

Обычно прогресс команды разработчиков игровой компании был бы на одну версию впереди того, что игроки имели под рукой, иногда даже на две.

Например, если бы геймеры были на версии 1.01, группа тестирования уже была бы на содержании 1.02, в то время как группа разработки была на 1.03. Фактически, 1.04 уже будет предложено включить в график.

Но, конечно, это было для игр, которые имели более частые обновления.

Даже для игр с менее частыми обновлениями команда разработчиков, по крайней мере, будет опережать версию быстрее.

Для них было вполне естественно быстро войти в следующую фазу развития после того, как игра была создана. Иначе разве команде разработчиков не было бы нечего делать?

Вот почему Хуан Сибо считал, что они должны начать планировать следующую фазу развития, основываясь на его предыдущем опыте; это также было частью его работы в качестве главного планировщика.

Если бы он начал работать только тогда, когда босс Пэй попросил его посмотреть следующую версию, это было бы серьезным нарушением его обязанностей.

Бао Сюй не возражал и с готовностью согласился.

— Но проблема сейчас в том ... я не знаю, каков план. Я даже не знаю, что нам следует изменить или в каком направлении двигаться”, — объяснил свои проблемы Хуан Сибо.

В новой версии было два аспекта: модификация и прогресс.

Во-первых, они должны были исправить ошибки, которые существовали в оригинальной версии, а также лазейки и нелогичные компоненты. Во-вторых, они должны внедрить новые стили игры, карты и контент, чтобы игра могла быть расширена и улучшена.

Но теперь проблема Хуан Сибо заключалась в том, что океанская Твердыня уже находилась в состоянии, которое он и Бао Сюй считали идеальным – казалось, не было никаких ошибок или недостатков дизайна, которые нужно было исправить!

Что касается разработки нового контента...

Честно говоря, текущего контента было уже достаточно.

Там был режим истории, режим PvP и даже различные другие стили игры, такие как биохимический, привидение и режим обезвреживания бомб.

В данный момент они не могли добавить ничего нового.

Разве они не грызли бы больше, чем могли бы прожевать, если бы потратили все усилия на создание новых режимов и карт еще до того, как геймеры устали от нынешних?

Бао Сюй тоже был встревожен, поскольку это было выше его возможностей.

Играть в игры? Он мог это сделать.

Но планируете ли вы игру? Он понятия не имел, как это сделать.

“Об этом я тоже понятия не имею. Брат Хуан, как ты думаешь, что нам делать дальше? — Спросил Бао Сюй.

Хуан Сибо на мгновение задумался. “Я думаю, что мы должны получить несколько опытных геймеров жанра, чтобы протестировать игру, чтобы они могли предоставить свои мнения и предложения.”

“Пожалуйста, не ошибись, брат Бао. Дело не в том, что твоего мнения недостаточно, а в том, что мы все-таки непосредственно вовлечены. Поэтому, насколько это возможно, я думаю, что мы все же должны искать других геймеров. Чем больше размер выборки, тем точнее полученные данные.”

Бао Сюй не возражал против этого. Вместо этого он кивнул, чувствуя, что слова Хуан Сибо имеют смысл.

Ранее он отвечал за баланс и чувствительность рук в игре.

Какую бы пушку он ни считал необходимой для изменения траектории или какое бы движение ни показалось ему странным, он попросит Хуан Сибо договориться с проектной группой, чтобы та изменила ее.

Однако Бао Сюй был всего лишь одним человеком. Каким бы впечатляющим он ни был, он просто представлял себя.

Тем не менее, игра была нацелена на сотни и тысячи геймеров. Кто посмеет гарантировать, что их личные предпочтения были репрезентативны для всех остальных игроков?

Поэтому Хуан Сибо чувствовал, что они все еще должны заставить некоторых игроков попробовать эту игру.

Если бы они могли отсеять какие-либо проблемы, они могли бы запланировать их в развитие следующей версии, чтобы они могли продолжать улучшать игру.

Таким образом, у них будет направление для следующего шага Хуан Сибо в развитии игры.

— Согласен. Но кого вы собираетесь искать? Мы не можем заставить людей прийти и помочь нам проверить нашу игру просто так. Захотят ли они этого? Мы должны заплатить им немного денег? — Спросил Бао Сюй.

“Да, это действительно проблема, — нахмурился Хуан Сибо. — Давай я подумаю, как нам раздобыть лабораторных крыс.”

...

Когда он вернулся к своему столу, Хуан Сибо тоже был слегка встревожен.

В самом деле, прямо сейчас они должны были получить несколько, нет, много лабораторных крыс, чтобы проверить игру.

На самом деле, большинство обычных игр будут иметь сегмент бета-тестирования для геймеров перед публикацией.

Много раз даже лучшие команды тестирования не могли сравниться с теми геймерами, которые могли найти ошибки в любом месте.

Однако по мере того, как редактор игр стал обычным явлением, а процесс проверки ESRO стал более быстрым, фаза разработки для большинства игр сократилась, а сегмент бета-тестирования стал незначительным аспектом. В то же время Босс Пэй не дал инструкций по бета-тестированию и сразу же отправил Хуан Сибо игру на проверку.

Таким образом, Ocean Stronghold был опубликован без возможности бета-тестирования.

Теперь Хуан Сибо чувствовал, что им нужно было получить несколько лабораторных крыс, чтобы получить некоторое внешнее мнение об игре, но проблема заключалась в том, где их найти.

У него вообще не было никаких связей!

Должен ли он ... попросить совета у босса Пея?

Это было бы неправильно.

Было бы неловко, если бы ему пришлось просить помощи у босса Пея для такой простой задачи!

Хуан Сибо постоянно напоминал себе: «теперь ты главный планировщик!

— Босс пей не возлагал на тебя такой большой ответственности, потому что хотел, чтобы ты искал его по каждому пустяку, как ребенок! Он надеется, что ты сможешь быть независимой и делать то, что должна делать правильно!»

‘Будет лучше, если вы сами решите все мелкие вопросы, не беспокоя его.’

— Кроме того, босс пей вряд ли знает, как ловить лабораторных крыс. Даже при том, что у него есть невероятная сеть, это не значит, что он может просто нагнуться, чтобы получить лабораторных крыс лично, верно?’

Поэтому Хуан Сибо подавил мысль о том, чтобы обратиться за помощью к Пэй Цяну, и решил сам взяться за грязную работу.

После того, как он не нашел результатов поиска на Qiandu, Хуан Сибо отправил внутреннее сообщение проектной группе.

“Я хочу найти геймеров, чтобы протестировать наши игры... у кого-нибудь есть связи? Лучше всего было бы, если бы мы смогли найти несколько поклонников жанра FPS. Может ли кто —нибудь попытаться связаться с некоторыми группами, чтобы узнать, сможете ли вы получить лабораторных крыс?”

“Конечно, мы покажем им некоторую признательность. Возможно, мы не сможем дать им денег, но мы сможем позволить им иметь некоторые ограниченные серии оружия в игре.”

Было бы легко найти тестировщиков, если бы они тратили деньги.

Однако босс Пэй обязательно узнает об этом, если речь идет о деньгах.

Хуан Сибо чувствовал, что ему не нужно беспокоить босса Пея из-за чего-то подобного, но все же он не мог платить из своего кармана, и именно поэтому он мог предложить только внутриигровые преимущества.

Даже если это не было самой большой продажной точкой для этих тестеров, это все равно было лучше, чем ничего.

Вскоре все начали отвечать.

Как и Хуан Сибо, большинство из них не имели никаких связей и не знали никого из родственников.

Сяо Лу предположил, что он мог бы попытаться присоединиться к некоторым группам энтузиастов Counter Strike, чтобы поддерживать с ними связь.

Однако этот метод не казался действительно осуществимым.

Если бы они присоединились к этим группам только для того, чтобы рекламировать другую игру FPS, даже не давая никаких щедрых льгот, они могли бы в конечном итоге получить пинок от лидеров групп.

И тут заговорил Линь Ван.

“Э-э ... у меня есть кое-какие связи для некоторых крупных лидеров групп энтузиастов FPS. У них, вероятно, есть одна или две группы под ними с парой тысяч игроков в этих группах.”

Хуан Сибо поспешно спросил: «Ты можешь подлизаться к ним? Я имею в виду, ЭМ, заставить их сделать нам одолжение.”

Он поспешно поправил себя, поняв, что его слова неуместны по отношению к молодой девушке.

Однако Линь Ван не возражал. “Все нормально. Я довольно близок к ним, и это не трудное одолжение.”

Хуан Сибо сгорал от любопытства. “Откуда вы знаете об этих лидерах группы?”

В этом не было никакого смысла.

Лин Ван не была страстной поклонницей FPS, и даже если бы она была, не было никаких причин, почему она знала так много из этих лидеров группы.

Она объяснила: «о, когда я стажировалась в студии Sun Strike, наша проектная группа для Bullet Hole искала группу хардкорных геймеров FPS в качестве тестеров. Я отвечал за связь с ними.”

<http://tl.rulate.ru/book/93586/3185561>