

Что же касается статуса шутеров от первого лица...

Отечественные шутеры от первого лица были хуже зарубежных.

И, как и в предыдущем мире Чэнь Мо, отечественные шутеры от первого лица - это в основном онлайн-игры, в то время как зарубежные шутеры от первого лица - это по большей части автономные игры.

Трудно было создать супер большой шутер от первого лица - для этого нужно обладать не только профессиональными знаниями о различных видах огнестрельного оружия, но и пониманием современной архитектуры поля боя, профессиональными военными и историческими знаниями, и понимать концепты различного современного оружия.

Чэнь Мо конечно надеялся создать такого же огромного кита, как серию «COD» и «BF», но повторить успех этих двух серий было слишком сложно...

Если вы просто создадите несложный шутер от первого лица, то все скажут, что это не что иное, как несколько необычных карт с пушками, и самая главная проблема этого жанра состояла в том, что аудитория шутеров от первого лица уже устала от подобных игр, так как игра «Волчья Душа» и игра «Тяжелый штурм» в общем целом повторяли друг друга.

Хотя будучи геймдизайнером «S»-класса Чэнь Мо мог просматривать различные базы данных, а также мог узнать некоторые более конфиденциальные знания с помощью комитета по надзору за играми, для всего этого у него просто напросто не было времени.

И самое главное - Чэнь Мо не любил создавать игры, в которых он ничего не понимал.

Так что для нынешнего Чэнь Мо было более уместно создать игру с относительно небольшим внутриигровым контентом, но которая с радостью воспримется обычными игроками.

----

Первый рабочий день после праздников.

Для Чэнь Мо новый год не был каким-то очень интересным событием.

Ну, тоже самое на самом деле могли сказать многие люди. Новый год не похож на какой-то радостный праздник, а скорее на какую-то церемонию, и это заставляло людей чувствовать себя неловко.

Китайский новый год... если вы не вернетесь домой, то вы определенно будете чувствовать себя одиноко, но если вы вернетесь домой, вы столкнетесь с некоторыми вещами, которые вам не

нравятся.

Однако в основном все воспринимали новый год как праздник.

Чэнь Мо же решил в этот новый год не встречаться с родителями. В конце концов, он посещал их не только на праздники, и для того, чтобы увидиться с ними, ему не нужно было дожидаться каких-то там праздников.

Большинство сотрудников его компании вышли на работу, однако были и те, что решили продлить свой отпуск.

В магазине видеоигр было не так уж и много посетителей, однако это было вполне логично, так как многие еще, скорее всего, отходили от веселых праздников.

Однако сегодня магазин видеоигр посетило три знакомых лица: Цзя Пэн, Вэнь Линвэй и Чан Сюэ.

Так как Су Цзинью и Цянь Кун уже давно не видели их, они были очень рады их приходу. Чтобы отпраздновать это событие, Чэнь Мо пригласил всех пообедать в полдень.

В первый день после праздников всем стало ясно, что большинство все еще находились в состоянии повышенной веселости, так что Чэнь Мо не стал давать кому-либо какой-нибудь работы. Он просто сказал всем, чтобы все пришли в себя как можно скорее, вот и все.

На самом деле сам Чэнь Мо просто еще не написал концепт-проект новой игры...

----

Штаб-квартира «Императорская династия», конференц-зал.

Линь Чаосю сидел в центральном кресле и молча слушал дискуссии других геймдизайнеров.

Сейчас тут собралось не так уж и много геймдизайнеров, но все они являлись относительно важными персонами в компании «Императорская династия», и в основном все они имели опыт разработки шутеров от первого лица.

Геймдизайнер Цинь Сяо, создатель игры «Волчья душа», одной из трех лучших отечественных шутеров от первого лица...

Главный геймдизайнер Цзинь Цзегуан, который работал над созданием игры «Guns of Fire: Warzone»...

Главный геймдизайнер Сунь Бин, который работал над созданием игры «Guns of Fire: Warzone»...

Помимо них на совещании присутствовали основные разработчики по части функционального дизайна, профессиональные консультанты по различным областям и так далее...

Хотя отечественные шутеры от первого лица не так хороши, как европейские и американские, компания «Императорская династия» в основном сконцентрировала большую часть отечественных талантов в своем огромном теле.

По мнению многих отечественных игроков, шутеры от первого лица являлись сильной стороной компании «Императорская династия».

По крайней мере, на данный момент область шутеров от первого лица по-прежнему являлась выдающейся частью компании «Императорская династия».

Что касается темы этой встречи, то сейчас все активно обсуждали новый шутер от первого лица.

Очевидно, что компания «Императорская династия» также получила уведомление от комитета по надзору за играми, в котором говорилось о том, что им нужно было создать шутер от первого лица.

И для этого Линь Чаосю собрал всех ведущих специалистов в конференц-зале.

Цзинь Цзегуан откашлялся и сказал: - Тогда я вкратце расскажу о том, над чем мы должны сфокусироваться. Смысл слов комитета по надзору за играми на этот раз предельно ясен. Мы будем использовать Пангу для создания шутера от первого лица. С одной стороны, мы должны создать игру, в которой смогут тренироваться наши войска. В центре нашего сегодняшнего обсуждения - сможем ли мы это сделать, и если да, то за сколько.

Линь Чаосю взглянул на Сунь Бина. - Расскажи нам о своих мыслях.

Сунь Бин кивнул, рассортировал информацию перед собой, а затем сказал: - Мое мнение можно рассматривать только как советы. Я не могу утверждать, нужно ли так делать или нет. Давайте для начала поговорим о некоторых взглядах на современное состояние отечественных шутеров от первого лица.

Сунь Бин - главный геймдизайнер игры «Guns of Fire: Warzone». Хотя игра «Guns of Fire: Warzone» - это то же самое, что и игра «Antiquity Apocalypse», это в принципе классная игра, которая была чуть лучше игры «Antiquity Apocalypse».

И если говорить начистоту, то игра «Guns of Fire: Warzone» умерла из-за рейтингового режима.

С точки зрения качества игры, она могла быть отнесена на самый высокий уровень игр Китая. Сунь Бин, как главный геймдизайнер «Guns of Fire: Warzone», также имел богатый опыт создания шутеров от первого лица и раньше, поэтому его мнение было важным для Линь Чаосю.

Сунь Бин, очевидно, хорошо подготовился к сегодняшнему собранию.

- Нынешние отечественные шутеры от первого лица - это рынок, который был поделен тремя следующими играми: «Волчья Душа», «Тяжелый штурм» и «Overwatch», причем они неустанно борются друг с другом. С точки зрения геймплея, игра «Волчья Душа» и игра «Тяжелый штурм» более традиционны, в то время как игра «Overwatch» - инновационный шутер от первого лица.

- Раньше все думали, что игра «Overwatch» будет представлять собой вектор развития шутеров от первого лица, потому что эта игра действительно популярная и она получила звание игры года. Однако, исходя из последних отчетов, развитие игры «Overwatch» имеет тенденцию к стабилизации, что говорит о том, что она не будет поглощать весь рынок шутеров от первого лица.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1596650>