

Боясь, что его не так поймут, он продолжил объяснять свою мысль.

- На данный момент вы должны помнить одну вещь: разные устройства имеют совершенно разные преимущества.

- Мобильные телефоны, в основном, имеют преимущество в виде портативности, но такое преимуществ имеет и КПК.

- Преимущество виртуальных игр - это погружение. Они сочетают в себе графику, музыку и сюжет высшего уровня, чтобы достичь наилучшего погружения в историю.

- Если говорить простыми словами, то некоторые крупномасштабные виртуальные игры кажутся такими грандиозными, верно? Но что такое грандиозность? Все размеры на самом деле относительны. Когда мы чувствуем, что та или иная сцена грандиозна, мы на самом деле используем размер персонажа в качестве основы.

- Например, если локация будет очень большой, а враг размером с десять домов, в то время как наш главный герой будет обычным человеком, мы почувствуем, что данная сцена просто невероятна.

- Если та же самая игра будет перенесена на телефон или КПК, повторить успех виртуальной версии будет невозможно. Независимо от того, насколько будет велик монстр, он просто заполнит весь экран, а герой просто потеряется на его фоне, вот и все

- Если вы потеряете это грандиозное чувство, а затем уберете эпическую музыку, то атмосфера игры сильно пострадает.

- И так как мы сейчас будем создавать игру для КПК, нам не нужно совершать этой ошибки. Конечно игру «League of Legends» и игру «Overwatch» с большой базой игроков можно будет перенести на КПК, но для этого нам нужно будет учесть характеристики КПК.

- И на данный момент самой подходящей игрой для этого КПК является игра «Super Mario Odyssey». Вместо создания грандиозной сцены, мы создадим маленькую, но прекрасную и милую сцену.

- Когда мы будем разрабатывать игру для этой платформы в будущем, мы будем опираться именно на этот принцип.

За эту игру Чэнь Мо не слишком беспокоился.

Поскольку его нынешняя команда уже имела огромный опыт в создании разных игр, им не составит труда доделать ее, разве что ему придется проверять их успехи и направлять их в правильное русло.

Чэнь Мо больше беспокоится о том, как будет выглядеть «Switch». Будет ли он выглядеть хорошо, или же будет некрасивым?

Но беспокоиться было бессмысленно.

Все станет ясно после того, как ему покажут прототип.

----

В то же самое время, когда Чэнь Мо начал разрабатывать игру «Super Mario Odyssey», игровое сообщество встрепенулось.

Некоторые крупные игровые компании во главе с «Императорской династией» и «Дзен» начали выпускать виртуальные игры, подобные «Overwatch».

В этот период времени игра «Overwatch» находилась в центре внимания. Хотя она еще не достигла доминирования уровня игры «League of Legends», она довольно плавно двигалась к этой цели.

Благодаря отличному качеству и инновационному геймплею самой игры, она смогла захватить сердца большого количества игроков.

Что касается доходов, то Чэнь Мо еще не объявлял о них. Но многие догадывались, что она принесла Чэнь Мо довольно большое количество денег.

Многие опытные игроки и геймдизайнеры могли смело сказать, что бесплатные игры с системой доната приносили намного больше денег, чем игры, что распространялись по системе «заплатил и играй».

Но также все понимали, что создавая игру «Overwatch» Чэнь Мо не думал о краткосрочных выгодах. Игра не отбилась в течении трех месяцев? Ну и что?. Пока она работает и в нее постепенно заходят все больше и больше игроков, доход определенно будет постепенно расти.

Другие игровые компании гнались за сиюминутными выгодами и хотели разработать виртуальную игру, которая сможет превзойти игру «Overwatch».

Новая игра от «Императорской династии» называлась «Guns of Fire: Warzone». Эта игра имела прямое отношение к старым играм от этой компании.

Геймплей этой игры был похож на геймплей игры «Волчья душа», а характеристики героев и их навыки были взяты из игры «Antiquity Apocalypse».

Совместить воедино эти два проекта было нетрудно. Что касается игры «Antiquity Apocalypse», то Линь Чаосю чувствовал по отношению к этой игре только жалость.

Потому что игра «Antiquity Apocalypse», будь то ее художественный стиль, музыка или игровой дизайн, по мнению Линь Чаосю - это хорошая игра.

И теперь, с популярностью «Overwatch», Линь Чаосю чувствовал, что наработки игры «Antiquity Apocalypse» смогут помочь им.

Концепт игры «Guns of Fire: Warzone» заключается в сосуществовании технологий и разных легенд. Высокотехнологичные воины, которые могут использовать огнестрельное оружие и получать силу древних богов с помощью специальных ДНК...

Конечно, эта игра в некоторых аспектах была похожа на игру «Overwatch», но она также имела довольно много уникальных элементов.

На этот раз, хотя Цзинь Цзегуан и не был полностью ответственен за игру «Guns of Fire: Warzone», он был вовлечен в создании этой игры и являлся одним из главных создателей этой игры.

Хотя провал «Antiquity Apocalypse» сильно подкосил репутацию Цзинь Цзегуана в глазах Линь Чаосю, он, в конце концов, являлся типичным представителем пословицы «глаза боятся, а руки делают».

И когда Цзинь Цзегуан узнал о том, что он встал у руля этой новой игры, он вздохнул с облегчением. Он еще не до конца понял, почему его игра «Antiquity Apocalypse» потерпела неудачу, но после столь долгого периода размышлений он примерно понял причину.

Очевидно, что его одурачил Чэнь Мо...

Цзинь Цзегуан решил, что игра «Guns of Fire: Warzone» должна быть сделана строго в соответствии с «Overwatch», и когда все основные фишки будут перенесены в их игру, они просто начнут выпускать новых героев и карты?

Разве в таком случае могла их игра не стать популярной?

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1437521>