

Пэй Цянь не дал им долго реагировать и продолжил:

“Для этой игры у меня есть только три требования.”

«Во-первых, я надеюсь, что игра будет иметь сюжетный режим, а не просто чисто для геймеров, чтобы противостоять друг другу. Наша игра должна иметь глубину и содержание!”

— Во-вторых, мы должны как можно лучше учитывать чувства новых игроков. Чем проще игра, тем лучше!”

— В-третьих, мы должны создать эпическое оружие. Что касается их цен... цена, чтобы иметь возможность использовать их постоянно, составит 888 за штуку. Вы, ребята, можете определиться с ценой на ограниченный по времени пробный период.”

Все были совершенно сбиты с толку, в то время как Пэй Цянь внутренне хихикал.

Вот так легко уничтожить игру!

Пэй Цянь уже давно решил создать FPS.

Тот факт, что он посылал совершенно неопытную команду для создания FPS, был ловушкой с самого начала.

Это было потому, что по сравнению с другими играми, FPS-игры имели гораздо более высокие требования к чувствительности рук!

Самая зрелая игра FPS в мире-Counter Strike-была той, которую можно было считать на полных отметках в отношении чувствительности рук.

Даже если бы на рынке была еще одна игра, которая могла бы достичь 99 баллов, она все равно потерпела бы неудачу.

Причина заключалась в том, что единственная разница в 1 балл будет увеличиваться бесконечно в глазах хардкорных геймеров FPS!

С существованием Counter Strike, кто пойдет и сыграет еще один неполноценный продукт?

Это был один аспект, который был совершенно другим по сравнению с мобильными играми и MMORPG. Эти два жанра игр могут быть сильно переупакованы, чтобы казаться отличными от других. Даже незначительные недостатки заставляли их казаться совершенно новой игрой.

Однако для FPS-игр ничто не могло компенсировать ни единой разницы в чувствительности рук!

Противопоставить себя Counter Strike означало предать суду смерть!

Кроме того, три требования Пэй Цяня были гнусными!

Хотя сюжетный режим может показаться хорошим, на самом деле он был далеко за пределами возможностей этой команды.

Сюжетный режим был классическим примером инвестиций с высоким риском и низким вознаграждением, где конечный результат часто был менее чем удовлетворительным – даже после того, как команда потратила на это много сил и времени, геймеры могли не купиться на

это!

С большим количеством ресурсов, таких как время и рабочая сила, потраченные на сюжетный режим, другие части игры были неизбежно затронуты.

Что касается новой части опыта геймеров, где игра должна быть сделана как можно более простой, то она определенно вызовет гнев их целевой группы геймеров, так как FPS-игры часто склоняются к элитным геймерам!

Но самое главное-это третий момент.

Оборудование Paywall!

Это был урок, который Пэй Цянь получил от генерала-призрака ранее.

В его предыдущей жизни игра Crossfire сумела обогнать Counter Strike, несмотря на ее слабую чувствительность к элементам рук.

Однако в этом мире не было ни перекрестного огня, ни подобных игр.

Почему это было так?

Пэй Цянь чувствовал, что это было потому, что экосистема игр в этом мире не позволяла существовать подобным играм!

На первый взгляд то, что делал Пэй Цянь, напоминало перекрестный огонь там, где было много платных стен. Однако достигнутые результаты будут иными, потому что экосистема тоже совершенно иная!

В 2009 году его предыдущей жизни бесплатные игры с paywalls были в моде.

Тем не менее, в этом нынешнем мире тенденция была к фиксированной цене покупки, а также плате за игру. Даже такая игра, как Qute Three Kingdoms, была отвергнута геймерами за наличие платежной системы в 1000 юаней.

Еще когда он создавал Призрачного генерала, Пэй Цянь совершил ошибку – он отдал игре слишком много сердца! При этом геймеры были чрезвычайно позитивно настроены по отношению к нему, и это создало невероятный эффект сарафанного радио, которого Пэй Цянь не ожидал.

В определенном смысле Пэй Цянь стал прародителем зла, где он намеренно продавал вещи намного ниже их стоимости...

Но, конечно, у Пэй Цяня не было времени обдумывать, какие цепные эффекты это событие будет продолжать вызывать для него – его главной целью теперь было потерять деньги на следующей игре.

Возможно, лучшим способом сделать это было сделать платежную систему чрезвычайно высокой, чтобы игра столкнулась с плохим сарафанным радио!

Это было правдой.

Игра FPS, которая имела худшую чувствительность управления, чем Counter Strike, в сочетании со средним качеством и большим количеством денег, потраченных на ресурсы для

создания бесполезных сюжетных элементов. Мало того, внутриигровые пистолеты нельзя было использовать случайно, и их покупка стоила бы очень дорого...

В этой игре вообще не было никаких плюсов!

Игра точно будет обречена на провал!

Прямо сейчас Пэй Цянь создал дипломное задание с тремя ограничительными условиями для Хуан Сибо и Бао Сюя.

До тех пор, пока они будут удовлетворять этим трем условиям, они смогут делать все, что захотят, и Пэй Цянь не будет беспокоить их вообще!

Лучшее, что они могли пожелать от игры FPS, созданной неопытной командой, — это чтобы она прошла процесс проверки. Зарабатывать деньги? Ни за что!

Действительно, услышав требования Пэй Цяня, Хуан Сибо и Бао Сюй погрузились в глубокую задумчивость.

Хуан Сибо был потрясен уровнем свободы, а также сложностью.

Поначалу он думал, что опытный создатель, такой как босс Пэй, будет управлять всем проектом на микроуровне. В конце концов, все, что он сделал, это бросил в общем направлении, чтобы они могли двигаться!

Игра FPS с элементами сюжета, paywall и дружественной для новых геймеров загрузкой...

Это было бы чрезвычайно трудно!

Однако Хуан Сибо не собирался отказываться от него наотрез. Он только что решил выложить все свои кишки боссу Пею прямо перед встречей, и не собирался уходить просто так.

Чем выше сложность, тем больше он будет работать!

Как еще он сможет отблагодарить босса Пея за чудесные блага и доверие?

Что же касается Бао Сюя, то он думал не так много, как Хуан Сибо.

Он просто вспоминал свой опыт в играх с FPS и обдумывал, как ему выполнить миссию, поставленную Пэй Цянь.

— Есть вопросы? — Спросил Пэй Цянь.

Хуан Сибо хотел ответить, но Пэй Цянь уже продолжил: «никаких вопросов? Очень хорошо!»

Он проглотил свои слова обратно.

‘Ты даже не даешь нам возможности поговорить!’

Пэй Цянь обошел всех вокруг.

— Хорошо, у проектной группы будет неделя, чтобы разработать проект. Бао Сюй, вы будете отвечать за творческий аспект и общую картину вещей. Хуан Сибо, сформируйте проектную группу и начните проводить совещания, чтобы оптимизировать проект при назначении задач.”

— Ма Ян, твоя задача сейчас-узнать больше от остальных и постараться помочь как можно лучше.”

— Немедленно сообщи мне, если возникнут какие-то проблемы, особенно если это касается денег! Не стесняйтесь!”

— Собрание окончено!”

Пэй Цянь почувствовал себя расслабленным, как только закончил совещание.

Вот каково это-быть боссом?

Раздавать все задания подчиненным, ни о чем не беспокоясь? Неужели это было так потрясающе?

Но, конечно, для большинства начальников, даже если они станут надзирателями, они все равно будут спрашивать и пытаться идти в ногу с ходом работы.

Однако Пэй Цянь собирался отпустить столько, сколько сможет, не спрашивая больше ни о чем!

Его не волновало, каким будет конечный продукт!

Естественно, ему придется растянуть и некоторые критические этапы, например, когда они должны будут подготовить проект проекта, первый демонстрационный прототип и крайний срок для проверки отбора и так далее.

Это было прекрасно, если игра была некачественной, пока она могла пройти процесс проверки, и они не теряли времени даром. В противном случае система сочтет это нарушением.

Цель Пэй Цяня состояла в том, чтобы позволить этой группе людей под его руководством делать и тратить столько, сколько они пожелают, пока игра была произведена!

<http://tl.rulate.ru/book/93586/3169282>