесса с вашим.

В общем, я сравню тебя с местами, где я лучше тебя.

Но не сейчас!

Все взорвалось.

Нельзя сказать, что его «Цветение» продаётся за 40 юаней, что на 4 юаня дороже, чем твоя «Под Легендой», верно?

Поэтому Zhong Media решила притвориться мёртвой!

Он не верит, что в следующей игре ты, Чэнь Сюй, всё равно сможешь создать столь превосходную работу.

.....

Под пристальным вниманием всего игрового сообщества данные по «Под Легендой» продолжают расти.

Благодаря отличной репутации «Под Легендой» последующий рост всё ещё очень стабильный.

Когда Чэнь Сюй публично заявил, что продажи «Под Легендой» превысили 500 000, тенденция продаж всё ещё сохраняла восходящий тренд.

15 августа «Под Легендой» официально исполнился месяц.

Общие продажи также, наконец, превысили 1 миллион, достигнув результата, которого ранее не смог достичь «Волшебное Зеркало».

Миллионные продажи в первый месяц — новость, шокировавшая дизайнеров бесчисленных независимых игровых сообществ.

По цене «Под Легендой» в 36 юаней, даже если большая часть продаж происходила через сторонние платформы всего за один месяц, это было достаточно, чтобы доход Чэнь Сюя превысил 10 миллионов.

Не говоря уже о том, что в этот период также вышло DLC для «Волшебное Зеркало», которое хорошо продавалось.

Помимо «Волшебное Зеркало», можно сказать, что продажи «Под Легендой» целиком обусловлены превосходным сюжетом и дизайном.

Это также заставило бесчисленных игровых дизайнеров анализировать особенности и успехи «Под Легендой».

Для Nebula Games, находящейся в зачаточном состоянии, успех «Под Легендой» можно назвать и известностью, и удачей.

А по сравнению с предыдущей жизнью «Под Легендой» в параллельном мире достигла продаж в один миллион в первый месяц, опираясь только на внутренний рынок. Чэнь Сюй также подвёл итоги этому.

Первым является среда параллельного мира, точно так же, как консольная платформа в прошлой жизни была относительно небольшой в Китае, а платформы ПК и мобильных игр были общедоступными.

Игровой рынок в параллельном мире намного больше, чем в прошлой жизни. Хотя в прошлой жизни утверждалось, что в Китае насчитывается 700 миллионов игроков, в этом утверждении было слишком много воды.

В параллельном мире всё иначе. Даже если отбросить зарубежный рынок и посмотреть только на внутренний, уже довольно страшно.

В конце концов, это самая густонаселённая страна в мире.

Второе — по сравнению с прошлой жизнью Чэнь Сюй значительно оптимизировал визуальные характеристики.

В конце концов, в прошлой жизни «Под Легендой» была просто работой независимого игрового продюсера, и это всё ещё был краудфандинг.

Трудовые ресурсы и средства были очень ограничены.

Для игры хорошее визуальное исполнение, безусловно, является плюсом, а не минусом.

В конце концов, есть только те игроки, которые не могут попасть в яму из-за того, что графика слишком плохая, но нет игроков, которые не хотят играть из-за того, что графика слишком хорошая.

Можно сказать, что текущие результаты продаж «Под Легендой» очень удовлетворили Чэнь Сюя.

Что касается зарубежных рынков, то из-за того, что политика в параллельных мирах отличается от той, что была в прошлой жизни, он не думал об этом в краткосрочной перспективе.

Слова «Волшебное Зеркало» вообще не были одобрены в Китае, а онлайн-платформа также является зарубежной официальной платформой. Хотя она и является официальной, но по своей сути она совершенно отличается от «Под Легендой».

А «Под Легендой» уже запущена на отечественных платформах.

<http://tl.rulate.ru/book/99977/3947462>