

До того как Arknights загорелась, именно Ten Thousand Heroes Kill Online от Penguin Games была на вершине списка бестселлеров мобильных игр.

Благодаря своим каналам, ресурсам и т.д., Penguin Games продвинула Ten Thousand Heroes Kill Online до такой степени, что она стала практически известной каждому.

Кроме того, в игре очень развит внутриигровые покупки, таких как платные персонажи, навыки, предмет для смены персонажа, которые не очень хороши в начале игры, или даже отсутствующих карт.

В результате Ten Thousand Heroes Kill Online быстро обогнала Legends of the Three Kingdoms по доходу и две недели уверенно держалась в списке бестселлеров мобильных игр.

Теперь, когда Arknights сместил с трона, Ма Ченгье и Го Си из Penguin Games, а также вся команда проекта Ten Thousand Heroes Kill Online определенно не хотели этого!

Хотя потеря первого места не стоила им работы, первое место — это важная цель KPI.

И если KPI снизится, бонусы и другие вещи будут определенно уменьшены, и впоследствии будет сложнее претендовать на финансирование и ресурсы для новой игры.

Будь то ради бонусов, или ради статуса игры в Penguin Games, или будущего развития, вся команда проекта "Ten Thousand Heroes Kill Online" не решилась бы так просто отказаться от первого места.

После некоторого расследования они обнаружили, что внутриигровые покупки "Arknights" только в розыгрыше карт, и игроки обычно донатят только для получения любимых персонажей.

Или используют платные желтые билеты, чтобы пойти во внутриигровой магазин для обмена на премиум-материалы и сэкономить себе время.

Некоторые магнаты сразу донатят на материалы, чтобы как можно быстрее прокачать операторов и полную третью специализацию навыков.

Другими словами, внутриигровые покупки Legends of the Three Kingdoms ничуть не лучше Ten Thousand Heroes Kill Online, и взлет на вершину списка обусловлен исключительно энтузиазмом игроков и той новизной, которую игра принесла игрокам.

Теперь, когда многие игроки уже прошли все существующие уровни, новизны должно остаться совсем немного, поэтому сейчас самое подходящее время для обновления Ten Thousand Heroes Kill Online.

Итак, после долгих хлопот и суеты, Ten Thousand Heroes Kill Online выпустила обновление - The Stars Shine Bright.

В этом обновлении Ten Thousand Heroes Kill Online выпустила персонажей, созданных предыдущими игроками, не всех, но целых десять персонажей были обновлены за один раз.

Это привело многих игроков в восторг и начали продвигать обновление.

Ведь тот факт, что созданные ими персонажи были выбраны Ten Thousand Heroes Kill Online и добавлены в игру, стал для них формой признания и дал им дополнительный капитал, чтобы

хвастаться перед другими.

Это похоже на человека, который разбогател и обычно не наряжается, а возвращается домой с шиком, желая, чтобы вся деревня знала, что он разбогател.

Другое дело, что эти обновленные персонажи — те самые, для которых другим игрокам приходится покупать за реальные деньги.

Создатели персонажа получают не только персонажа бесплатно, но и другие награды, что делает их более заинтересованными и мотивированными сражаться в игре.

Из-за их неустанный продвижения и десяти новых персонажей, в Ten Thousand Heroes Kill Online действительно наблюдался подъем дохода, когда многие игроки начали донатить, чтобы как можно скорее попробовать способности новых персонажей.

Во время этой волны доната Ten Thousand Heroes Kill Online вернулась на вершину списка, а Arknights была оттеснена на вторую позицию.

Посторонние не знают, насколько велика разница в сумме дохода от внутриигровых покупок игроков между этими двумя играми, но все же есть много коллег, которые говорят, что Penguin Games достойна быть старшим братом мобильных игр pay-to-win.

Раньше ей удавалось удерживать первое место без особых усилий, заставляя Сюнь Цзе ошибочно полагать, что его "Arknights" способен взойти на трон и сменить династию, став новым королем.

И хотя Arknights, похоже, набирает обороты, она все еще остается темной лошадкой, но, в конце концов, это всего лишь темная лошадка, и ей еще далеко до того, чтобы стать настоящим королем.

Похоже, что она не собирается возвращать себе первое место, а также сомнительно, что она сможет удержаться на втором месте.

Один геймдизайнер написал: "Заслуживает ли аниме-игра в жанре tower defence второе место?"

"И давайте не будем забывать, как появилась "Ten Thousand Heroes Kill Online"? Она была создана на основе Legends of the Three Kingdoms, которая также вышла из-под руки Сюнь Цзе."

"Сюнь Цзе страдал только от неопытности, если бы ему дали еще немного времени на развитие, сколько бы присутствующих стали его соперниками?"

Слова этого геймдизайнера поддержали многие, но подавляющее большинство все еще злорадствовали, считая, что тот факт, что "Arknights" был убит еще до того, как он разогрелся на вершине списка, был пощечиной Сюнь Цзе.

С тех пор как Сюнь Цзе появился из ниоткуда, многие геймдизайнеры с несколькими звездами жили в тени Сюнь Цзе, за исключением тех игровых гигантов, которые не сильно пострадали. Каждую игру, которую они разрабатывали, сравнивали с игрой Сюнь Цзе, а затем всячески высмеивали.

Для них Сюнь Цзе — это как сын маминой подругой, который был совершенным во всех отношениях, а твоя мать постоянно сравнивает тебя с ним.

Поэтому, пока они могли видеть поражение Сюнь Цзе, в глазах этих малозвездных геймдизайнеров это было радостью.

Однако не успели открыть шампанское, чтобы отпраздновать, как ситуация с "Ten Thousand Heroes Kill Online" внезапно ухудшилась.

Неожиданно Arknights взлетела на первое место, и Penguin Games были в шоке.

Обновление было поспешным и плохо подготовленным

Хотя все персонажи, созданные игроками, очень умные и, казалось бы, играбельные, игроки не знают точных значений других персонажей в игре, не говоря уже о том, как поддерживать относительный баланс в игре.

На самом деле, вы сможете получить гораздо больше, чем просто несколько самых популярных и востребованных предметов на рынке.

Но поспешное обновление оставила десять персонажей без достаточного тестирования, причем до такой степени, что некоторые из их умений покажут себя чрезмерно мощными в реальных сражениях.

Например, один из новых персонажей, если повезет, может использовать свои умения почти постоянно без перезарядки, можно накопить определенное количество карт в руке, а затем ударить всем, чтобы закончить игру.

Игрок, использующий нового персонажа, и его товарищи по команде хорошо проведут время, но другие игроки не получают никакого удовольствия, и будут считать, что это проигрыш несправедлив.

Если бы вероятность встречи с новым персонажем была низкой, все было бы относительно нормально, но после того, как многие игроки узнали, насколько невероятным является этот новый персонаж, они также стали играть за него.

Кроме того, другая проблема Ten Thousand Kill Online также полностью проявилась в этом обновлении.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2784297>