

Глава 179 Новый план Что позволило Му Яну вздохнуть с облегчением, так это то, что, несмотря на то, что сеть Hao Ran Network приобрела права на деятельность агентства World of Warcraft в регионе Huaxia, официальное включение в список World of Warcraft займет более шести месяцев.

Тем не менее, компания Diyou Technology должна была придумать идеальную контрмеру, чтобы противостоять натиску World of Warcraft в течение этого шестимесячного периода.

На самом деле, в конце концов, Му Ян не мог придумать ни одной игры, которая могла бы составить конкуренцию World of Warcraft.

Если бы игра Хао Рана была другой, Му Ян все еще мог придумать, как с ней бороться, но перед World of Warcraft, даже если в голове Му Яна было много информации об игре из его прошлой жизни, он чувствовал себя глубоко беспомощным.

Для многих людей World of Warcraft - это не просто игра, это эпоха, настроение.

World of Warcraft сыграл очень важную роль в период после 80-х и особенно после 80-х годов, и нет необходимости приводить страшную статистику, у многих людей был аналогичный опыт.

Обычно общезнание, либо играя в "World of Warcraft", либо играя в "Warcraft"; чаще всего между парами "несовершеннолетний" не является человеком Warcraft. Даже если вы не играли в Warcraft или не хлопали по игрокам в Warcraft, вы всегда видели, как их спина бежит в киберкафе.

Некоторые могут сказать "это просто игра", но большинство игроков World of Warcraft не согласятся с этим. То, что здесь достигается - это не просто ощущение удара или достижения, а идеальный параллельный мир.

Будь то второе поколение чиновников или простых людей, купить карту очков, чтобы построить роль, должны начинать с нуля, тот же уровень практики, по книге, ПК, практика, даже если есть тренеры, можно купить золото может также лежать мертвым, чтобы сделать босс подбирать оборудование, но не так квалифицированные, как люди теряют.

В этой игре ничто не является кратчайшим путем к тому, чтобы стать победителем в жизни, разбивая юань. Есть не только пылкая кровь тех, кто объединил усилия для совместной борьбы "за племя" или "за союз", но есть и равенство в другом смысле.

Таким образом, World of Warcraft можно назвать вехой в мире онлайн-игр, а тем более легендарным существованием.

Хотя последующие игры League of Legends и Watchdog Pioneer украли World of Warcraft, можно сказать, что DiYou Technology может сделать эти две игры, чтобы конкурировать с ней, но это следствие влияния времени, не сама игра лучше, чем World of Warcraft.

Почему League of Legends and Watchmen Vanguard сделала игровой режим бюрократической системой, вместо того, чтобы следующая копия была двух-трехчасовой, как в World of Warcraft?

Потому что в то время, когда вышли эти две игры, общество двигалось так быстро, что люди не могли перестать двигаться, и у них было только кусочки времени, чтобы потратить его на отдых. Если вы потратите много времени на тренировки и прочёсывание копий, как в традиционных онлайн-играх, вы не сможете удержать много игроков.

Так, бюрократическая система "Лига героев", "Хранители пионера" и даже "Сквозь огонь" может переплюнуть "World of Warcraft".

Но проблема в том, что мир еще не зашел так далеко! Игры онлайн также являются зарождающейся индустрией, и у людей есть много времени, чтобы развлечься, поиграть.

Это была эпоха, которая идеально вписывается в World of Warcraft, точно так же, как только что был выпущен последний World of Warcraft Му Яна, и он должен был загореться!

Что делать? Му Ян попал в дилемму. Это не та игра, которую можно делать, а до World of Warcraft это казуальная игра, которая наверняка даже второй раз не устарела.

Так что же делать?

Му Ян никогда не задумывался о развитии Лиги Героев, которая в прошлой жизни загорелась по всему миру, и привлекала внимание сотен миллионов игроков каждый год во время сезона S-серии, порождая множество отличных клубов и команд.

Но проблема в том, что в оригинальном мире эта игра горела только 12 лет, и к тому времени игровой рынок в Нуахиа был полностью открыт.

Если бы это было в настоящем, было бы так же жарко, как и в прошлом?

Более того, Му Ян все еще хочет сохранить эту игру как оружие для открытия международного рынка в будущем, если она будет разработана преждевременно, а технология Diyou не имеет возможности выйти на мировой игровой рынок, не является ли это пустой тратой времени?

.....

Му Ян размышлял над этим в течение трех дней, и в конце концов придумал игру, которую отругали многие в его прошлой жизни, но которая все еще была популярна в Китае - "Подземелья" и "Воины".

Dungeons & Warriors - это бесплатная 2D ролевая игра, разработанная корейской онлайн компанией NEOPLE, выпущенная Samsung Electronics и официально выпущенная в Корее в августе 2005 года. Китай распространяется агентством Tencent Games Agency.

Игра представляет собой 2D прокрутки горизонтальной игры файтинг, большое количество унаследованных особенностей многих домашних машин, аркада 2D файтингов.

С миссией направлять рост персонажа, как центр, в сочетании с копированием, PVP, PVE в качестве дополнения, то же самое оборудование и изменения уровня, как и другие онлайн-игры, и имеет в общей сложности более 500 оборудования реквизит. Каждый персонаж имеет 8 опорных позиций, что позволяет команде из 4-х игроков бросать вызов уровню, а также позволяет 4 на 4 ПК.

Когда DNF впервые прибыл в Китай, он быстро занял китайский игорный рынок с широкой дистрибуцией игроков. Во времена DNF вы ходили в интернет-кафе на спин, и это почти всегда были "Подземелья и драконы".

Но DNF также очень сильно критикуют, некоторые люди высмеивают дерьмо прокси-сервера, часто флэшбэк-карты. Некоторые жалуются, что в игре крайне низкая скорость взрыва, а

также, что подметать снасти слишком тяжело. Некоторые даже говорят, что это школьная игра.

В любом случае, даже если DNF действительно не так хорош, как World of Warcraft, он все равно является большим хитом на всем китайском игровом рынке. Поэтому Му Ян поставил перед собой цель разработать DNF.

По сравнению с 3D графикой, необходимой для "DiYu Dazzle", горизонтальный экшен "Подземелья и Воины" на самом деле гораздо проще в разработке, на базе Му Яна уже есть вся структура всей игры, возможно всего за шесть месяцев, технологии DiYu смогут развить эту игру.

Му Ян не питал иллюзий по поводу борьбы с World of Warcraft на мировом рынке этой игрой, он только молился о том, чтобы DNF в этой жизни заняло место на игровом рынке Huaxia, как и в предыдущей жизни.

Имея в виду план, Му Ян принял решение остановить развитие "Танца Головокружения", а также провел трехдневные экстренные совещания в отделе развития для создания нового плана компании - развития "Подземелья и Воины"!

Некоторые руководители были озадачены и спросили: "Господин Му, проект Dazzling Dance уже находится на правильном пути, если он не является неожиданным, пока он выполняется шаг за шагом, он будет завершен к концу года. Таким образом, мы получим много повреждений!"

Действительно, "император плавать ослепительный танец" был разработан наполовину, в это время решили прекратить проект, император плавать технологии, чтобы нести не маленькие потери, если не Му Ян имеет абсолютные права контроля компании, я боюсь, что другие акционеры не должны хотеть, чтобы он сделал это. Потому что, в отличие от Му Яна, они не знали ужасов World of Warcraft!

В ответ на вопрос подчиненного Му Ян дал простые четыре слова: "Ломай лодку!".

Если технология Diyou не увенчается успехом, мечта Му Яна стать компанией мирового класса по разработке игр будет разрушена. Потому что технология Diyou всегда будет под контролем сети Hao Ran.

<http://tl.rulate.ru/book/40448/879294>