

****Глава 20: Анонс игры — Призрачный Генерал!****

«Цяньэр, мы закончили!»

«Я проверил дважды и не нашел ни одного бага.»

«Можно ли уже публиковать?»

Ма Ян был намного более взволнован, чем Пэй Цянь. Ведь это была первая игра, над которой он работал.

Хотя... вся его работа заключалась лишь в заполнении формы требований.

Так называемая «проверка багов» заняла около четырех часов, но Пэй Цянь не собирался тратить на это больше времени.

Основной причиной было то, что игра была сделана на основе шаблона, который уже прошел множество проверок и был практически без багов.

Пэй Цянь лишь немного подправил настройки навыков и изменил текстовые описания. Кроме этого, он не трогал остальные элементы, так что серьезных багов возникнуть не должно было.

Но, конечно, даже если бы сейчас был баг, Пэй Цянь сам бы его не исправил, а нанял бы кого-то для этого.

«Публикуем.»

Пэй Цянь следовал установленному рабочему процессу и отправил игру на проверку.

Но перед этим ему нужно было выбрать название игры и написать краткое описание.

Он решил следовать своему первоначальному замыслу. Название и описание должны быть настолько простыми, чтобы игроки не могли понять, о чем игра, и не смогли угадать её содержание.

Было бы лучше, если бы в них не содержалось никаких популярных ключевых слов.

Например, в названии игры ни в коем случае не должно было быть слов «Три Королевства»!

В противном случае игроки, интересующиеся играми о Трех Королевствах, могли бы найти эту игру по ключевым словам и случайно её скачать.

Подумав немного, Пэй Цянь придумал название и описание.

Название: Призрачный Генерал.

Описание: Это обычная карточная игра без ничего нового.

Цена: 10 юаней + внутриигровые покупки.

Он был уверен, что игроки не смогут понять, о какой игре идет речь, просто читая название и описание!

В то же время барьер в 10 юаней был достаточным, чтобы отпугнуть большинство игроков,

которые случайно наткнутся на игру.

В отличие от *Одинокой дороги в пустыне*, эта игра была больше по размеру – в конце концов, это была мобильная игра с большим количеством контента.

Таким образом, процесс проверки должен был занять немного больше времени, и, скорее всего, он завершится только на следующий день.

После того как всё было улажено, все вчерашние волнения Пэй Цяня полностью исчезли.

Даже если оригинальные работы игры оказались неплохого качества, и что с того?

Как игроки увидят эти оригинальные работы, если они даже не узнают о существовании игры?

Доволен собой, Пэй Цянь закрыл сайт с игрой, полностью уверенный в будущем расчёте через неделю.

Он уже представлял себе светлое будущее, в котором он проводит дни, как бездельник, наслаждаясь едой и напитками, после того как получит 300000...

...

В тот же день после обеда Руан Гуанцзянь проснулся от голода.

Остальные тоже уже проснулись.

Старый Хуан собирал в доме все стаканчики из-под лапши быстрого приготовления и всякий мусор в огромный мешок для мусора, готовясь выбросить всё это.

«Гуанцзянь, ты проснулся? Ну что, отправил работу? Клиент попросил внести какие-то правки?» – спросил Старый Хуан, убираясь.

Руан Гуанцзянь выбрался из кровати. «Нет, Босс Пэй сказал, что он чрезвычайно доволен, и правки не нужны.»

«Чрезвычайно доволен?» – удивился Старый Хуан. «Что это за богоподобный клиент такой? Он даже не попросил внести ни одной правки?»

Руан Гуанцзянь кивнул. «Именно так. Хотя, если честно, качество наших оригинальных работ не оставляет много поводов для правок. Но эти клиенты обычно... эй, осталось что-нибудь из лапши быстрого приготовления?»

«Нет, мы всё съели. Давай вечером поедим где-нибудь, чтобы отпраздновать,» – предложил Старый Хуан.

Руан Гуанцзянь кивнул. «Точно, я тоже так подумал. Пойдем куда-нибудь, хорошо поедим, а потом разделим деньги. Последние несколько дней были нелегкими.»

«Да ладно, тебе было хуже всех,» – ответил Старый Хуан, таща большой мешок с мусором.

Руан Гуанцзянь не ожидал, что Пэй Цянь примет оригинальные работы без единой жалобы.

Обычно, даже если клиенты были чрезвычайно довольны проектом, они всё равно находили мелкие недостатки.

Это связано с тем, что в процессе работы часто участвует не один человек, а целая команда или компания.

Человек, который связывается с фрилансерами, обычно является лишь одним из сотрудников клиента.

Если фрилансеры передают проект, и ответственный за него сотрудник клиента принимает его без каких-либо замечаний, ему может быть сложно объяснить это своим начальникам.

Факт, что сотрудник не нашел ни одного недостатка в конечном продукте, может создать впечатление, что он плохо выполнил свою работу.

Вот почему клиенты всегда находят мелкие недочеты, чтобы показать, что они делают свою работу.

На самом деле, иногда бывают и более сложные ситуации, когда клиенты говорят: «Давайте просто используем первый черновик.»

Руан Гуанцзянь был благодарен за то, что на этот раз встретил клиента, который был настолько понимающим.

Он сразу оплатил заказ и не только не стал торговаться, но даже увеличил оплату!

Форма требований была простой – им позволяли делать что угодно с дизайном!

Не требовалось никаких правок в принятых дизайнах, которые были одобрены с удовольствием!

Руан Гуанцзянь даже чувствовал себя немного неловко.

Однако, подумав о том, сколько усилий он вложил, чтобы предоставить такие качественные оригинальные работы, Руан Гуанцзянь не видел в этом проблемы.

Можно было сказать только одно – работать с такими людьми было настоящим удовольствием!

Пахав как лошадь целых три недели, пришло время отпраздновать, теперь, когда деньги были переведены.

Руан Гуанцзянь повел всех в небольшой ресторан недалеко от школы и забронировал отдельную комнату, а затем купил два ящика пива в ближайшем супермаркете.

Они собирались наесться до отвала и веселиться до упаду.

«Кстати, Гуанцзянь, как ты думаешь, что это за игра, для которой мы рисовали оригинальные работы? Когда она будет выпущена?» – Старый Хуан вдруг вспомнил об этом, пока ел закуски.

Естественно, им хотелось увидеть, как игра, над которой они работали, будет выпущена.

А если она станет популярной, то это будет ещё лучше.

«Я точно не знаю, когда она будет выпущена, я не спрашивал. Но мне кажется, что все эти игры проходят множество тестов перед выпуском, так что вряд ли её выпустят в ближайшее время.»

«Хотя, наверное, я могу это проверить.»

У Руан Гуанцзяня был аккаунт на сайте ресурсов ESRO. Он мог посмотреть аккаунт Пэй Цяня, найти его компанию и проверить, какие игры они выпустили ранее.

«Черт возьми! *Одинокая дорога в пустыне* сделана этой компанией?!»

Руан Гуанцзянь был ошеломлен.

Он давно слышал об этой странной игре. Хотя сам он её не пробовал, он слышал о ней множество разных отзывов.

Затем он посмотрел на вторую игру.

«Она называется *Призрачный Генерал*. Мобильная карточная игра, которая сейчас проходит проверку! Похоже, это та игра, для которой использованы наши оригинальные работы.»

«Это значит, что мы сможем поиграть в неё уже скоро?»

«Постой, разве это не слишком быстро...? Я только утром отправил оригинальные работы, а они уже отправили игру на проверку? Это значит, что мы сможем поиграть в неё завтра вечером?!»

Руан Гуанцзянь был полностью сбит с толку от такой скорости.

Большинство игр проходят тестирование несколько дней или даже неделю, верно? Что делать, если в игре окажется баг?

Но эта игра была отправлена на проверку в тот же день?!

Старый Хуан жевал арахис в скорлупе. «Это нормально. Может, весь процесс разработки игры был завершен давно, и они просто ждали наших художественных ресурсов, чтобы закончить работу? В этом нет ничего странного.»

Руан Гуанцзянь кивнул. «Хм, верно. Значит, мы сможем скачать её и проверить завтра.»

«Давайте обсудим игру завтра! Сейчас – пьем!» – Старый Хуан поднял свой стакан, и они весело чокнулись, намереваясь напиться до беспамятства!

<http://tl.rulate.ru/book/93586/4738133>