

В своем магазине видеоигр Чэнь Мо все еще писал концепт-дизайн своей будущей игры.

У Чэнь Мо на самом деле существовало довольно много вариантов шутеров от первого лица, и многие прекрасные шутеры от первого лица из его предыдущего мира имели свои преимущества.

Но с точки зрения текущих возможностей Чэнь Мо и потребностей этого мира, вариантов у него было не так уж и много.

Во-первых, игра о сверхбольшой современной военной теме сразу должна быть отринута. С одной стороны, у него не было достаточного влияния и на данный момент у него не хватало сил на создание подобной игры, а с другой стороны китайские игроки не очень-то и любили подобные игры.

Если он захочет сделать такую игру, то ему потребуется брать во внимание Европу и США в виде основного рынка, а там как раз таки у него не было такого большого влияния.

Во-вторых, хотя она будет использоваться для тренировки солдат, она так же должна ориентироваться на обычных игроков. В первую очередь это игра, а не современный военный симулятор для тренировки солдат.

Если речь идет исключительно о симуляции войны, то лучшим выбором, безусловно, является игра «ARMA», но она будет требовать от игрока как минимум среднего понимания различного вооружения, и ее особенности слишком близки к симулятору реалистичных современных битв. Конечно такая игра не проделает в его кармане дыру, но и не принесет ему хоть какие-то деньги.

Кроме того, с нынешними способностями Чэнь Мо ее будет не так то просто воссоздать.

Более того, то, что они хотели использовать шутер от первого лица для тренировки солдат вовсе не означало, что эта новая игра будет предназначена исключительно для тренировки специальных войск. В Китае было много простых солдат и полицейских.

Если специальные войска хотели потренироваться, то специально для них создавали различные опасные ситуации. В конце концов, специальные войска - это элита. С виртуальными играми создать нечто похожее будет невозможно, независимо от того, насколько реальной будет игра.

Поэтому его будущая игра должна быть относительно универсальна. И что-то вроде игры «Волчья душа» и «Тяжелый штурм» отлично подходило под определение «универсальности».

В настоящее время виртуальные шутеры от первого лица в основном имели две функции.

С одной стороны, они развивали отзывчивость, осознанность, командную работу и боевые навыки в индивидуальном бою, а также развивали умение справляться с различными внезапными сражениями. Подобные игры на «ура» заходили не только солдатам, но и полицейским.

В конце концов никто не хотел и не видел смысла обучать обычных полицейских высококлассным операциям, которые обычно проводились специальными войсками.

И с другой стороны - весело провести время в обычной скучной тренировке. Независимо от того, насколько реальна была виртуальная игра, она не могла заменить ежедневную подготовку солдат. Она должна играть регулирующую и немного расслабляющую роль, и она никак не могла заменить роль настоящих «живых» тренировок.

В конце концов, виртуальные игры все еще были играми. Основная цель Чэнь Мо - создать хороший шутер от первого лица, который сможет захватить рынок и сможет стать полигоном для тренировки войск.

Так же, как и в обсуждении компании «Императорская династия», первым делом ему нужно было подумать о том, как создать такую игру, которая понравится обычным игрокам, а не такую игру, которая будет соответствовать требованиям комитета по надзору за играми.

Если бы Чэнь Мо имел богатый опыт создания шутеров от первого лица и имел в своей компании нескольких профессионалов, которые заслужили звание «лучший из лучших» в создании шутеров от первого лица, он бы с чистой душой поставил цель воссоздать игру «ARMA 3».

Но даже если бы он выпустил ее в этом мире, мало кто стал бы играть в нее, ведь чем реалистичнее была игра, тем более нишевой она была, однако когда дело касалось таких игр, речь шла уже не о прибыли, а об ее будущем высоком статусе.

Однако на данный момент технический уровень виртуальной платформы еще не достиг такого уровня, да и у Чэнь Мо не было столько знаний в данной сфере.

И вскоре Чэнь Мо, наконец, пришел к одной игре.

«PlayerUnknown's BattleGrounds»... «PUBG»

Причина такого выбора была довольно проста — хотя она казалась довольно банальной игрой, в свое время она внесла на рынок шутеров множество инноваций, и с точки зрения создания подобной игры сил и времени уйдет не так уж и много.

Игру «PUBG» следует считать очень успешной, ведь в одно время она была очень популярна как у себя дома, так и за рубежом, и она даже смогла привлечь игроков, которые вообще не

любили шутеры как вид игр.

После того, как игра «League of Legends» спокойно просуществовала на рынке более двух лет, у Чэнь Мо все еще не появилось феноменальной виртуальной игры, которая смогла бы подмять под себя виртуальную платформу, так что сейчас было самое подходящее время для выпуска «PUBG».

Конечно, выпуск «PUBG» не означал, что вся виртуальная платформа будет сразу же подмята. В конце концов эта игра принесет с собой новый геймплей, и кто знает, как его примут игроки.

----

Если говорить о «PUBG», то эта игра является успешной завершенной дизайнерской концепцией.

Но вот технический уровень «PUBG» был... не особо хорош. Но это было вполне логично, ибо на тот момент жанр игр «Королевская Битва» очень быстро эволюционировал.

От «DAYZ» до «H1Z1», а затем и «PUBG»... этот жанр буквально совершенствовался в реальном времени.

В предыдущем мире Чэнь Мо игра «DAYZ» была всего лишь модулем, который был основан на игра «ARMA 2», в то время как игра «ARMA 2» была игрой, которую выпустили в 2009 году.

Тогда в игре «ARMA 2» уже был реализован режим, где игроки выживали на сверхбольшой карте и сражались друг с другом, но «PUBG» полностью переосмыслил этот режим и показал свету продуманную версию этого режима.

Но что касается технического состояния этой игры, то оно было, мягко говоря, плохим..

Однако стоит отдать должное Брендану Грину, создателю «PUBG». Начиная с 2013 года он упорно развивал режим «Королевской Битвы», и в конечном итоге пришел к созданию своей игры.

В определенной степени Брендан является создателем режима «Королевская Битва», так как именно он продвигал на протяжении пяти лет этот режим.

Конечно, идея «Королевской Битвы» возникла из фильма «Королевская битва», но существовала огромная дистанция между фильмом и игрой.

В прошлом мире Чэнь Мо игра «PUBG», безусловно, не была самым лучшим шутером от первого лица с точки зрения качества. Многие игроки хотели удалить эту игру после пары

тройки часов и могли показать несколько десятков багов в этой игре, которые порой не фиксировались месяцами.

Но отрицать того, что Брендан как геймдизайнер был выдающимся, было нельзя. Что касается игры, которая вышла под его руководством, то это уже была проблема с ее технической частью, что не было его проблемой.

----

Sivensi1: Начиная с сегодняшней ночи и по 12-ое число будет идти марафон. Буду нагонять дыру в главах, что образовалась из-за моей болезни. Не думаю, конечно, что смогу за 7 дней смогу перевести чуть меньше 50 глав с китайского, но я постараюсь, хе-хе.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1606054>