

**\*\*Глава 59: Нам нужны подопытные\*\***

Обычно команда разработки игр в компании работает на одну или даже две версии вперёд по сравнению с тем, что доступно игрокам.

Например, если игроки используют версию 1.01, то тестовая группа уже работает над содержанием версии 1.02, а группа разработки — над версией 1.03. Фактически, уже может быть запланирована версия 1.04.

Но это касается игр с частыми обновлениями.

Даже для игр с менее частыми обновлениями команда разработки должна работать на одну версию вперёд.

Поэтому естественно, что после создания игры команда быстро переходит к следующему этапу разработки. В противном случае у команды просто не будет работы.

Именно поэтому Хуан Сибо считал, что им следует начать планировать следующий этап разработки, исходя из его предыдущего опыта; это также часть его работы как главного планировщика.

Если бы он начал работать только тогда, когда Босс Пэй попросил бы показать следующую версию, это было бы серьёзным упущением в его обязанностях.

Бао Сю не возражал и охотно согласился.

— Но проблема в том... я не знаю, какой план. Я даже не знаю, что мы должны изменить или в каком направлении двигаться, — объяснил Хуан Сибо свои трудности.

Существует два аспекта новой версии — исправление ошибок и прогресс.

Во-первых, нужно исправить ошибки, существующие в оригинальной версии, а также дыры и нелогичные элементы. Во-вторых, нужно внедрить новые режимы игры, карты и контент, чтобы игра могла развиваться и улучшаться.

Но сейчас проблема Хуана Сибо заключалась в том, что \*Океанская Крепость\* уже находилась в состоянии, которое он и Бао Сю считали идеальным — казалось, что в игре нет ни ошибок, ни дефектов в дизайне, которые нужно было бы исправить!

Что касается разработки нового контента...

Честно говоря, текущий контент был уже достаточно насыщенным.

Был сюжетный режим, PvP-режим, а также различные другие режимы игры, такие как режим биохимической угрозы и режим обезвреживания бомб.

На данный момент не было ничего нового, что они могли бы добавить.

Неужели они будут стараться создать новые режимы и карты, прежде чем игроки устанут от текущих?

Бао Сю тоже был озадачен, так как это было за пределами его возможностей.

Играть в игры? С этим он справлялся.

Но планировать игру? Он не имел ни малейшего представления, как это делать.

— Я тоже не знаю, брат Хуан, как ты думаешь, что нам делать дальше? — спросил Бао Сю.

Хуан Сибо задумался на мгновение. — Я думаю, что нам нужно найти нескольких опытных игроков этого жанра, чтобы они протестировали игру и предоставили свои мнения и предложения.

— Пожалуйста, не пойми меня неправильно, брат Бао. Дело не в том, что твоих мнений недостаточно, но мы, в конце концов, вовлечены в процесс напрямую. Поэтому, насколько это возможно, я думаю, нам всё же стоит найти других игроков. Чем больше выборка, тем точнее будут данные.

Бао Сю не возражал. Напротив, он согласился, так как то, что сказал Хуан Сибо, имело смысл.

Ранее он отвечал за баланс игры и чувствительность управления.

Если ему казалось, что траектория полёта пули нуждается в изменении или какое-то движение выглядит странно, он просил Хуана Сибо попросить команду разработчиков внести изменения.

Однако Бао Сю был всего лишь одним человеком. Как бы хорош он ни был, он представлял только себя.

Тем не менее, игра была нацелена на сотни и тысячи игроков. Кто мог бы осмелиться гарантировать, что его личные предпочтения отражают мнения всех остальных игроков?

Поэтому Хуан Сибо считал, что им всё же следует найти несколько игроков, чтобы протестировать игру.

Если они смогут выявить какие-либо проблемы, они смогут учесть их в следующей версии разработки, чтобы игра продолжала улучшаться.

Таким образом, у Хуана Сибо будет направление для следующего шага в разработке игры.

— Я согласен. Но кого ты собираешься искать? Мы не можем просто так попросить людей протестировать нашу игру. Будут ли они согласны? Нам придётся заплатить им? — спросил Бао Сю.

— Да, это действительно проблема, — нахмурился Хуан Сибо. — Дай мне подумать, как мы можем найти подопытных.

...

Когда он вернулся к своему столу, Хуан Сибо тоже был немного обеспокоен.

Действительно, сейчас им нужно было найти нескольких... нет, много подопытных, чтобы протестировать игру.

На самом деле, большинство нормальных игр проходят этап бета-тестирования среди игроков перед выпуском.

Многие ошибки в играх могут быть обнаружены только опытными игроками, которые могут найти проблемы в самых неожиданных местах.

Однако с появлением более доступных инструментов для создания игр и ускорением процесса проверки ESRO, этап разработки для большинства игр сократился, и этап бета-тестирования стал незначительным аспектом. В то же время Босс Пэй не дал указаний на проведение бета-тестирования и попросил Хуана Сибо сразу отправить игру на проверку.

Таким образом, \*Океанская Крепость\* была опубликована без возможности пройти бета-тестирование.

Теперь Хуан Сибо считал, что им нужно найти несколько подопытных, чтобы получить внешние отзывы о игре, но проблема заключалась в том, где их найти.

У него не было никаких связей для этого!

Может, ему... спросить совета у Босса Пэя?

Но это было бы неправильно.

Это было бы стыдно, если бы он попросил Босса Пэя о помощи в такой простой задаче!

Хуан Сибо неоднократно напоминал себе: "Ты теперь главный планировщик!"

"Босс Пэй дал тебе такую большую ответственность не для того, чтобы ты беспокоил его по каждому мелкому вопросу, как ребёнок! Он надеется, что ты сможешь быть самостоятельным и выполнять свои обязанности должным образом!"

"Было бы лучше, если бы ты мог решать все мелкие проблемы сам, не беспокоя его."

"Кроме того, не факт, что Босс Пэй знает, как найти подопытных. Хотя у него потрясающая сеть контактов, это не значит, что он будет лично искать подопытных для нас, верно?"

Поэтому Хуан Сибо отказался от мысли просить помощи у Пэй Цяня и решил заняться этим сам.

Не найдя результатов при поиске на Цяндун, Хуан Сибо отправил внутреннее сообщение команде разработчиков.

"Я хочу найти игроков, чтобы протестировать нашу игру... у кого-нибудь есть связи? Лучше всего, если мы сможем найти фанатов жанра FPS. Может кто-нибудь попробовать связаться с группами, чтобы узнать, можем ли мы найти подопытных?"

"Конечно, мы проявим к ним уважение. Мы не можем заплатить им деньги, но сможем предоставить им ограниченные версии оружия в игре."

Найти тестировщиков было бы легко, если бы они тратили деньги.

Однако Босс Пэй точно узнал бы об этом, если бы были замешаны деньги.

Хуан Сибо считал, что не стоит беспокоить Босса Пэя по такому поводу, но при этом он не мог платить из своего кармана, поэтому предложил внутриигровые бонусы.

Хотя это не было самым привлекательным предложением для тестировщиков, это всё же лучше, чем ничего.

Вскоре все начали отвечать.

Как и Хуан Сибо, большинство из них не имели связей и не знали никого, кто мог бы помочь.

Сяо Лу предложил попробовать присоединиться к группам энтузиастов \*Counter Strike\* и связаться с ними.

Однако этот метод не казался очень эффективным.

Если они присоединятся к этим группам только ради рекламы другой FPS-игры, без предоставления щедрых бонусов, их могут просто выгнать из группы.

В этот момент заговорила Линь Вань.

"Эм... у меня есть контакты с некоторыми лидерами крупных групп энтузиастов FPS. У них, наверное, есть одна или две группы с тысячами геймеров."

Хуан Сибо быстро спросил: "Ты сможешь попросить их об одолжении?"

Он быстро поправил себя, осознав свою небрежность в словах по отношению к молодой девушке.

Однако Линь Вань не обратила на это внимания. "Всё нормально. Я довольно близка с ними, и это не составит труда."

Хуан Сибо был заинтригован. "Как ты познакомилась с этими лидерами групп?"

Это казалось странным.

Линь Вань не была заядлой фанаткой FPS, и даже если бы она была, это не объясняло бы её знакомство с таким количеством лидеров групп.

Она объяснила: "О, когда я проходила стажировку в студии Sun Strike, наша проектная группа для \*Пулевого Отверстия\* искала несколько опытных игроков в FPS для тестирования. Я отвечала за связь с ними."

<http://tl.rulate.ru/book/93586/4765231>