

Глава 30. В игре не только оружие и машины.

Хотя у троих Сюй Хуна были сомнения, они не стали случайно спрашивать об этом своего босса.

Поскольку в этой встрече участвовали другие компании, даже если бы они хотели спросить, они бы спросили первыми.

И действительно, из блокнота раздался мужской голос, и первым вопрос задал человек из Unlimited Online Entertainment.

[Ну, г-н Мэн, здравствуйте, просто чтобы перебить, я заместитель директора внутренних каналов сбыта, моя фамилия Ли, вы можете звать меня г-н Ли. Вы только что сказали, что игрок не может сражаться. Интересно, что это значит?]

Мэн Шуян улыбнулся и терпеливо ответил.

«Буквально по моему плану игроки не имеют оружия и не могут сражаться. Столкнувшись с призраками, они могут только в панике бежать и вернуться в исходное место, чтобы продолжить игру, когда будут в безопасности».

«Кроме того, я планирую добавить систему здравомыслия. Если игрок находится в темной среде или видит сверхъестественное событие, его здравомыслие будет постепенно снижаться. Когда здравомыслие упадет до определенного уровня, он потеряет рассудок, и призрак немедленно появится и выйдет. Преследуйте игрока».

Его слова прямо шокировали людей с обеих сторон.

Даже заместитель директора Ли долгое время молчал, не зная, что сказать.

Сейчас, когда игроки играют в игру, разве вы не позволяете им сражаться с монстрами?

Правдоподобно ли это?

Это все еще называется игрой?

Заместитель директора Ли через некоторое время кашлянул и спросил.

[Мистер. Мэн, я не уверен, сможет ли рынок принять ваше нововведение.]

[Но вы практик в играх, и вы должны понимать, что основные игры на рынке — это стрельба, гонки и игры с мячом. Потому что они очень популярны и популярны в Европе и США и постепенно влияют на другие типы игр, делая их все более и более фаст-фудом, просто чтобы выделить классное слово, в этом и есть смысл разработки игр.]

[Ваша игра позволяет игрокам, входящим в этот опыт, не иметь возможности сражаться, а убегать, когда они сталкиваются с опасностью, и время от времени их будут преследовать и убивать призраки. Это действительно слишком обидно и совершенно не может поднять настроение игрокам.]

[Мистер. Мэн, я не собираюсь осуждать твой план. Мы видели ваш уровень производства на всеобщее обозрение. Мы до сих пор изучаем секрет успеха двух работ. Но ваше «Лицо». Как заместитель директора по издательству, я лично считаю, что игра провалилась именно потому, что игроки не умеют сражаться и убегать.]

Из блокнота слышался вздох, как будто игра была бесполезна.

Мэн Шу не мог сдержать улыбку.

Этот параллельный мир сам по себе пугающе приходит в упадок, бесплоден и увядший. Со временем в глазах общественности это превратилось в стереотип: нет рынка, нет аудитории и нет внимания.

Даже после того, как Мэн Шу использовал «Темный лес» и «Блэкджек», чтобы доказать, что пока игра качественная, будет рынок и аудитория, все равно трудно искоренить предубеждения этих людей против жанров ужасов.

Следовательно, в этом мире нет концепции, согласно которой игроки не могут сражаться, как «Побег».

По их мнению, игроки играют в игры, чтобы сражаться и убивать, чтобы получить удовольствие и крутость.

Либо это чувство выполненного долга в гонке за первое место, либо гордость за то, что своими силами привел команду к победе.

Поэтому вполне понятно сомнение в его стиле игры.

Ведь знания ограничены.

В противном случае жанр ужасов не пришел бы в упадок.

«Г-н Ли, вы пробовали?»

— небрежно спросил Мэн Шу.

Это ошеломило заместителя директора Ли на другом конце встречи.

Что попробовать?

Будет ли кто-нибудь платить за нововведение «игроки не могут сражаться»?

Вам еще нужно попробовать эту верховую езду?

Если вы будете думать об этом ногами, то обязательно потерпите неудачу!

Честно говоря, если бы г-н Мэн не сделал две хитовые игры, он бы наверняка задавался вопросом, неужели этот человек недоделанный, почему он даже не понимает таких простых рыночных правил.

Более того, разработка игры — это не просто развлечение, она требует больших инвестиций и длительного цикла разработки.

Как можно просто попробовать это как испытание воды?

[Этот. Не нужно пытаться, правда? Люди в индустрии в основном понимают именно так]

«Тогда ты ошибаешься».

Мэн Шу ухмыльнулся.

В этот момент слабо исходила аура г-на Циня из его предыдущей жизни.

Тон в этот момент тоже стал уверенным и несомненным.

«Это немного неуважительно по отношению к отрасли — судить о рынке, просто изучая рынок, не пробуя его».

«Игроки — это разнообразная группа, и игры тоже разнообразны. Почему вы можете сделать вывод, что «круто» — это основная тенденция рынка, основанная только на рынке?»

«Вы сказали, что мейнстримом рынка является пулеметная машина, но задумывались ли вы когда-нибудь, что именно потому, что вы так думаете, вы развиваетесь в этом направлении, в результате чего игры на рынке сейчас представляют собой либо стрелялки, либо игры-стрелялки. гоночные игры. Есть ли выбор? Нет. Поскольку у игроков нет выбора, это не значит, что вы придумываете один, и они играют в него. Это называется мейнстримом рынка? Это не так».

После паузы Мэн Шу снова улыбнулся и произнес свое заключение.

«Это называется разведение в неволе. Я придумал историю. Фермер приходил в фермерский дом и бросал корм каждый раз, когда приходило время. Я не знаю, хороший корм или нет, но у домашней птицы нет выбора. "Будут есть то, что дает фермер. Фермер дает корм каждый день, и они могут есть только корм каждый день. И фермер также эвфемистически сказал, что это любимая еда домашней птицы, и это основная пища".

«Как вы думаете, что такое игроки? Подумайте об этом так называемом массовом рынке, имеет ли он смысл? Грубо говоря, большинство разработчиков уже рассматривают игроков как банки, которые платят за их шаблонные игры».

Как только прозвучали эти слова, наступила полная тишина.

Сюй Хун и все трое смотрели широко раскрытыми глазами.

Другой конец встречи также был ошеломлен.

Некоторое время никто не отвечал.

Но Мэн Шу это не волновало.

Если он хочет сломать эту концепцию, ему нужно выпускать одну игру за другой, чтобы доказать, что этот рынок — это не только крутые игры, такие как оружие и мячи.

Сейчас даже концепция «игроки не могут драться» не может быть принята.

Разве боевая система серии Souls of the Soul не свела бы этих людей с ума?

Все трое Сюй Хун уставились на господина Мэн, их сердца были взволнованы.

По мнению г-на Мэн, хочет ли он сломать нынешнюю структуру рынка?

и т. д.

Кажется, он уже это делает

Обе игры представляют собой игры ужасов выживания. Не начали ли они за счет продаж трогать позиции на рынке?

Что господин Мэн собирается сделать сейчас, так это активизировать усилия по развитию жанра ужасов?

Трое Сюй Хун не поняли этого и не осмелились слишком много об этом думать. Они просто занимаются своим делом. Они не понимают и не понимают такого рода маркетинговое планирование.

После нескольких секунд молчания в конференц-зале из блокнота послышался еще один взрослый голос.

[Очень интересная история, г-н Мэн, здравствуйте, я один из директоров Unlimited Online Entertainment, моя фамилия Лян.]

Мэн Шу поднял брови, но ничего не сказал.

Он знал, что есть что сказать.

[Мистер. Мэн, мы не будем сомневаться в твоих способностях создавать игры. Честно говоря, когда вы впервые сказали, что хотите делать VR-игры, я был очень против этого, думая, что вы это точно не сможете сделать. Но то, что вы это сделали, и сделали это хорошо, – это здорово! Но рынок изменчив и не может контролироваться людьми. Вы настолько уверены, что ваше нововведение заставит игроков платить за него?]

"конечно."

Мэн Шухуэй был решительным.

Это удивило Ляна на другой стороне встречи.

[Тогда ты можешь сказать мне причину? В конце концов, инновации — это вещь, которая без абсолютной уверенности может легко привести к убыткам.]

Мэн Шу улыбнулся и ответил ответом, который удивил Увуанъюя.

«Потому что я был первым».

Президент Лян был ошеломлен.

Что это за ответ?

Поскольку вы первый, можете ли вы быть уверены, что ваше нововведение заставит игроков платить?

[Мистер. Мэн, я не совсем понимаю смысл этого предложения.]

Мэн Шу подавил улыбку, положил руки на грудь и ясно объяснил.

«Я делаю игры ужасов, потому что рынок этого жанра пуст и никто со мной не конкурирует. Что это значит? Это означает преимущество!»

«Первый, кто вышел на рынок, воспользовался рынком. Но этот выход не для производителей, которые раньше делали игры формально и хотели складывать деньги в мешки, а для того, чтобы предоставлять игры, соответствующие качеству и стандартам рынка. "

«Как только вы получите одобрение игрока, это означает, что рынок существует, и вы будете наслаждаться дивидендами пустого рынка. В этом преимущество быть «первым». Редкие вещи стоят дорого, и, как правило, это кормовые фермы. Если есть такой маленький кусок мяса, то в результате мяса не хватает».

«Это видно по продажам «Темного леса». Выбор игрока — не автомобильный мяч, но нынешние разработчики следуют тенденции создания автомобильного мяча, поэтому игроки могут играть только в автомобильный мяч».

«Но это «первое» преимущество пройдет. Как сохранить это преимущество — самая большая головная боль для разработчиков. И вот мое решение».

После паузы Мэн Шу рассмеялся.

«.Инновации».

Услышав это в блокноте, он задумался на несколько секунд, а затем последовал риторический вопрос г-на Ляна.

[Мистер. Мэн, твой успех – это факт, и я не буду его опровергать. Но задумывались ли вы когда-нибудь, что этот пустой рынок позволит другим разработчикам войти на него благодаря вашему успеху? В это время с вами будет соревноваться куча хоррор-игр. Может ли ваша инновация гарантировать, что она есть в каждой игре?]

Мэн Шу снова улыбнулся, когда услышал это. Знания о его предыдущей жизни дали ему абсолютную уверенность.

«Г-н Лян, никому и никогда не удавалось монополизировать рынок. Вы должны понимать эту истину лучше меня».

«Эти новые и старые производители могут выйти на рынок, чтобы получить долю, это правило рынка, и никто не может решить».

«Но сколько пирога могут получить эти производители? Ответ можно увидеть на рынке шариков для оружейных автомобилей. Большая голова всегда находится на старом IP, а те, кто следует тренду, могут получить только маленькую голову».

«Поэтому меня совершенно не беспокоит, сколько производителей следуют тенденции создавать игры ужасов. Напротив, только при наличии конкуренции можно показать ценность. И правила рынка рано или поздно устроят эти работы с низким качеством.»

Услышав это, г-н Лян замолчал.

Через некоторое время он продолжил спрашивать.

[Мистер. Мэн, ты имеешь в виду, если в будущем ты попадешь в кучу хоррор-игр, сможешь ли ты гарантировать, что у твоей игры будет достаточно продаж?]

Мэн Шу задумался на несколько секунд и кивнул.

«Шансы выше шести этажей, если качество игры достаточно сложное».

[Что делать, если качество не очень хорошее?]

«Более восьми этажей».

Мэн Шу ответил решительно, с чрезвычайно спокойным лицом.

Причина, по которой он так уверен в себе, заключается в том, что в оригинальном мире есть множество игр, которые это доказали.

Еще в 2010 году вышла знаменательная игра ужасов «Amnesia: The Dark Descent», известная своими особенностями, такими как «игроки не могут сражаться» и «главный герой имеет значение сан».

В сочетании с отличным качеством и достаточно пугающей атмосферой за два года было продано более миллиона комплектов.

Это было достигнуто в 2012 году, когда процветали игры ужасов.

Достаточно объяснить достоинства этого механизма, и многие последующие игры ужасов использовали этот механизм и добились хороших продаж, так что дело не в том, что игроки не любят играть.

Кроме того, есть еще один человек, который упал с алтаря, и он своей игрой доказал, что игроки не просто любят играть в крутые игры.

Они также получают удовольствие от возвращения после смерти, упорного труда и достижения успеха.

Некоторых игроков не интересует так называемая крутая игра. Они достигли крайности буддизма и наслаждаются легкостью вождения и доставки грузов в «Euro Truck Simulator 2».

Игроки в оригинальном мире уже доказали, что так называемый крутой тур — это просто развлечение, как и фастфуд.

У игроков в этом мире, которые едят фаст-фуд каждый день, нет идеи изменить свой вкус? должно быть!

«Темный лес» и «Блэкджек» это уже доказали.

Это значит, что у игрока нет проблем.

Проблема в рынке и в этих производителях на рынке!

Если игроки в оригинальном мире делятся на буддистов, мазохистов и едозависимых, то разве в параллельном мире нет игроков?

Более того, база игроков здесь еще больше.

так.

«Не стоит недооценивать игроков».

Слова Мэн Шу вызвали у людей на другом конце встречи вопросительные знаки.

Президент Лян глубоко вздохнул и взял себя в руки.

[Я понимаю, г-н Мэн, я все еще говорю то же самое, мы не будем сомневаться в вашем уровне производства, поскольку вы хорошо разбираетесь в рынке и имеете две успешные работы, мы предпочтем вам поверить.]

[Теперь, пожалуйста, продолжайте встречу, давайте разберемся в других настройках вашего нового проекта «Лицо».]

(конец этой главы)

<http://tl.rulate.ru/book/99319/3390155>