

****Глава 41: Три условия!****

Пэй Цянь не дал двум своим сотрудникам долго размышлять и продолжил:

«Для этой игры у меня есть только три требования.»

«Во-первых, я хочу, чтобы у игры был сюжетный режим, а не только режим противостояния между игроками. Наша игра должна быть глубокой и содержательной!»

«Во-вторых, мы должны максимально учитывать чувства новых игроков. Чем проще будет игра, тем лучше!»

«В-третьих, мы должны создать эпические виды оружия. Что касается их стоимости... возможность использовать их навсегда будет стоить 888 юаней за штуку. Цену на временное использование вы можете решить сами.»

Все были ошеломлены, а Пэй Цянь внутренне усмехался.

Так легко разрушить игру!

Пэй Цянь уже давно решил создать шутер от первого лица (FPS).

Отправить команду, у которой нет никакого опыта в создании шутеров, разрабатывать FPS — это уже само по себе был провал.

Дело в том, что в отличие от других игр, в шутерах от первого лица требования к управлению значительно выше!

Самая совершенная шутерная игра в мире — *Counter-Strike* — была той, которая могла считаться эталоном в отношении чувствительности управления.

Даже если на рынке появится другая игра, которая наберёт 99 баллов из 100, она всё равно потерпит неудачу.

Причина в том, что даже разница в один балл будет бесконечно увеличена в глазах хардкорных поклонников FPS!

С существованием *Counter-Strike* кто захочет играть в более низкопробный продукт?

Это было одно из ключевых отличий от мобильных игр и MMORPG. Эти два жанра можно было сильно изменить и представить как что-то новое. Даже небольшие недостатки можно было бы преподнести как совершенно новую игру.

Однако для FPS ни один из этих аспектов не мог компенсировать разницу в управлении!

Соревноваться с *Counter-Strike* — это как самоубийство!

Кроме того, три условия Пэй Цяня были весьма коварными!

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

Сюжетный режим — это классический пример высокорисковых и низкоэффективных инвестиций, где конечный результат часто оказывается неудовлетворительным — даже если

команда приложит много усилий и времени, игроки могут не оценить это!

Чем больше ресурсов, таких как время и рабочая сила, будет потрачено на сюжетный режим, тем больше пострадают другие аспекты игры.

Что касается упрощения игры для новых игроков, это наверняка вызовет раздражение у целевой аудитории, поскольку FPS часто ориентируются на элитных игроков!

И самое главное — третье условие.

Оружие за реальные деньги!

Этот урок Пэй Цянь усвоил ещё во время разработки *Призрачного Генерала*.

В его предыдущей жизни игра *Crossfire* смогла обогнать *Counter-Strike*, несмотря на худшую чувствительность управления.

Однако в этом мире не было ни *Crossfire*, ни похожих игр.

Почему так?

Пэй Цянь считал, что экосистема игр в этом мире не позволила бы существовать подобным играм!

На первый взгляд, действия Пэй Цяня напоминали *Crossfire* с большим количеством платного контента. Однако достигнутые эффекты будут другими, потому что игровая экосистема была совсем иной!

В 2009 году в его предыдущей жизни игры с бесплатной базой и платными элементами пользовались популярностью.

Однако в этом мире тренд был на фиксированную покупку игры и оплату за игру. Даже игру вроде *Qute Three Kingdoms* критиковали за платные элементы на сумму 1000 юаней.

Когда Пэй Цянь создавал *Призрачного Генерала*, он совершил ошибку — он вложил в игру слишком много души! В результате игроки были очень позитивно настроены к ней, что вызвало невероятный эффект сарафанного радио, которого Пэй Цянь не ожидал.

В определённом смысле Пэй Цянь стал предвестником зла, намеренно продавая предметы намного ниже их реальной стоимости...

Но, конечно, у Пэй Цяня не было времени думать о том, какие последствия это вызовет в будущем — его главной целью сейчас было потерять деньги на следующей игре.

Возможно, лучший способ сделать это — установить чрезвычайно высокие цены на платные элементы, чтобы игра столкнулась с плохими отзывами!

Итак, шутер от первого лица с худшей чувствительностью управления, чем у *Counter-Strike*, средней качественностью и значительными ресурсами, потраченными на бесполезный сюжетный режим. Более того, оружие в игре нельзя будет использовать просто так, и его покупка обойдётся в значительную сумму...

Никаких плюсов для игры!

Эта игра точно будет обречена!

Сейчас Пэй Цянь создал задание с тремя ограничительными условиями для Хуана Сибо и Бао Сю.

Пока они будут выполнять три условия, они могут делать с игрой всё, что захотят, и Пэй Цянь не будет вмешиваться!

Лучшее, на что они могут надеяться, это чтобы их игра прошла процесс проверки. Заработать деньги? Никак!

Действительно, после того как они услышали требования Пэй Цяня, Хуан Сибо и Бао Сю глубоко задумались.

Хуан Сибо был потрясён уровнем свободы, а также сложностью задания.

Сначала он думал, что опытный создатель, такой как Босс Пэй, будет детально управлять всем проектом. В итоге всё, что он сделал, это задал общее направление для них!

Шутер от первого лица с сюжетными элементами, платным контентом и дружественным отношением к новым игрокам...

Это будет чрезвычайно сложно!

Однако Хуан Сибо не собирался отказываться. Прямо перед встречей он решил, что готов отдать все свои силы ради Босса Пэя, и не мог так просто сдаться.

Чем выше сложность, тем больше он будет стараться!

Как иначе он сможет отблагодарить Босса Пэя за замечательные льготы и доверие?

Что касается Бао Сю, то он не задумывался так глубоко, как Хуан Сибо.

Он просто вспоминал свой опыт в шутерах от первого лица и думал о том, как выполнить задание, которое поставил Пэй Цянь.

«Есть вопросы?» — спросил Пэй Цянь.

Хуан Сибо хотел было ответить, но Пэй Цянь уже продолжил: «Нет вопросов? Отлично!»

Он так и не дал им шанса высказаться!

Пэй Цянь обошёл всех.

«Хорошо, у дизайнерской команды будет неделя, чтобы подготовить черновик. Бао Сю, ты будешь отвечать за креативную часть и общее видение. Хуан Сибо, собери дизайнерскую команду и начни проводить встречи, чтобы упростить черновик и распределить задачи.»

«Ма Ян, твоя задача сейчас — учиться у остальных и помогать, чем сможешь.»

«Сообщай мне сразу, если столкнёшься с проблемами, особенно если они связаны с деньгами! Не стесняйся!»

«Совещание окончено!»

Пэй Цянь почувствовал облегчение, как только завершил встречу.

Так вот что значит быть боссом?

Раздавать задания своим подчинённым, не беспокоясь ни о чём? Так вот каково это — быть на вершине?

Но, конечно, для большинства боссов, даже если они становятся наблюдателями, они всё равно интересуются и следят за ходом работы.

Однако Пэй Цянь собирался отпустить ситуацию настолько, насколько это возможно, не задавая лишних вопросов!

Его не волновало, каким будет конечный продукт!

Естественно, он также должен был затянуть некоторые ключевые фазы, такие как создание черновика, первый прототип и крайний срок для проверки и выбора.

Ничего страшного, если игра окажется посредственной, главное — чтобы она прошла проверку и они не потратили время впустую. В противном случае система сочтёт это нарушением.

Цель Пэй Цяня состояла в том, чтобы позволить своей команде делать и тратить столько, сколько они захотят, главное — чтобы игра была создана!

<http://tl.rulate.ru/book/93586/4757405>