Когда аплодисменты стихли, Чэнь Мо продолжил: - Я могу сказать, что «League of Legends» - это только начало. Это была всего лишь проба пера на рынке компьютерных игр. Будущее лежит за виртуальным рынком!

- Очевидно, что виртуальный рынок - это будущее игровой индустрии, поэтому игра «Overwatch» является попыткой. Почему любые другие виртуальные игры не смогли подтолкнуть индустрию киберспорта? Из-за количества игроков!

- Многие виртуальные игры имеют большой порог в виде как минимум двух тысяч юаней, из-за чего игроков в таких играх бывает не очень много. Если не хватает игроков, то не хватает и аудитории.

- Поэтому мы приняли решение сделать игру «Overwatch» бесплатной, потому что только бесплатная виртуальная игра могла гарантировать достаточное количество игроков для проведения турниров!

Все геймдизайнеры затаили дыхание и внимательно слушали его.

Чэнь Мо продолжил: - Я знаю, что многие, должно быть, очень обеспокоены вопросом по типу: «Существует ли какая-нибудь игра на виртуальном рынке, которая сможет повторить успех «League of Legends»?

Он обвел взглядом аудиторию. - Ответ - да. Многие люди спросят, не «Overwatch» ли это? Могу только сказать, что игра «Overwatch» идет в этом направлении, но она все еще в пути.

Все геймдизайнеры недоуменно посмотрели на него.

Что он имел в виду?

- Хотя игра «League of Legends» добилась больших успехов на стороне рынка ПК-игр, повторить ее успех на виртуальном рынке - сложная задача.

- Но я поделюсь с вами небольшой хитростью.

- Во-первых, можно ли напрямую портировать МОБА-игры на виртуальный рынок?

- Очевидно, что нет. Поскольку МОБА-игры нуждались в хорошем обзоре, так как игрок должен видеть движения товарищей по команде и движения противников. В таком случае можно было лишь использовать перспективу Бога. А это, в свою очередь означает, что МОБА-игры не могут быть непосредственно портированы на виртуальный рынок.

- Во-вторых, многие, наверное, задаются вопросом, почему МОБА-игры имеют такой

невероятный реиграбельный аспект?

- Потому что механик в МОБА-играх было очень много. Игра «League of Legends» тому подтверждение — на данный момент в ней есть более шестидесяти героев, и каждый герой имеет уникальные навыки, а как мы все знаем, большое количество игрового контента подстегнет игрока на постоянное изучение игры.

- И если мы хотим создать конкурентную игру для виртуального рынка, то она как минимум должна иметь много игрового контента и быть реиграбельной игрой.

- Объединив вышеизложенные два момента, мы можем сделать, казалось бы, абсурдный вывод - МОБА-игры не могут быть выпущены на виртуальном рынке. Но если вы хотите сделать конкурентную игру для виртуального рынка, нужно будет создать множество героев, уникальных навыков, и множество механик.

- И вот так родилась игра «Overwatch».

Выслушав Чэнь Мо, геймдизайнеры показали выражение внезапного просветления.

- Так вот откуда взялась идея «Overwatch»?

- Большие шишки всегда будут большими шишками. Когда мы создаем игры, мы всегда пытаемся придумать идеи. Большие шишки же анализируют тенденции развития отрасли через различные тренды, и в таком случае идеи появляются сами собой!

- Тогда Чэнь Мо имеет в виду, что игра «Overwatch» - конечная форма соревновательных виртуальных игр?

- Думаю, в этом есть смысл! В игре должно быть несколько героев и несколько навыков, но мы не можем скопировать ядро МОБА-игр от начала и до конца. Нам надо создать либо РПГ-игру, либо тот же шутер! Но РПГ-игра не подходит под концепт конкурентной игры, так что выбор очевиден!

- Тише, помолчи, дай послушать Чэнь Мо.

Чэнь Мо продолжил: - В настоящее время игра «Overwatch» представляет собой общее направление развития соревновательных виртуальных игр. Откровенно говоря, ей еще предстоит пройти долгий путь.

- На самом деле, самое главное - вопрос количества. Игра «League of Legends» уже имела пятьдесят героев во время проведение чемпионата, но такое количество героев едва соответствовало рамкам проведения таких масштабных турниров. И у игры «Overwatch» на данный момент есть только двадцать три героя.

- Так что на данный момент основной целью игры «Overwatch» является создание большого количества новых героев. Моя цель на данный момент состоит в внесении еще пятидесяти героев.

- Конечно, это только вопрос времени. Я верю, что в будущем конкурентные игры, безусловно, смогут развиваться и станут доминирующим типом игр.

- Но это только лишь мои догадки, спасибо вам всем за внимание.

Чэнь Мо сошел со сцены, и тут же раздались громовые аплодисменты.

- Потрясающе!

- То есть, у нас еще есть шанс?

- Да, должен быть шанс! Сейчас игра «Overwatch» только вышла и все еще находится в стадии развития. Если мы начнем работать в этой области, то сможем наверстать упущенное!

- Я напишу концепт-проект и отправлю его президенту Линю!

- Сегодняшняя встреча по обмену опытом вышла очень хорошей!

Слова Чэнь Мо вызвали энтузиазм у многих геймдизайнеров, особенно у геймдизайнеров двух крупных компаний - «Императорская династия» и «Дзен».

Многие независимые геймдизайнеры также были рады такой информации, но, очевидно, они не смогут сделать того же даже зная все это, потому что независимые геймдизайнеры не могли позволить себе выпустить бесплатную виртуальную игру.

Если она в конечном итоге не станет популярной, и так не очень богатый независимый геймдизайнер обанкротится, верно?

Однако эти две компании, «Императорская династия» и «Дзен», отличались от них. Если концепт-проект будет одобрен Линь Чаосю, тогда все расходы будут покрыты компанией. Все будет проводиться за счет компании «Императорская династия», и геймдизайнеру не нужно будет вынимать из своего кармана и юаня.

Поэтому геймдизайнеры этих двух крупных компаний были взволнованы, и они начали задумываться о конкурентных играх для виртуальной реальности, желая получить высокую оценку высшего руководства компании.

Первоначально у этих людей были некоторые сомнения в их умах, но выслушав слова Чэнь Мо, многие сомнения были рассеяны.

Очевидно, что игры по типу «Overwatch» представляли собой будущее виртуального рынка!

Еще не поздно было начать, но если они чуть опоздают, то весь рынок будет съеден игрой «Overwatch»!

http://tl.rulate.ru/book/48330/1393648