

游戏

浣滆

鍙戝竷浜庯細2007/11/22 11:49

前言:随着年底网游界的例行规则,各大厂商都将在年底火拼一把,而三国类游戏又将是今年后季的主打产品,游戏厂商争锋推出三国游戏。苍天、赤壁、无双OL作为年底大作,他们又将如何演义自己的"三国"故事,让我们仔细评析。

无论是老牌的日系游戏制作商KOEI(光荣),还是后起之秀唯美德,或者说是飞速发展的完美时空,在制作三国网游时都将遇到一些问题,他们是选择墨守成规,还是与时俱进,三国游戏又将如何发展,让我们仔细辨析一二。

墨守成规还是与时俱进:

首先让我们看下日本的代表KOEI(光荣)公司。KOEI(光荣)大家都不陌生,老牌的三国游戏制作商,制作出了众多三国类游戏,三国志系列,真三国无双系列等。三国志系列作为策略类游戏的始祖没有人能指其毛病,但是三国志从1代发展到11代,都是在细节部分做了略为改变,让整个游戏的本质没有突飞猛进的改观。为了拓宽市场,KOEI(光荣)开发了真三国无双系列,真三国无双打破思路,通过超爽的打斗快感来博取玩家的关注,一经推出就引起三国迷的轰动。同样走着KOEI(光荣)的老套路线,在产品的改观上一样难以变化,只在细微部分做些更改,就命为续作,难免让玩家为之信服。

作为一个老牌的三国游戏制作商,KOEI(光荣)对三国的了解非常深刻,研究的也非常透彻,但是产品墨守成规一直是困扰KOEI(光荣)的心病。虽然现在KOEI与天希合作,制作了无双OL,但是作为KOEI(光荣)公司来说,日本人的制作三国游戏的思路已经僵化,如何突破原有的基础概念,创新出新的系统才是KOEI(光荣)所要面对的问题。无双OL是否能取得好的成绩,就要看KOEI(光荣)是否能突破原始的观点了。

接下来是完美时空,完美时空从成立以来,一直都奔驰在高速发展的道路上,每一款游戏都经过长时间的研发立案,然后制作而成,成为国内首屈一指的实力派研发厂商之一。赤壁是完美时空公司上市以来第一款花费巨资,并与电影合作,共同打造的三国战争史诗网游巨作。作为一个三国游戏的后起之秀,完美时空公司保持着虚心学习的态度,参考以往三国类游戏的制作以及研发,吸引多方面的专家意见,采纳了多种三国历史途径,力求打造最完美的三国网游。

完美时空公司有成功运营多款游戏的经验,拥有国内最强大的研发团队,配合公司的发展理念, 又耗巨资研发打造,与电影合作,打造战争史诗巨作赤壁,成为中国历史上首款三国网游巨作,当然 赤壁也会面临一些问题。作为后来者,赤壁所面临的将是经验问题,虽然作为中国人,对三国的了解 将会比日本人了解深刻,但要做出适合中国市场和玩家的三国游戏,还将是完美时空公司首要解决的 问题。

唯美德是韩国著名游戏开发商之一,开发了数款著名的网络游戏,也打造了中国游戏史上的神话。苍天作为唯美德最新开发的一款游戏产品,无论是从游戏品质、战斗系统,华丽的画面、游戏内容

上来说都是无可挑剔的。但是苍天的整体配置要求过高,只能在主流城市推崇,想要打入低端的二、三级城市,还是有些困难。二、三级城市大量的游戏玩家如果没有抓住,玩家基数过低,就会让苍天失去广大的市场,必然失利。毛主席说过:"从农村包围城市",这才是网游战争的根髓。

并且韩国厂商一直都是劣迹斑斑。盛大早期传奇的归属问题,揭示了韩国代理商的信誉度的问题。T3公司索要劲舞团2游戏高额代理费问题,17GAME与韩国公司的合约问题,是体现韩国公司劣迹的主要表现。盛大再次坐在代理商的位置上,如何协调好代理商将会是盛大主要问题 ,也是苍天能否运营良好的关键因素,我们只能期待苍天一路好走。

不管是无双OL也好,还是赤壁也罢,苍天也同样如此,都将面临一个创新的问题,如何改变整体风格,把游戏的品质与创新概念深入玩家心中,那么谁就将成为胜者。

未来之潮,谁来领导:

07年是日系网游全面崩溃的一年,世嘉的解散,SEC的解体,众多日系网游全面崩溃,就连期待声音甚高的魔力2都不知路在何方。日系游戏的崩溃意味着什么,是日本游戏已经开始退出中国市场,开始全面土崩瓦解吗?而在这个时候,无双作为日本的代表,一枝独秀打入中国的网游市场,他面临的问题将是非常严峻,如何挑起三国巨作的重担,将会落在无双0L的肩头之上。日本人对于网游的态度一直不"感冒",如果按照以前的单机模式继续研发无双0L,墨守成规的态度必定将会使无双0L成为下个日系溃败的产品。08年的日系网游路在何方,就看无双是否独当一面了。

07年同样也是中国网游飞速发展的一年,网游公司纷纷进入了自主研发的道路,把自主研发领域提升到公司发展前景最前列。作为完美时空公司来说,赤壁将会是国内唯一一款讲述三国战争题材的网游,他将打破以往所有网游的系统,颠覆市面上网游的概念,把战争史诗的概念深入人心。08年的中国网游也开始崛起,众多游戏厂商纷纷推出属于自己的游戏,这些将会成为以后网游界的主力军,抢夺韩国游戏的市场份额。

07年的韩国网游开始衰落,就连一些大作也都纷纷败退。奇迹世界的败退,卓越之剑的迷失,都是充分的证实韩国网游在慢慢的失掉中国市场份额。盛大在07年代理苍天以后,如何扭转韩国游戏走下坡路的姿态,改观将会是一个难题。

无论谁是谁非,中日韩"三国"之争必将成为年底的盛宴,不管你期待这场战争谁将获胜,但中国将走向一个世界领衔者的角度,去发展,去证明,中国的网游,我们说了算。