

Подумав об этом еще немного, Линь Чаосю решил ничего не менять.

Любой уважающий себя геймдизайнер не должен полностью перерабатывать игру только из-за недовольства некоторых игроков.

Потому что в основном обычно жалуются только те игроки, которые чем-то очень сильно недовольны, в то время как те игроки, которым все нравится, никогда и слова плохого не скажут о игре.

Внесение изменений в игру в соответствии с «хотелками» недовольных не только разрушит концепт игры и ее шарм, но и разочарует тех игроков, которые наслаждались привычной им игрой.

Линь Чаосю, естественно, это понимал. С точки зрения обычного игрока игра «Antiquity Apocalypse» была далека от ситуации, когда сильный игрок вообще ничего не мог поделать. Плюс она все еще так же активно росла, хоть и темпы роста немного поубавились.

Более того, забота о чувствах высокоуровневых игроков будет противоречить первоначальному концепту игры. Эта игра изначально была нацелена на обычных игроков.

Более того, игра «Antiquity Apocalypse» была хорошо оценена из-за того, что она сильно отличалась от игры «League of Legends». Если они последуют по пути игры «League of Legends», то тогда разве они не утонут в помоях?

После нескольких долгих минут Линь Чаосю сказал: - Пока мы не будем ничего менять. Начни вытаскивать данные на свет и подогревай публику. Если произойдет нечто невообразимое, сразу же докладывай об этом мне.

Цзинь Цзегуан кивнул.

----

В конце июня статистика игры «Antiquity Apocalypse» вдруг решила спрыгнуть с обрыва.

Все произошло слишком неожиданно. В течение десяти дней различные данные, по типу количества активных пользователей и процент удержания... практически вся статистика резко упала. Даже обычные игроки почувствовали такой сильный упадок.

На официальном форуме игры «Antiquity Apocalypse» многие игроки задавались вопросами на этот счет.

«Количество игроков уменьшилось? Обычно я находил игру за несколько секунд, сейчас же

поиск занимает как минимум минуту, плюс игроков закидывает явно не моего уровня».

«В моем списке друзей с каждым днем становится все меньше и меньше живых ников. Несколько сильных братанов уже не заходили в игру на протяжении трех-четырех дней».

«+1, мой список друзей уже наполовину мертв».

«Эта игра такая забавная, так почему же такое произошло? Все, пожалуйста, идите и втяните в эту игру одного своего друга!»

«Почему вы подняли шум из-за пустяка? Колебания в количестве игроков - это нормальная вещь. Может просто у многих появились неотложные дела?»

----

В то же время обычные игроки еще не знали, что Цзинь Цзегуан сейчас паниковал и не знал, что делать.

Отток игроков такого масштаба уже нельзя было игнорировать, так как это поставило под угрозу продолжительность жизни игры «Antiquity Apocalypse».

Если не было никаких гарантий на счет того, что старые игроки будут оставаться в игре, то привлекать новых игроков было бы глупо.

Сейчас же многие простые игроки недоумевали.

Все видели хорошую статистику игры в самом начале с ее хорошим притоком игроков и хорошим процентом удержания...

Тогда почему всего через месяц все стало выглядеть так убого?

Такая невероятная скорость падения по всем фронтам никогда не появлялась в играх компании «Императорская династия».

Из-за этого они решили выпустить большое количество опросов, по результатам которых вывели простой, но лаконичный ответ - «Эта игра хороша, но она не веселая».

В итоге команда, которая создала эту игру вместе с двумя другими командами начала экстренно чинить дыры, но уже было поздно.

Игра «Antiquity Apocalypse» всего за несколько дней потеряла более половины игроков.

----

«Эта игра хороша, но она не веселая».

Это предложение можно было считать самым оскорбительным предложением для любого геймдизайнера.

Потому что основной смысл этого предложения заключался в том, что сама по себе игра была нормальной, но вот геймплей не был хорош.

Проблема игры «Antiquity Aposcalypse» заключалась в том, что у нее были большие проблемы с геймплеем.

Конечно, яма Чэнь Мо сделала свое дело, но эта яма не была очевидной, и она вообще не выглядела как яма, поэтому Цзинь Цзегуан прыгнул в нее без малейшего колебания.

Когда игра «Antiquity Aposcalypse» только вышла в свет, отзывы и оценки были очень хорошими. Эта игра действительно позаботилась о чувствах новичков, упростила основные элементы...

Но парадокс заключался в том, что новые игроки не всегда являлись новичками.

Не все плохо играли в новую игру с самого начала.

Игра «Битва величайших богов» уделяла слишком много внимания донатерам, в то время как игра «Antiquity Aposcalypse» уделяла слишком много внимания новичкам, из-за чего и возник этот дисбаланс.

Но хоть игра «Битва величайших богов» и уделяла слишком много внимания донатерам, ее стратегия на самом деле была чуть лучше. Такая игра в итоге превратилась бы в обычную нишевую игру. Она, по крайней мере, сможет спокойно существовать на рынке и приносить своим создателям некоторую прибыль.

Но игра «Antiquity Aposcalypse» уделяла слишком много внимания новичкам, что в итоге негативно сказывалось на средних и сильных игроках. А так как именно средние и сильные игроки обычно и поддерживали игру, такая стратегия была больше похожа на принятие медленно действующего яда.

Новички, в конце концов, рано или поздно станут средними игроками, а средние игроки сильными, но в случае этой игры трансформации средних игроков в сильных не произойдет, так как большая часть средних игроков просто перестанет играть в такую игру.

Когда средний игрок посмотрит на эту игру и за ее геймплеем со стороны, все то, что когда-то

нравилось ему, обратится в нечто отвратительное и неказистое.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1336512>