

Из-за разрушения игрового баланса и токсичной игровой среды многие игроки "Ten Thousand Heroes Kill Online" перешли в "Legends of the Three Kingdoms"

Сначала это были игроки-буддисты и обычные игроки, которые мало донатили после прихода в "Legends of the Three Kingdoms", но когда прибежали донатеры с китами, все стало по-другому.

Они обнаружили, что в Legends of the Three Kingdoms не так много доната, и он не влияет на баланс. В лучшем случае они станут красивыми, но это не имело значения, это также удовлетворяло их тщеславие.

Поэтому они покупали все, что могли — скины, рубашки карт, интерфейс и так далее.

Игроки-ветераны Legends of the Three Kingdoms смотрели на них и говорили: "Эй! Вы, новички, богаты, верно? Вы не можете позволить себе смотреть на кого-то свысока? Мы тоже можем позволить себе тратить деньги, чтобы покупать скины и так далее.

Когда другие игроки находятся в комнате и видят, что они единственные без скина, они тоже думают о покупке скина, чтобы не подходить к другим игрокам, потому что они недостаточно красивы.

Они не покупают все скины, но покупают скины для персонажей, которые им нравятся или в которых они хороши, поскольку они в любом случае стоят недорого.

Таким образом, доход и онлайн "Legends of the Three Kingdoms" резко поднялся и вскоре обогнал "Ten Thousand Heroes Kill Online", и занял второе место в списке бестселлеров мобильных игр.

Место номер один, естественно, занимает Arknights.

Penguin Games не ожидали этого. Они пытались вернуть себе "трон", и поначалу удалось, но как же так получилось, что игра в мгновение ока упала на третье место?

Судя по этой тенденции, Ten Thousand Heroes Online становится трудновато обойти Legends of the Three Kingdoms, не говоря уже о том, чтобы вернуть себе первое место.

Сюнь Цзе раздал всем игрокам Arknights два лотерейных билета по 10 шансов розыгрыша, чтобы выразить признательность за поддержку.

Согласно "обменному курсу" игры, за шесть юаней можно купить один камень-источник, а его можно обменять на 180 нефритов, а за 6 000 синтетических нефритов можно получить десять последовательных розыгрышей, то есть цена одного билета составляет около 200 юаней.

Количество активных игроков в Arknights в настоящее время составляет около четырех миллионов, а это значит, что Сюнь Цзе потерял более миллиарда юаней.

Конечно, подсчеты ведутся не так, но игроки все равно считают, что заработали целое состояние, а Собачий вор потерял деньги.

Кстати, способ раздачи благ Сюнь Цзе, безусловно, самый роскошный среди всех мобильных игр.

Поэтому после того, как игроки "Arknights" получили вознаграждения, все они снова превратились в саморекламщиков, рассказывая об игре окружающим.

В их мыслях, если "Arknights" снова возглавит список мобильных бестселлеров, смогут ли они получить еще один билет на 10 розыгрышей подряд просто так?

Сюнь Цзе улыбался, наблюдая за тем, как продолжает расти число загрузок и ежедневных активных игроков "Arknights". Другие люди не знали точной суммы дохода.

Менее чем за месяц доход "Arknights" приблизился к 500 миллионам, а "Legends of the Three Kingdoms" вырос до 300 миллионов, но между ними все еще много различий.

Arknights набирает обороты, и 500 миллионов — определенно не предел, в то время как Legends of the Three Kingdoms достигла такого уровня только потому, что Ten Thousand Heroes Kill Online убил себя.

По мнению Сюнь Цзе, показатели Legends of the Three Kingdoms уже достигли своего предела. Когда команда Ten Thousand Heroes Kill Online подправят баланс, доход "Legends of the Three Kingdoms" значительно уменьшится.

Но, несмотря ни на что, совокупного дохода этих двух игр, даже после вычета всех расходов, налогов и прочего, будет достаточно, чтобы Сюнь Цзе начал разрабатывать новую игру.

Сюнь Цзе также решил сделать больше, чтобы отблагодарить игроков, которые внесли такой большой вклад.

Прежде всего, для Legends of the Three Kingdoms он планировал добавить нового персонажа и установить периодичность обновления примерно в один месяц.

Месяц — это еще достаточно времени для разработки нового персонажа и проверки его навыков, а также численных корректировок для обеспечения баланса игры.

Что касается Arknights, то он уже дал игрокам два лотерейных билета, так что не имеет значения, будет ли игра обновляться позже, ведь почти половина игроков все равно еще не прошла все текущие уровни!

Собственно обслуживание игры, управление и так далее будет передано подчинённым, и в лучшем случае он просто даст указания и установит некоторые правила, вместо того чтобы делать все самому. Иначе даже при хорошем телосложении есть риск внезапной смерти.

Но отсутствие обновления игры не означает, что больше нечем заняться. Сюнь Цзе попросил Лю Идэ снова выпустить второй рекламный ролик для "Arknights" на БилиБили.

В этом ролике не так много диалогов и очень мало информации, но в нем много персонажей и боевых сцен. Хотя его продолжительность составляет всего две минуты, игроки словно открыли для себя новый мир, а количество просмотров быстро достигло миллиона.

В конце концов, несмотря на то, что есть немало потрясающих мастеров UP, которые делают аниме о Arknights, и будь то эффективность или изысканность графики, они и близко не сравнятся с тем, что создала анимационная компания.

И еще одна изюминка просмотра официального ролика — возможность проанализировать каждый кадр, чтобы увидеть, можно ли выудить из них какие-либо подсказки или пасхалка, чтобы предсказать дальнейший сюжет игры.

После просмотра второго ролика многие игроки побежали на Вейбо Сюнь Цзе, действительно

прося выпустить аниме-сериал по Arknights.

— Собачий вор, "Arknights" взлетела на вершину списка бестселлеров мобильных игр, должно быть, она заработала много денег, верно?

— Пора бы использовать эти деньги для создания аниме "Arknights".

— +1.

— Не надо. Разве вас, ребята, недостаточно порезали ножом в игре?

— Собачий Вор не брезгует убивать персонажей.

— Миша такая милая девушка, не говори больше, Собачий вор у тебя нет сердца!

— Но я должен признать, что качество обоих роликов очень высокое! Оно намного лучше, чем у нынешних аниме.

— Верно, посмотрите на эти новое аниме, от рисовки глаза кровоточат!

Столкнувшись с этими игроками, Сюнь Цзе оставил эту проблему на усмотрение Лю Идэ и остальных. Сделать аниме невозможно, сколько денег придется вложить, если каждый эпизод будет соответствовать качеству рекламных роликов?

С таким же успехом он мог бы потратить деньги на разработку игры!

А Tomb Raider - Rise of the Tomb Raider уже находится на завершающей стадии, тестирование и доработка различных аспектов идут полным ходом, и если все пойдет хорошо, игра будет готова к выпуску как раз к Национальному дня. [1]

1. Национальный день — день образования КНР, главный государственный праздник Китая, который отмечается каждый год 1 октября.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2784993>