

Су Цзинью немного подумала, после чего сказала: - Босс, эта идея действительно хороша. Но номинация... Насколько я знаю, игра года, как правило, присуждается играм с открытым миром, причем в них обычно есть море контента.

Чэнь Мо сказал: - Не беспокойтесь об этом, я уверен в «Overwatch». Более того, в прошлый раз эту номинацию забрал шутер.

Видя, что у многих не осталось сомнений, Чэнь Мо начал объяснять другие особенности игры, включая игровой режим, особенности героев, картина мира, дизайн карт...

С каждой минутой все становились более и более взволнованными, потому что создать подобную игру будет довольно просто, и герои и их предыстории были довольно интересными

Однако в модели прибыли существовало множество противоречий.

- Совершенно бесплатная? Как и «League of Legends», она будет приносить деньги только с продажи скинов?

- Разве это не слишком рискованно? В конце концов, это виртуальная игра, и в нее придется вложить намного больше инвестиций, чем в игру для ПК!

- Босс, да и игроков виртуальной реальности не так уж и много, если она будет приносить деньги только с продажи разных скинов, разве мы сможем когда-нибудь отбить вложения?

- Сейчас же на рынке нет беспороговых виртуальных игр?

Очевидно, что все знали значение словосочетания «нет порога» для соревновательных игр, но проблема заключалась в том, что виртуальная игра и компьютерная игра - это не одно и то же.

Даже самые дешевые небольшие виртуальные игры приходилось покупать за десятки юаней, и никто никогда не слышал о бесплатных играх.

Чэнь Мо, казалось, предвидел реакцию всех присутствующих и рассмеялся. - Я понимаю, о чем вы думаете. В худшем случае эта игра полностью сожжет вложенные нами деньги, но это не имеет значения. Наша цель - игра года.

- Наша компания сейчас не испытывает недостатка в деньгах. Не имеет значения, станет ли она прибыльной или же нет. Да и если игроков будет достаточно, я не думаю, что она будет убыточной.

Чэнь Мо посмотрел на всех: - Как вы думаете, если игра «Overwatch» станет платной, сколько она должна будет стоить?

Все посмотрели друг на друга.

Цянь Кун сказал: - Самая низкая цена – четыреста восемьдесят юаней, а высокая — тысяча двести или тысяча шестьсот юаней. Если брать во внимание «Minecraft» и его ценник в сто двадцать восемь юаней... не думаю, что такая цена будет приемлема

Чэнь Мо сказал: - Если «Overwatch» будет стоить сто двадцать восемь юаней, и в итоге продается тиражом за первый месяц в размере миллиона копий, не будет ли это означать, что если бы мы установили цену на эту игру в размере пятисот юаней, то получили бы в пять раз больше денег?

Все: - ... .

Чэнь Мо продолжил: - Даже если цена удвоится, утроится... Не нужно забывать о самом главном — сколько игроков купят игру с ценой в виде пятисот юаней, и с ценой, например, в двести юаней?

- Да и устанавливать низкую цену бессмысленно. Лучше отдать игру бесплатно. Даже самая минимальная цена может отпугнуть большое количество игроков. Сейчас для нас количество игроков важнее, чем количество денег. Более того, для соревновательной игры глубина рыбного пруда является самой важной частью.

- И если она будет полностью бесплатна, многие решат просто посмотреть, что это за игра, так как она не требует денег. Скорее всего даже зарубежные игроки решат посмотреть, что это за игра такая, что в конечном итоге породит снежный ком.

Все посмотрели друг на друга в полном смятении.

Слова Чэнь Мо были слишком опасными. Если бы другие геймдизайнеры обладали такой же уверенностью и создали бы виртуальную игру, а затем сделали ее бесплатной, желая получать деньги только с продажи скинов...

Ну, во всяком случае, Чэнь Мо был другим. На данный момент у него было много денег, и все эти деньги являлись лишь средством для осуществления идей. Трачу столько, сколько хочу, отдаю столько, сколько хочу — таков был девиз Чэнь Мо

Никаких акционеров, инвесторов и других «серьезных» дяденек.

Однако то, что сказал Чэнь Мо, действительно имело смысл, потому что у виртуальной реальности было не так уж и много игроков. Если игра будет стоить каких-то денег, то количество игроков довольно сильно снизится.

Очевидно, что Чэнь Мо имел большие амбиции на счет игры «Overwatch». Он хотел сделать эту

игру первой бесплатной виртуальной игрой, а так же хотел получить как можно больший онлайн.

В конце концов, все приняли уверенную тактику Чэнь Мо и решили создать совершенно бесплатную виртуальную игру и побороться за лучшую игру года.

В конце концов, он был боссом, и последнее слово всегда было за ним.

----

В ноябре, когда Чэнь Мо решил создать игру «Overwatch», в игровом сообществе произошел один неприятный эпизод.

Перспективная МОБА-игра от первого лица - «Война машин», разработанная небольшой компанией, тихо вышла на рынок и так же бесшумно исчезла.

Дизайн и идея этой компьютерной игры были довольно просты. В ней использовался концепт МОБА-игр, по сути она являлась копией игры «League of Legends», вот только в ней была перспектива обзора от первого лица.

Но она провалилась, и многие игроки даже никогда не слышали об этой игре.

На самом деле многие геймдизайнеры рассматривали один вопрос - можно ли в МОБЕ сделать обзор от первого лица?

Многие геймдизайнеры сдались после тщательной оценки этого изменения, что является главной причиной, из-за которой компания «Императорская династия» и компания «Дзен» не выпустили подобную игру на рынок.

Небольшая компания, которая создала игру «Война машин», по-видимому, рискнула, но в итоге потерпела неудачу.

Потому что в МОБА-игре игроки должны иметь очень четкое представление о всей карте в целом, они должны видеть все очень четко - где находятся товарищи по команде, что они делают, а также где находятся противники.

Изменение перспективы обзора к первому лицу непосредственно привело к сильно ограниченному видению игроков и неправильному суждению о ситуации.

Кроме того, некоторые навыки полностью заслоняли обзор при активации...В итоге это привело к тому, что многие геймдизайнеры только утвердили свои догадки на счет обзора от первого лица в МОБА-играх.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1386958>