

На следующий день Жуан Гуанцзянь вылез из постели с легким похмельем.

К счастью, они выпили только пива, и его голова почти прояснилась после сна.

“О верно! Игра!”

Жуан Гуанцзянь вдруг вспомнил — игра уже должна была пройти проверку!

Он нетерпеливо достал свой телефон и поискал Ghost General на официальной платформе.

Он вместе с товарищами потратили так много сил и времени на арты, вложили свои души в этот проект, поэтому неудивительно что они хотели, чтобы игра для которой они это делали стала популярной.

Благодаря работе над игрой что станет популярной, он сможет использовать по отношению к себе термин “концептуальный дизайнер” на законных основаниях. Так же, после того как он добавит эти арты в свое портфолио, ему будет куда как проще найти себе работу или инвесторов.

Вот почему, несмотря на то, что он был просто художником, работавшим на аутсорсинге, он беспокоился об этом даже больше, чем Пэй Цянь!

— Ах, игра прошла проверку! Спешите скачать его! Просто найди Призрачного генерала! — закричал Жуан Гуанцзянь, и его проснувшиеся друзья поспешили загрузить его на свои телефоны.

Посмотрев на информационный интерфейс игры, Жуан Гуанцзянь нахмурился.

“Почему это было так просто?”

Особенно это касалось резюме! Утверждение, что этот парень едва справлялся со своей работой, было преуменьшением — было ясно, что ему вообще наплевать!

Резюме: Это обычная карточная игра, в которой нет ничего нового.

“?!?! Создатель затаил обиду на собственную игру или что?!”

Кроме того, большинство других игр размещают на этой странице рекламные изображения или красивые постеры, чтобы улучшить впечатление от игры.

В любом случае, они выгрузили бы все лучшие художественные ресурсы, которые игра могла предложить, на информационной странице, чтобы обмануть геймеров.

Что касается того, соответствовала ли реальная графика рекламным картинкам... это уже не имело значения; они смогут удержать часть обманутых игроков.

А ведь у Ghost General вообще не было картинок!

Это было причиной того, что к тому времени, когда Жуан Гуанцзянь искал его, общее количество загрузок было равно нулю — даже Пэй Цянь еще не скачал его.

“Должно быть, у него не было времени продвигать ее, так как игра только что прошла проверку... да, должно быть так”.

Жуан Гуанцзянь утешал себя, скачивая и входя в игру.

Его, естественно, не волновала стоимость игры в 10 юаней.

Это была крайне примитивная карточная игра с геймплеем, напоминавшим Qute Three Kingdoms.

Впрочем, это тоже не обязательно было плохо.

Мобильные игры никогда не требовали слишком сложных систем или игрового процесса. В этот век тенденция по-прежнему склонялась к более расслабляющим мобильным играм.

Большинство геймеров могли позволить себе только около трех часов ежедневной игры в течение всего дня.

Таким образом, большинство мобильных карточных игр того периода вращались вокруг автоматизированных игровых процессов, таких как прохождение этапов и зачисток с использованием энергии и ограниченного количества ходов, чтобы контролировать количество времени, которое игроки должны были тратить на игры.

Внедрение слишком большого количества элементов геймплея не принесло бы им пользы.

Однако для такой игры, как Qute Three Kingdoms, работающей уже год, существует парадокс.

В то время как новые игровые процессы требуют больше усилий, чем они того стоят, и могут раздуть игру так, что геймеры сочтут ее слишком утомительной, этим же игрокам будет скучно, если она останется неизменной все время без каких-либо новых элементов.

Таким образом, Qute Three Kingdoms будет обновляться каждые три месяца или около того, чтобы вводить новые навыки и карты. Хотя это привело к тому, что их игра раздулась, у них не было другого выбора.

Однако этой проблемы не будет для новой игры, такой как Ghost General.

Хотя в нем использовался старый игровой процесс Qute Three Kingdoms, это был классический игровой процесс, который уже прошел одобрение рынка, и геймеры будут более терпимо относиться к нему.

Все, что потребовалось, это изменить внешний вид, чтобы порадовать геймеров.

Кроме того, поскольку игра содержала некоторые из наиболее рудиментарных стилей игры, карточные игроки могли быстро освоить ее, не находя ее нудной или утомительной.

Жуан Гуанцзянь быстро вытянул несколько карт, подходящих для новичков.

Глядя на общие эффекты, он чувствовал, что они были достойными!

Когда он создавал оригинальные арты, Жуан Гуанцзянь знал, что они будут использоваться для карточной игры, и поэтому он намеренно добавил несколько уникальных рисунков, чтобы персонажи казались более подвижными.

Например, если дракон Гуань Юй размахивал своим клинком и хотел кого-то порезать, его карта тряслась, таким образом создавался дополнительный визуальный эффект без добавления спец эффектов.

Чем больше он смотрел на них, тем больше гордости испытывал Жуан Гуанцзянь.

“Действительно, я единственный, кто может создавать такие совершенные арты!”

Поначалу Жуан Гуанцзянь даже беспокоился, что его художественный стиль может показаться неуклюжим или не соответствовать игре. Но сейчас все выглядело совершенно нормально.

Карты не только хорошо подходили друг другу, но и добавляли уникальности игре.

Красивые карты вместе с приличными эффектами интерфейса и сносной музыкой и звуковыми эффектами дали Жуан Гуанцзяню вполне приличный игровой опыт!

Так как он уже играл в подобные игры раньше, то быстро освоился с этой игрой.

Или, возможно, именно потому, что он был тем, кто работал над игрой, и он чувствовал себя его отцом, Жуан Гуанцзянь был еще больше очарован игрой.

Через несколько минут он перешел к рутинному этапу розыгрыша карт.

В большинстве карточных игр был бы введен момент в котором игрок получал бы редкую карту, это для того чтобы они могли побудить игроков продолжить играть.

Конечно, чтобы гарантировать, что платный доступ в игре будет работать, карта обычно должна быть фиолетовой. Это может показаться приличным для новичков, но на самом деле она будет бесполезной и будет воспринята как мусор на более поздних этапах.

Жуан Гуанцзянь, естественно, ясно понимал подобную механику и был к этому готов.

Однако он был ошеломлен после 10 розыгрышей подряд.

Он на самом деле вытянул две оранжевые карты?!

Жуан Гуанцзянь четко понимал ценность карт в игре. В конце концов, в форме требования было ясно сказано, что часть воинов будет превращена в редкие карты.

Прямо сейчас он уже вытащил из розыгрыша двух воинов — Гуань Юя и Чжугэ Ляна. Эти двое были настоящими синими редкими воинами и фактически самыми редкими в игре!

Жуан Гуанцзянь был совершенно сбит с толку.

Его первой реакцией было то, что эта игра, должно быть, все еще находится на стадии тестирования. Должно быть, поэтому шансы на розыгрыш были установлены неправильно, и шансы на выпадение редких воинов были высоки.

Тем не менее, это не заняло много времени, прежде чем произошла следующая самая нелепая вещь.

К своему шоку, Жуан Гуанцзянь обнаружил, что в игровом магазине можно купить только один предмет — постоянную членскую карту!

Игроки, которые не приобрели членскую карту, могли иметь только 10 розыгрышей в день, в то время как игроки, которые это сделали, могли иметь два розыгрыша по 10.

Помимо этого, Жуан Гуанцзянь не нашел других предметов, которые можно было бы купить, и

не было никаких премиальных систем или чего-то подобного.

Другими словами, несмотря на то, что игра содержала элементы внутриигровых покупок, максимум, на что можно было потратить, составлял всего 30 юаней! Они даже не могли бы добавить больше в игру, даже если бы захотели!

“Это... может это быть из-за того, что игра находится на стадии тестирования и поэтому функции не доработаны?”

“Но это неправильно. Разве это не та версия, которая уже прошла проверку ESRO?”

Жуан Гуанцзянь почувствовал, что что-то не так.

Если создатели хотели обновить игру или исправить какие-либо ошибки, им пришлось бы обратиться в ESRO для нового процесса проверки.

Кроме того, было ограниченное количество раз, когда можно было обращаться в месяц, и они не могли повторять это бесконечно, чтобы сотрудники ESRO не тратили свое время впустую.

Как правило, на проверку отправляется действующая версия игры, и как таковых фундаментальных проблем быть не должно!

В конце концов, игра будет опубликована в официальном магазине после того, как она будет одобрена, чтобы геймеры могли ее увидеть и купить.

Из-за ответственности за игроков создатели также не должны постоянно менять содержание игры.

Жуан Гуанцзянь был полностью озадачен.

Поскольку это не было скромной ошибкой, должно быть, это было задумано создателем!

Он не думал, что Ghost General окажется такой мобильной карточной игрой!

Разве тогда они не понесли бы ужасных потерь?!?

<http://tl.rulate.ru/book/93586/3150120>