

Что же касается людей, которые думают, что режим «Королевской битвы» был неинтересным, и что многие компании брезговали этим режимом... очевидно, что это была неправда.

Не только китайские производители игр, но и крупные иностранные игроки активно изучали режим королевской битвы.

Генеральный директор компании «EA» Эндрю Уилсон похвалил «PUBG» за то, что она ввела свежую кровь в игровую индустрию, и высоко оценил команду R&D. Еще он сказал, что в будущем в серии «Battlefield» может появиться аналогичный режим «Королевской Битвы».

Генеральный директор компании «Ubisoft» Ив Гиймо также заявил в ходе конференции, что режим «Королевской Битвы» является очень интересным, и что они также могут выпустить нечто подобное в одном из игровых «DLC».

Даже эти уже ставшие родными компании придавали большое значение «PUBG», так как все они видели потенциал этого режима.

----

Для Чэнь Мо «PUBG» в настоящее время являлась самой экономичной игрой, так как для ее создания ему не потребуется тратить много сил, времени и денег.

С точки зрения технических характеристик, в каждом матче в «PUBG» было по сто игроков, которые десантировались на большую карту, и в процессе исследования карты они находили оружие, транспортные средства и разные припасы, которые должны были помочь им выжить до конца.

Огнестрельного оружия в «PUBG» было много, почти тридцать видов, но оно находилось в пределах допустимого диапазона Чэнь Мо.

Что касается различных припасов, патронов, транспортных средств и так далее, то это не будет такой уж большой проблемой.

Самая большая проблема заключается в карте.

В отличие от игры «League of Legends», карта в игре «PUBG» не была особо запоминающейся. Размер карты составлял шестьдесят четыре квадратных километра, и на карте были представлены различные сложные ландшафты и здания. Можно сказать, что подавляющее большинство будущих проблем будет заключаться именно в этой карте.

К счастью, в прошлом мире Чэнь Мо довольно много играл в эту игру и детально запомнил всю карту, из-за чего с помощью одного зелья смог вспомнить ее до мельчайших подробностей.

Да и если бы были какие-нибудь различия между картами, то в этом не было ничего страшного, так как Чэнь Мо мог использовать свои способности и доработать ее в соответствии со своими представлениями.

И исходя из того, что дизайнерские идеи и правила при построении этой карты были очень просты, проблем при создании похожей карты не будет от слова совсем.

Вторая проблема заключалась в некоторых базовых настройках игры.

С точки зрения экшена, игра «PUBG» имела определенный характер игры про «выживание», поэтому экшен в этой игре должен быть более обильным, чем в традиционных шутерах от первого лица.

Чэнь Мо рассматривал возможность добавления дополнительных действий, чтобы каждый игрок смог почувствовать драйв от игры.

Он хотел добавить в игру выделение «надежных» укрытий, когда игрок будет подходить к такому типу укрытия. После того, как игрок отойдет от «надежного» укрытия, оно перестанет как-либо выделяться.

Так же он хотел добавить возможность стрелять «вслепую». Если игрок будет прятаться за укрытием и не захочет высовывать голову для точной стрельбы, он сможет просто начать стрелять вслепую.

Кроме того, нужно было добавить возможность «удара прикладом». Когда расстояние между игроком и его противником будет минимальным, они смогут спокойно ударить друг друга прикладами своих пушек, и если кто-то из них действительно сможет ударить своего противника прикладом, он вырубит его на некоторое время, а также нанесет немного урона.

С точки зрения мобильности, «система скалолазания» будет усилена, что позволит игрокам подняться на некоторые крутые склоны или высокие стены. Однако, поднимаясь по чему-либо, игрок будет тратить выносливость, и как только она будет исчерпана, он сорвется и в конечном итоге соприкоснется с землей.

Конечно не на все подряд можно будет забраться, но на подавляющее большинство разных объектов любой сможет забраться без каких-либо проблем.

Такая система позволит игрокам выбирать среди большего количества маршрутов.

Кроме того, игроки получат возможность совершать больше тактических действий, которые также будут тратить выносливость, однако они помогут спасти игроку его жизнь.

Кроме того, некоторые классические настройки также будут присутствовать в игре. Например,

если игрок будет стрелять из положения «лежа», отдача будет значительно снижена, а если из положения «стоя», то отдача будет стандартной.

Все эти фишки сделают игру более сложной, и все те, кто любили в первую очередь думать, смогут использовать свои мозги для проработки стратегий, которые в конечном итоге приведут к победе. Ну и они сделают игру ближе к реальности.

Что касается цензуры, то с ней не будет никаких серьезных проблем.

Не говоря уже о том, что политика в этом мире и в его предыдущем мире отличалась во многих аспектах... Чэнь Мо был почетным членом комитета, и даже игра «Prototype» была одобрена, что уж говорить о «PUBG».

----

Вскоре был написан концепт-проект игры и объявлен уже рутинный сбор.

Все присутствующие с нетерпением ждали ее, первую игру, которую Чэнь Мо собирался создать в новом году.

По мнению подавляющего большинства, Чэнь Мо должен был продолжить успех игры «Dark Souls» и игры «Super Mario Odyssey». В конце концов, эти две игры получили очень хорошие награды, так что сейчас Чэнь Мо мог просто спокойно клепать не очень хорошие игры по этим двум вселенным и наблюдать за притоком денег.

Чэнь Мо посмотрел на всех с улыбкой. - Перейду к сути, наша главная задача - игра «PUBG».

Все присутствующие были ошеломлены.

Цянь Кун еле слышно спросил: - Э-э, босс, «Getting Over It[1]»... разве это не полностью готовая игра? Ты хочешь выпустить для нее продолжение?

[1] Крепыш, кувалда и горшок, если кто забыл. На китайском PUBG и GOI созвучны, из-за чего произошел казус.