

Цзинь Цзегуана словно ударило молнией.

Как только вышла «PUBG», команда, работавшая над игрой «Волчья душа: поле боя» обсуждала и примерно размышляла о возможностях развития этой игры.

И их вывод заключался в том, что, хотя игровой процесс «PUBG» был новым, он был слишком странным, и что накал страстей определенно будет постепенно снижаться к концу матча, из-за чего и прибыльность игры со временем будет быстро падать.

В этой игре не было никакого сюжета, так что ее стоило рассматривать только как коммерческую игру, которой Чэнь Мо не собирался удовлетворять ожидания комитета по надзору за играми.

Но сейчас он чувствовал, что его лицо горело...

Игра «PUBG» не только не проявляла никаких признаков падения популярности, но и становилась все более популярной и даже начала угрожать подмять под себя весь виртуальный рынок.

Что касается прибыльности, то только одних продаж самой игры будет достаточно, чтобы Чэнь Мо ничего не делал несколько тысяч лет.

К тому же в игре присутствовали скины, которые продавались за довольно большие суммы, так как их было мало... и с каждой такой продажи Чэнь Мо получал процент.

Даже простая маленькая юбка продавалась примерно за три тысячи юаней, что означало, что он получал примерно триста юаней просто за то, что кто-то купил эту маленькую юбку у другого игрока.

Независимо от того, сколько стоил скин, Чэнь Мо все равно получал часть от средств, что были выручены за его продажу.

С одного только этого процента он заработал уже несколько миллионов юаней.

Так что игра «PUBG» не только популярная, но и невероятно прибыльная. И, самое главное, комитет по надзору за играми опубликовал отчет, в котором говорилось, что солдаты хвалили эту игру...

Цзинь Цзегуану вскоре нашел название его игры для солдат - «Тренировка на изолированном острове».

После беглого осмотра этой версии Цзинь Цзегуана был ошеломлен... Чэнь Мо действительно

полностью изменил свою игру!

Раньше эта была очень жестокая игра с правилом в виде «победит сильнейший». Но после того, как он внес некоторые изменения, в ней стало преобладать правило «упорные тренировки и стремление выжить приведут к успеху»...

даже оружие, представленное в игре, было другим.

Более того, Цзинь Цзегуан был уверен, что эта версия «PUBG» была популярна среди солдат, потому что ее игровой процесс быстро вовлекал в себя игроков!

Солдаты были такими же обычными людьми, а учитывая, что многие считали игру «PUBG» веселой, можно было понять, какую именно игру выберут солдаты.

Цзинь Цзегуан почувствовал отчаяние.

Как раз в этот момент зазвонил его телефон, и звонил ему Линь Чаосю.

- Приди в мой кабинет!

Сказав только эти слова, он повесил трубку.

У Цзинь Цзегуана появилось предчувствие, что на этот раз Линь Чаосю начнет метать молнии...

- Чэнь Мо, мы с тобой отныне абсолютные враги!!!

Цзинь Цзегуан вошел в кабинет Линь Чаосю с плохим предчувствием.

----

В магазине видеоигр Чэнь Мо разглядывал новые вещи, которые он только что выиграл в системе.

Профессиональные книги по археологии...

Профессиональные книги по древней архитектуре...

Продвинутые книги по искусству...

Продвинутые книги действий...

Профессиональные книги о скалолазании...

Профессиональные знания о всемирной древней истории (первая часть)...

Помимо этих вещей, были и другие, обычные вещи.

- Э-э, такой дроп, кажется, о чем-то говорит? - пробормотал Чэнь Мо, используя эти книги.

Хотя игра «PUBG» была отличной коммерческой игрой, ее эффективность в виде игры для добычи веселья и негодования была слабой.

Конечно, на данный момент негодования, что было собрано игрой «Dark Souls», по-прежнему было много, и эта игра на самом деле принесла негодования больше, чем игра «Prototype» и «PUBG» вместе взятые.

Однако чем больше существовала игра, тем меньше она со временем приносила веселья и негодования. А игры, которые до этого момента создавал Чэнь Мо, в основном являются виртуальными играми. Продолжительность жизни таких игр обычно составляла пару сотен часов, точнее в среднем один игрок играл в нее пару сотен часов, в то время как создание такой игры обходилось в приличную сумму денег и затраченного времени, однако, даже в таком случае скорость получения веселья и негодования была немного низкой.

Чэнь Мо открыл внутреннюю почту компании и увидел отчет Цянь Куна о проделанной работе.

После того, как разработка игры «PUBG» была завершена, Чэнь Мо организовал команду для портирования «PUBG» на «Switch» и мобильные телефоны.

Мобильная версия игры «PUBG» на самом деле не представляла собой ничего особенного.

Хотя виртуальная версия «PUBG» имела множество интересных механик, мобильная версия на самом деле в них не нуждалась.

По замыслу Чэнь Мо, виртуальная версия «PUBG» должна была предоставить более-менее серьезным игрокам богатый игровой опыт, в то время как мобильная версия игры «PUBG» должна была предоставить казуальным игрокам возможность поиграть в эту игру.

К тому же в мобильной и портативной версии «PUBG» будут присутствовать боты, которые будут зачастую умирать, ничего не успев сделать, однако они будут появляться только в матчах новичков или слабых игроков.

Это кажется глупым ходом, но на самом деле такое простое действие поможет обеспечить слабым игрокам хорошим игровым опытом.

Концепт «PUBG» мог отпугнуть некоторых казуальных игроков из-за своей высокой сложности.

Только один игрок мог победить, причем один игрок из ста. Означает ли это, что им нужно будет сыграть примерно сто раз, чтобы победить всего один раз?

Очевидно, что нет.

На самом деле, из-за огромной разницы в уровнях игры игроков никто не мог гарантировать того, что каждый матч будет сбалансирован, из-за чего и возникали ситуации, когда один игрок за сто матчей мог выиграть около двадцати раз, в то время как другой игрок за сто матчей выигрывал ноль раз.

Особенно часто такое происходило с новичками, они очень редко побеждали и зачастую при приземлении сразу же умирали, что неизбежно вызывало очень сильное чувство разочарования, из-за чего многие новички думали о том, что игра «PUBG» была слишком сложной.

В таком случае боты на самом деле были хорошим решением этой проблемы.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1662750>