

Бао Сюй посмотрел в сторону кабинета Пэй Цяня. — Босс пей где-нибудь поблизости?”

“Нет. Он уже два дня не появлялся в офисе, — ответил Лу Минлян.

Лу Минлян закончил запись голоса за кадром для игры.

Он начал запись 25-го числа, продолжал ее с перерывами и завершил 1 марта. Хотя он был не очень эффективен, он выполнил задание вовремя.

В конце концов, Лу Минлян не был профессиональным голосовым актером. Даже если рядом с ним был тренер по озвучке, ему приходилось повторять несколько предложений по несколько десятков раз, прежде чем они, наконец, удовлетворялись конечным результатом.

Теперь, когда он закончил озвучку, он мог, наконец, сосредоточиться исключительно на производстве игры.

— Брат Бао, я отправил тебе документы на разработку новой игры. Можете ли вы проверить, требуются ли какие-либо изменения?”

Лу Минлян был очень почтителен к Бао Сюю.

В конце концов, Бао Сюй был вдохновителем для Ocean Stronghold. Никто не мог сравниться с Бао Сюем, когда дело доходило до выяснения мотивов босса Пэ! Бао Сюй открыл документ и пробежал его глазами. — Все это было решено боссом Пеем. Я больше не буду на него смотреть. Я мог бы не понять его, даже если бы посмотрел на него.”

В игровой индустрии было табу на случайное изменение дизайна игр.

У каждого были свои идеи. Много раз не было никаких очевидных правильных или неправильных решений. Ключ к созданию хорошей игры состоял в том, чтобы следовать решениям одного человека во всем, чтобы не создавать путаницу.

Бао Сюй чувствовал, что ничего не может пойти не так, поскольку босс Пэй лично руководил проектом. Единственное, что он должен был сделать, — это внимательно наблюдать и учиться на этом. Он никак не мог разобраться в деталях.

Это в точности соответствовало тому, что планировал Пэй Цянь. Поскольку игра уже находилась на стадии разработки, Бао Сюй никак не мог быть вовлечен в нее после своего возвращения. Когда Бао Сюю нечего было делать на работе, он непременно погружался в свои игры.

В этом случае вероятность успеха новой игры еще больше уменьшалась. План был в действии!

...

Конечно же, все шло в соответствии с планами Пэй Цяня. Бао Сюй перевернул рукопись и посмотрел на всех, кто работал. Он чувствовал, что они не нуждаются в его помощи в новой игре. Поэтому он открыл свой компьютер и начал играть в Ocean Stronghold.

Он был задушен после месяца, проведенного вдали от игр!

Как говорится, отсутствие заставляет сердце любить сильнее. Бао Сюй чувствовал, что компания-это рай, и он не хотел идти больше никуда! Пока он играл, Бао Сюй обнаружил что-то неладное.

Чувствительность рук в игре не казалась такой уж идеальной.

Месяц назад Бао Сюй почувствовал, что чувствительность рук океанской твердыни почти достигла совершенства. Однако, когда он играл в эту игру через месяц, у него появилось новое чувство.

— Поскольку у меня ничего не было под рукой, я мог бы также сделать некоторые обновления для Ghost General и Ocean Stronghold.”

...

Бао Сюй схватил лежащий рядом блокнот. Играя, он записывал изменения, которые следовало внести. После выхода Ghost General и Ocean Stronghold они никогда не обновлялись. Почему игроки не отзывались об этом?

Конечно, была обратная связь!

Однако ... Пэй Цянь не мог получить эти отзывы и поэтому делал вид, что их не существует! Прошло четыре месяца с момента освобождения генерала-призрака и месяц с момента освобождения океанской твердыни. Для производителей игр, которые часто обновлялись, было нормально, чтобы некоторые выпускали новую версию каждый месяц.

Для производителей игр, которые обновлялись реже, было достаточно новой версии каждые три месяца. Однако такой игры еще никогда не было! Игра, очевидно, все еще была прибыльной и популярной, и все же не было обновления в течение четырех месяцев.

Пэй Цянь не хотел обновлять новые версии игр. Эти две игры были слишком популярны! Посмотрите на постоянные записи о продажах карт для Ghost General и Red Kilin для Ocean Stronghold...

Согласно требованиям системы, он должен был производить новый покупаемый товар с каждым обновлением. Он не мог тратить деньги на обновления, не получая от них прибыли. Пэй Цянь взвесил свои возможности и почувствовал, что игроки будут очень рады потратить деньги на новые покупаемые предметы!

Поэтому он отнесся к этому как ни в чем не бывало и с головой ушел в производство новой игры.

Отсутствие обновления игр снизило бы популярность игр!

Члены команды R&D работали как собаки над геймдизайнером. Поэтому у них не было времени заботиться об этих двух других играх, которые работали стабильно.

Однако...

У Бао Сюя было много свободного времени! Поскольку он не мог быть вовлечен в новую игру, он мог сделать все возможное, чтобы внести изменения в старые игры. Бао Сюй сначала тщательно отрегулировал чувствительность руки океанской твердыни.

После этого он открыл «призрак генерала». У Призрачного генерала было сравнительно больше проблем, чем у океанской твердыни! Океанская твердыня была коллективно произведена Хуан Сибо и группой дизайнеров. После многочисленных испытаний его конструкция стала относительно более зрелой.

С другой стороны, Пэй Цянь полностью скопировал существующую игровую модель, когда выпускал Ghost General!

Большинство текстов в игре были очень подробными. Все они были серьезно написаны (небрежно состряпаны) Ма Яном.

Однако в боевой системе и некоторых основных функциях было много мелких недочетов. Это было потому, что модель, которую купил Пэй Цянь, была неудачным проектом. Возможно, там было не так много ошибок, но было достаточно места для улучшения.

Конечно, эти недостатки не сильно повлияли на популярность игры.

В конце концов, это была мобильная игра. У игроков были более низкие ожидания от игры. Игра, вероятно, могла бы продолжаться, и игроки согласились с этим.

Поиграв в эту игру некоторое время, Бао Сюй заметил, что многие мелкие проблемы могут быть исправлены.

Он мог бы также изменить это с этой возможностью!

Очень скоро записная книжка Бао Сюя была заполнена заметками о том, где править.

Он не создавал нового контента для игры. Поэтому то, что он сделал, нельзя было считать созданием новой версии игры. Он просто обновлял и изменял некоторые компоненты игры.

Бао Сюй заглянул в свой блокнот.

“Да. Я смогу закончить их в течение трех-четырех дней.

“Никакого пота вообще. Я с удовольствием помогу Вам!”

...

Три дня спустя...

В Тие для призрачного генерала...

Макет форума казался немного беспорядочным по сравнению с форумами для других популярных мобильных игр. Это было потому, что игровая компания не управляла этим форумом!

Для таких игр, как Qute Three Kingdoms, компания будет сотрудничать с Tieba и назначит менеджера форума и нескольких помощников менеджеров форума. Там также будут сотрудники, которые будут регулярно публиковать контент на форуме.

Однако все это не существовало в Призрачном генерале!

Форум был совершенно неуправляем. Некоторые люди соперничали за должность менеджера форума. Однако они не были очень активны и просто удаляли нарушенные сообщения и рекламу, когда видели их.

Однако, поскольку на форуме было много участников, он был очень активным.

Примерно с одного или двух месяцев назад на Тайбе Призрачного генерала было много постов,

которые жаловались на игру. В последнее время количество жалоб увеличилось.

“Разве игра не может обновить новую версию?”

“Я давным-давно перестал играть в эту игру. Я собрал все редкие карты. Может ли кто-нибудь сказать мне, что еще я могу играть в эту игру? .. ”

“Я так завидую Куту Троецарствия. Они имеют обновленную версию один раз в два месяца. Кроме того, эти обновления были предназначены для игроков, которые находились в средней и поздней стадиях...”

“Это так расстраивает. Другие игры имели долгосрочные цели для достижения и имели покупаемые предметы. Эта игра-полная противоположность. Я даже не могу тратить деньги на игру, даже если бы захотел! Что же мне делать? Я обнаружил, что у меня больше нет голов в игре!”

“Я впервые вижу такую апатичную компанию. Ghost General — одна из лучших игр в чартах и должна быть очень прибыльной. Почему продюсеры не выпускают какие-то обновления?”

“Я не ожидаю никаких новых режимов игры. Я удовлетворен, если вы создадите нового воина или придумаете новый предмет для покупки!”

Игроки, которые долгое время не играли в Призрачного генерала, будут иметь неправильное впечатление, когда они войдут в эту Тибу.

Может, они ошиблись Тибой?

Как это должно было стать форумом для мобильной игры?

Например, на форуме для Qute Three Kingdoms были бы посты, в которых критиковались бы производители игр, геймдизайнеры и планировщики деятельности.

Деятельность мошенников лишила игроков их денег! Новое содержание было неискренним! Если они однажды не увидят таких столбов, то заподозрят, что Тиба разбился. Однако на форуме Призрачного генерала все выглядело совершенно иначе!

Игроки ожидали и надеялись, что Призрачный генерал придумает новый покупаемый предмет! Некоторые игроки даже вели серьезные дискуссии о том, каким должен быть новый предмет покупки. Некоторые предлагали игре продать новый пакет warrior.

Были и другие предложения. Некоторые предлагали иметь деятельность по пополнению с высоким потолком пополнения. Например, игроки будут награждены специальными ресурсами, когда они пополняют счет в игре. Минимальная и максимальная суммы вознаграждения могут составлять один юань и пятьдесят юаней соответственно.

Однако, как бы игроки ни надеялись, что производители игр добавят в игру некоторые покупаемые элементы, производители полностью проигнорировали эти голоса. Этот сценарий мог произойти только для призрачного генерала!

Это было потрясающее зрелище!