

Сунь Бин помолчал и спустя пару секунд продолжил: - На самом деле, что касается игры «Guns of Fire: Warzone», строго говоря, рейтинговый режим действительно являлся одним из главных стимулов ее провала, и из-за этого в игре «Overwatch» никогда не появится рейтинговый режим. Однако первопричина такой быстрой смерти кроется не в рейтинговом режиме, а в игровом потенциале, который был недостаточным.

- Из-за ограниченных возможностей игры «Overwatch» в ней не появится рейтинговый режим, но это только увеличит срок ее жизни. Однако из-за этого эта игра никогда не сможет подмять под себя весь рынок шутеров от первого лица. Хотя геймплей игры «Волчья Душа» и игры «Тяжелый штурм» относительно стар, их продолжительность жизни явно больше, чем у игры «Overwatch».

- Так что я думаю, что наш новый проект не может идти по пути игры «Overwatch», шутеры от первого лица с навыками не будут работать, а шутеры от первого лица с рейтинговым режимом не особо надежны.

Цинь Сяо слегка кивнул.

Большое количество игр, которые имитировали игру «Overwatch», появлялись на рынке словно грибы после дождя, но в результате все они оставались незамеченными и умирали так и не добившись и капли внимания.

Так что если на данный момент найдется геймдизайнер, который захочет скопировать игру «Overwatch», над ним только посмеются и назовут дураком.

Сунь Бин продолжил: - Если мы собираемся создать новую игру, то наш самый важный вопрос заключается в том, какой будет основа конкурентоспособности этой самой новой игры? Я думаю, что именно это мы сегодня и будем рассматривать в качестве основного вопроса.

- С точки зрения шутеров от первого лица от европейских и американских компаний, они в основном более реалистичны и амбициозны. В них представлено более сложное огнестрельное оружие и дополнения к этому оружию, в них зачастую просто невероятные сюжеты, более богатый выбор машин и так далее...

- Но все это требует огромных инвестиций и наличие большого количества профессионалов.

Он просто констатировал текущее состояние отечественного и зарубежного рынка шутеров от первого лица, но смысл его слов был вполне понятен. Стоит ли создавать новую игру или нет, зависит от того, смогут ли они создать новый инновационный геймплей.

Как создать новый инновационный геймплей? Судя по опыту крупных европейских и американских компаний, речь шла об увеличении инвестиций и создания более грандиозных сцен.

Пальцы Линь Чаосю легонько постукивали по столу, а его брови слегка сморщились, так как он явно не был согласен с идеями Сунь Бина.

Линь Чаосю сказал: - Проблема не только в денежном аспекте, но и в наследии и накоплении. Хотя в игре «Волчья душа» есть некоторые крупные военные сцены, она все еще далека от европейских и американских игр. И даже если мы будем создавать новую инновационную игру, то мы должны учесть вкусы отечественных игроков. Если наша новая игра не понравится китайским игрокам, то мы поедem с ней за границу? Даже если мы поедem за границу, мы не сможем победить всех этих европейских и американских производителей.

Он посмотрел на Цинь Сяо. - Что ты думаешь?

Цинь Сяо немного помолчал и разложил перед собой какие-то листы. - Честно говоря, я не особо хочу заниматься новым шутером от первого лица, потому что я просто не могу придумать для такой игры нечто новое.

- Пангу, конечно, является эпохальным прорывом, но в шутерах от первого лица его эффект будет не так сильно заметен. Максимум он сделает силу оружия и эффекты от разных пушек более реалистичными.

- Однако такое различие для обычного игрока не будет критическим. К тому же нынешние шутеры от первого лица вообще не показывают никакого революционного геймплея или попытки в революционный геймплей. Хотя геймплей игры «Overwatch» выглядит относительно новым, если мы переместим особенности этой игры в любую другую обертку подобного качества, разница будет минимальной.

Линь Чаосю сказал: - Тогда имеешь ли ты что-нибудь на примете?

Цинь Сяо кивнул. - Это будет довольно рискованным ходом.

Линь Чаосю рассмеялся. - Риск не имеет значения, выкладывай.

Цинь Сяо серьезно сказал: - Моя идея в какой-то степени похожа на идею Сунь Бина. Мы должны добавить больше масштабных сцен и современного оружия к более традиционным основам, в качестве которых может выступать игра «Волчья душа». Например, больше артиллерии, танков и самолетов.

- Конечно, в этом есть риск, но наша цель - не брать пример с европейских и американских компаний. Наша цель - поглотить незанятую отечественную аудиторию. Мы можем добавить несколько самолетов танков и пушек, больше крупных карт и так далее, взяв в основу игру «Волчья душа».

- Кроме того, в нашей новой игре современное оружие будет фактически отражать силу Пангу.

Например, снаряды, которые будут взрываться на земле, будут оставлять дыры в земле и при детонации будут распространять ударные волны, которые будут влиять на окружение и игроков.

Линь Чаосю подумал об этом некоторое время. - Ну... звучит неплохо. То есть речь идет только об улучшении и оптимизировании нынешнего традиционного игрового режима, добавления нового контента и сосредоточении на показе мощи Пангу, а не на копировании европейских и американских игр.

Цинь Сяо кивнул. - Копировать европейские и американские игры нецелесообразно. С одной стороны, наших способностей недостаточно. С другой стороны, отечественные игроки в большинстве своем действительно не любят зарубежные игры. На данный момент подавляющее большинство игроков игры «Волчья душа» - это китайцы. Так как конкуренция среди шутеров от первого лица на нашем рынке практически отсутствует, мы могли не беспокоиться об этом рынке, но сейчас все изменилось.

Линь Чаосю кивнул, так как он был согласен с Цинь Сяо.

Решение Цинь Сяо было равносильно компромиссу. На фундамент в виде игры «Волчья душа» будут добавлены более крупные карты, большой выбор огнестрельного оружия, транспортные средства и Пангу. При этом сама игра будет все так же адаптирована к вкусам китайских игроков.

Хотя у такого решения существовал небольшой риск, он, очевидно, был слишком мал для того, чтобы такое решение в конечном итоге было отвергнуто.

Линь Чаосю подумал мгновение, после чего сказал: - Хорошо, тогда начинайте писать концепт игры. Цинь Сяо, ты отвечаешь за будущую игру.

Цинь Сяо кивнул. - Нет проблем.

Хотя план Цинь Сяо имел некоторые риски, они находились в полностью контролируемом диапазоне. Даже если эта игра не станет супер популярной, она сможет принести им некоторую прибыль.

Ведь они целились на китайский рынок, где конкурентами их будущей игры выступали игры «Тяжелый штурм» и «Overwatch».

Линь Чаосю взглянул на Цзинь Цзегуана и сказал: - Обратите больше внимания на тенденции компании «Дзен» и «Удар молнии». Они также должны были получить уведомление от комитета по надзору за играми. Больше всего внимания обратите на телодвижения Чэнь Мо.

Цзинь Цзегуан кивнул. - Расслабьтесь, президент Линь!

Цинь Сяо сказал: - Они не имеют особого значения. Когда речь заходит о шутерах от первого лица, очевидно, что мы намного лучше этих компаний. Тем более, что игра «Overwatch» выдалась не такой уж и успешной, а это означает, что сделать инновационный шутер от первого лица довольно сложно. А если брать во внимание нас и наши навыки в создании китайских шутеров от первого лица, то мы имеем абсолютное преимущество в этом плане.

Сунь Бин кивнул и сказал: - Верно, я думаю, что игра «Overwatch» хоть и является важной попыткой в области шутеров от первого лица, но результат этой попытки выдался не таким уж и хорошим. Учитывая это, есть ли смысл нам думать над возможными инновациями?

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1606040>