**Ранобэ:** Всемогущий Геймдизайнер

**Описание:** Чэнь Мо нравилось называть себя геймдизайнером, несмотря на то, что он был простым продюсером видеоигр.
Умерев от стресса, который был связан с его работой, он переселился в параллельный мир в свое тело, которое недавно окончило универ. Теперь он был в теле своего молодого «Я», которое стремилось стать геймдизайнером.
Сможет ли он осуществить свою мечту, переродившись в этом странно отличающемся новом мире, и стать лучшим геймдизайнером в этом мире?
Следуйте за Чэнь Мо, наблюдайте за тем, как он переносит великие игры прошлого в совершенно новый мир в погоне за своей мечтой!

**Кол-во глав:** 1-194

**Пролог: Зовите меня геймдизайнером.**

Будучи дизайнером видеоигр, Чэнь Мо считал, что его жизнь удалась.

Все игры, которые разработал Чэнь Мо, вошли в историю.

«Journey» получила несколько наград на глобальной конференции разработчиков игр: награду за лучшие визуальные эффекты, лучший дизайн, лучшие звуковые эффекты и самую инновационную игру года.

«League of Legends» было уже семь лет, но она все еще занимала трон компьютерных игр. Финал чемпионата League of Legends продолжал побивать рейтинги по просмотрам.

«TheLast of Us», «Uncharted», и «GTA5» были популярны во всем мире и по сей день продавались, давно побив многие рекорды.

«Outlast», «Tales of Glory» и «Thriller Paradise» произвели революцию в игровой индустрии виртуальной реальности. Многие разработчики видеоигр считали их классикой.

Даже мобильные игры, такие как «Honor of Kings» и «Onmyoji», всегда находились на вершине рейтинга мобильных игр.

Плюс он сделал много игр только ради заработка денег...

Если Чэнь Мо и сожалел о чем-то, так это, вероятно, о том, что он до сих пор не избавился от своей привычки, которая давала о себе знать только во время его сверхурочных.

Все вышеперечисленное было лишь мечтами Чэнь Мо. На самом деле он был продюсером мобильных игр в одной из множества компаний Китая. После двух месяцев ужасной сверхурочной работы любой бы начал мечтать на его месте.

Как и другие дизайнеры видеоигр, Чэнь Мо вошел в индустрию, наполненный надеждами и мечтами. Однако после нескольких лет сверхурочной работы мечты, к которым он когда-то стремился, были уничтожены суровой реальностью.

Однако Чэнь Мо все еще любил называть себя дизайнером видеоигр, несмотря на то, что теперь он работал продюсером видеоигр. Возможно, что это название – это все, что осталось от его надежд и мечт.

Чэнь Мо посмотрел на соседний столик, на котором все еще стояла чашка лапши, которую поставили туда еще вчера днем. Она принадлежала разработчику программного обеспечения, который сейчас сидел за столом с растрепанными волосами и огромными мешками под глазами.

Разработчики программного обеспечения были инопланетянами. Чэнь Мо чувствовал, что еще пять минут сверхурочной работы могут убить его, но разработчик программного обеспечения, который сидел около него, казалось, спокойно мог жить в таком состоянии в течение нескольких месяцев. Даже когда он убирал один баг, а на его место приходило десять, он говорил: «Я уйду домой после того, как эти ошибки будут исправлены».

Увы, такова жизнь тружеников.

— Я больше не могу этого вынести, пойду вздремну.

Он отрубился, как только его голова коснулась подушки.

Возможно, что у него просто разыгралось воображения, но Чэнь Мо показалось, что он услышал звук во сне.

«Загрузка игры...»

«Главная цель: стать лучшим дизайнером видеоигр в параллельном мире.»

«Побочная цель номер 1: получить более двух миллиардов чистого дохода от игр за один месяц.»

«Побочная цель номер 2: достигнуть более 10 миллионов активных игроков в одной игре, которые будут заходить в вашу игру на протяжении целого месяца.»

«Побочная цель номер 3: создать игры для трех плафторм: ПК, мобильные устройства, виртуальная реальность. Получить хотя бы на одну игру для каждой плафтормы ярлык «классической» игры.»

«Побочная цель номер 4: достигнуть уровня знаменитости первого уровня.»

«Бонус новичка: нет.»

«Сложность: максимальная.»

«Обучение: нет.»

«Переход в параллельный мир...»

«3...»

«2...»

«1...»

«Игра начинается!»

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 1: Параллельный мир.**

Имперская столица, отель...

Чэнь Мо проснулся.

«Боже, как же мне плохо...»

«Завтра нужно будет лечь пораньше...»

Чэнь Мо сел на кровати, стараясь успокоить сильную головную боль, в то же время стараясь держать себя в руках.

«Я так плохо поспал, что теперь вижу галлюцинации. Меня вполне устраивали грезы наяву, но сны во сне?»

Чэнь Мо никак не мог прийти в себя после своего ужасного сна. Но в следующий момент он понял, что произошло.

«Что за черт! Где я нахожусь? Я что, в другом мире?»

Чэнь Мо огляделся вокруг.

Он находился в незнакомой комнате, которая была похожа на двухместный номер в отеле. Однако его двухместный номер не был похож на что-то нормальное. Он едва ли мог считаться чистым.

Рядом со столом в комнате стояла большая сумка для вещей. На столе стоял странный ноутбук. Он был толщиной с кирпич и имел массивный экран. Он выглядел тяжелым и странным, и он не был похож ни на один ноутбук, который присутствовал в его предыдущем мире.

Чэнь Мо никогда не видел такого ноутбука ранее, но после более тщательного осмотра он понял, что он определенно был дорогим.

Чэнь Мо направился в ванную, чтобы умыться. Посмотрев в зеркало, он увидел, что его внешность не изменилась, разве что сейчас он выглядел немного моложе... Он выглядел так же, как и пять лет назад, когда только окончил университет.

Медленно, но верно, у Чэнь Мо в голове начали всплывать вспоминания об этом параллельном мире.

Этот мир был на девяносто процентов похож на тот, к которому привык Чэнь Мо. Единственная разница заключалась в том, что игровая индустрия, с которой он был так хорошо знаком, в этом мире была совершенно другой.

Все из-за разницы в технологиях.

В этом мире по какой-то причине произошел ряд технологических бумов. Возможно, это было дело рук инопланетян или таких переселенцев, как Чэнь Мо, но скорость развития вычислительной техники была невероятной. Изменения происходили быстрее, чем скорость света...

Еще до того, как у всех начали массово появляться персональные компьютеры, ведущие исследователи уже умудрились изобрести суперкомпьютеры, которые были способны производить триллионы вычислений в секунду. Из-за этого компьютерные технологии были повержены VR технологией, и индустрия видеоигр претерпела огромный прорыв. Виртуальные миры стали доступны каждому, любой мог приобрести персональный игровой модуль и наслаждаться исследованиями других миров.

За три — пять лет этот мир достиг того, чего предыдущий мир Чэнь Мо достиг за семьдесят лет.

Конечно, технологический бум был невероятен, но он привел к остановке игровой индустрии в этом мире.

Еще до того, как были изобретены качественные компьютерные игры, они уже вступили в эру виртуальной реальности. В результате игровые компании начали тратить все свои ресурсы на разработку VR-игр.

Из-за этого у игровых компаниях не было большого опыта в создании компьютерных игр. Хотя VR-игры имели отличные движки и прекрасный код с отличным искусственным интеллектом, дизайн таких игр был примерно на уровне каменного века.

Однако во всем этом была и положительная сторона: этот мир очень высоко оценивал игровую индустрию!

Видеоигры в этом мире не рассматривались как чума человечества или как какой-то наркотик, игры в этом мире рассматривались как девятая форма искусства, и она была уважаема и даже поощрялась в некоторых странах.

И поскольку это считалось высокотехнической работой, разработчики видеоигр завоевали уважение, подобное уважению врачей, юристов или даже культурных художников!

Что же касается оригинального Чэнь Мо из этого мира, то он был просто обычным выпускником, который был готов посвятить себя игровой индустрии.

Как ни странно, метод "посвящения себя игровой индустрии" также отличался от метода его предыдущего мира

------

Чэнь Мо вытер лицо полотенцем, затем подошел к окну и открыл жалюзи.

Яркое солнце, ясное небо...

В августе в столице империи обычно было довольно жарко. Почувствовав своей кожей всю прелесть нынешнего августа, он почувствовал, что тает, несмотря на то, что находился в комнате с кондиционером.

У Чэнь Мо было такое чувство, что люди, которые гуляли на улице, скоро начнут медленно испаряться на солнце.

Он подошел к столу.

Массивный ноутбук был одним из самых дорогих ноутбуков этого мира, он купил его чуть более чем за 20 000 юаней (230 248 руб).

Будучи обычным бедным выпускником не из богатой семьи он решил голодать больше полугода, чтобы купить такой дорогой ноутбук.

И все из-за того, что Чэнь Мо хотел использовать этот ноутбук для разработки игр!

В этом мире не требовались программисты, так как на дизайнерах лежало абсолютно все!

Вопрос: кто тогда все кодит?

Ответ: в этом мире не было никакой необходимости в коде как таковом! В этом мире существуют невероятные движки, с помощью которых можно создавать игры. Все, что нужно сделать разработчику видеоигр — это придумать концепцию игры и начать работать.

От мини-игр, которые были весом всего лишь в пару мегабайт и до VR-игр, которые требовали десятков терабайт, все можно было сделать с помощью игрового движка. И время и усилия, которые требовались на создание игр, в этом мире были совершенно разными!

В отличие от его прежнего мира, где дизайнеры видеоигр были всего лишь рабочими на производственной линии, дизайнеры видеоигр в этом мире были чрезвычайно богаты и имели статус, подобный статусу успешных художников.

Еще одно отличие состояло в том, что в предыдущем мире Чэнь Мо каждый человек специализировался на различных частях разработки: кто-то только кодил, кто-то только продумывал сюжет, кто-то отвечал только за игровой мир... Однако в этом мире нужно быть мастером во всем. Гейм-дизайнер, который умеет только в экшен, а сюжет из раза в раз будет убогим, будет презираться другими.

Некоторые разработчики видеоигр были первоклассными писателями и художниками, мастерами всех профессий.

Конечно, для крупномасштабных VR-игр дизайнеры нанимали помощников. Однако в основном все было завязано на главном дизайнере и он контролировал каждую деталь игры. Ассистенты были не столько коллегами, сколько тестерами и помощниками.

И Чэнь Мо был молодым человеком, который хотел посвятить свою жизнь игровой индустрии.

Все движки в этом мире были открыты для публики, но условия и функционал отличался от движка к движку. Для вхождения в индустрию видеоигр дизайнеру нужно было создать игру. И после того, как он ее создаст, она должна пройти проверку.

Чэнь Мо из этого мира уже получил квалификацию дизайнера видеоигр начального уровня. Сейчас ему нужно разработать простую мини-игру, чтобы стать дизайнером видеоигр класса D.

Что же касается причины, по которой Чэнь Мо остановился в отеле, то это потому, что он зарегистрировался на конкурс создателя видеоигр в столице империи. Ему нужна была спокойная обстановка на два дня, чтобы он успел завершить свой проект.

Но к несчастью из-за стресса или того, что он слишком мало спал, он внезапно умер!

— Всего лишь просидел допоздна две ночи и внезапно умер? Боже, мое тело слабо несмотря на то, что я так молод, — пробормотал Чэнь Мо.

Возможно, что это нормально — испытывать такой сильный стресс. Даже в этом мире путь дизайнера видеоигр был нелегким.

Прошел уже почти год с тех пор, как Чэнь Мо из этого мира окончил универ, и все же он все еще не приобрел популярности. Ни одна из игр, которые он сделал, не прошла проверки. Несмотря на то, что он был новичком во всех аспектах, он не смог преодолеть планку, после которой ему бы дали титул дизайнера видеоигр класса «D».

Если так будет продолжаться и дальше, у Чэнь Мо не останется денег. И если у него не останется денег, у него останется всего три варианта на выбор: голодать и пытаться выжить, вернуться к родителям или сменить карьеру.

Из-за этого Чэнь Мо сделал все возможное, надеясь, что он сможет получить хороший рейтинг в этом конкурсе. Однако, прежде чем он смог закончить свой проект, оказалось, что его жизнь "закончилась" первой!

Вздохнув, Чэнь Мо успокоился.

«Разве это не просто разработка видеоигр? Я всегда хотел заниматься созданием игр! Если я не встряхну нынешнюю индустрию видеоигр, мне действительно нужно будет сменить профессию.»

Чэнь Мо включил ноутбук. Однако он решил для начала заказать себе еду, а потом уже приступить к работе.

У Чэнь Мо заурчало в животе. Не желая стать первым переселенцем, умершим от голода после внезапной смерти оригинала, Чэнь Мо поднял трубку телефона.

Действительно, приложения во многом были похожи. Чэнь Мо заметил, что за исключением более высоких характеристик, мобильные телефоны были в значительной степени похожи на те, что были в его предыдущем мире.

После заказа миски риса и чая с молоком в приложении под названием «Голодный?» Чэнь Мо полностью успокоился и открыл игровой движок на своем ноутбуке.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 2: Могут ли деньги изменить судьбу?**

Покончив с едой, Чэнь Мо недовольно посмотрел на свой ноутбук, потягивая чай с молоком. Его сердце бешено колотилось, а дыхание было тяжелым.

Чэнь Мо почувствовал разочарование. Но вскоре он чуть не подавился чаем.

Почему он чуть не подавился? Все из-за того, что когда Чэнь Мо включил свой ноутбук, он начал становиться все счастливее и счастливее по мере того, как он просматривал известные игры этого мира.

VR-игры доминировали в индустрии.

Компьютерные игры были жалкими и унылыми, так что в основном компьютеры использовались для работы.

Рынок мобильных игр был заполнен казуальными играми. Ни одна из них не была нацелена на хардкорных геймеров. Более того, большинство из них были сделаны дизайнерами класса «C» или «D» просто для получения опыта, в результате чего немногие из них были прибыльными.

В этом мире не было ни браузерных игр, ни консольных игр.

Было очевидно, что компании, производящие видеоигры, сосредоточились только на разработке VR-игр. Никто не заботился о огромной компьютерной аудитории, и никто не заботился о консолях.

Он понял, что сейчас для него прекрасная возможность для показа своих способностей, Чэнь Мо был очень счастлив.

Но когда он увидел свой личный сберегательный счет, его счастье сменилось гневом. В этот момент Чэнь Мо чуть не подавился чаем.

Чэнь Мо понял, что игровой движок, который он в настоящее время использует, называется «игровой движок иллюзий», который был изобретен китайцами. Был также еще один движок, который был создан кем-то за пределами Китая под названием «игровой движок реальности». Они были в основном похожи, но «игровой движок реальности» имел небольшое преимущество в VR-играх.

Однако разработчики видеоигр в Китае обычно предпочитали «игровой движок иллюзий», так как с помощью него можно было легко получить доступ к бесплатным ассетам и загружать свои игры. Ну и личная информация большинства гейм-дизайнеров хранилась в нем, поэтому Чэнь Мо также решил использовать его.

Открыв редактор, он увидел свою статистику.

Чэнь Мо: Дизайнер видеоигр (Начальный уровень)

Креативность: 7

Система: 8

Код: 3

Дизайн уровней: 4

Сюжет: 10

Концепт-арт: 7

3D: 1

Ежемесячная квота: 294 МБ/300 МБ

Цифры, которые он увидел в своей статистике, должно быть, были той статистикой, которую система выдала прошлому Чэнь Мо за его предыдущие игры.

Сюжет был оценен выше всего, вероятно, из-за его специальности.

Что касается 3D, то это потому, что Чэнь Мо никогда не делал 3D-игр.

«Вот это да... Максимум можно получить по сто баллов в каждой статистике…»

Его злила не ужасная статистика, а "месячная квота" в самом низу.

Каждый дизайнер мог использовать бесплатные ресурсы для своих игр, и квота определялась рангом дизанейра.

Для такого дизайнера видеоигр, как Чэнь Мо, 300 МБ не было чем-то, с чем он бы не смог работать. Но настоящая проблема заключалась в том, что прошлый он уже использовал 294 МБ, из-за чего осталось всего 6 МБ!

Но сейчас только середина месяца. Ждать до следующего месяца было невозможно, так как окончательный срок подачи заявок на конкурс должен был наступить через два дня!

«Даже боги против меня!»

Сделав большой глоток чая с молоком, Чэнь Мо открыл файл прошлого себя в движке. «Я ничего не смогу сделать, мне нужно взглянуть на его работу и посмотреть, смогу ли я спасти ее...»

-------------

Через одну минуту Чэнь Мо молча нажал на "X" в правом верхнем углу.

«Чувак, теперь я понял, почему все так плохо.»

Это была 2D-игра о боевых искусствах. Основной фокус был на боевых действиях, в ней было несколько простых движений, а также немного диалогов.

Что касается используемых ресурсов...ну, вероятно, все мегабайты были потрачены на десять фонов и восемь боссов...

По мнению Чэнь Мо, у этой игры вообще не было никакого потенциала.

Механика, бой, графика, сцены — все это было уже не спасти.

Но...начать все заново?

Что он мог бы сделать за шесть мегабайтов? Сапера?

Конечно он мог. Но даже если бы что-то приличного качества было сделано всего с использованием ШЕСТИ мегабайт, с помощью такой игры было бы невозможно выиграть в конкурсе!

«Черт побери...»

«И почему сразу мне дали такую задачу?» — Чэнь Мо чувствовал себя так, словно проглотил большой кусок льда. Он не только чувствовал себя ужасно, но и чувствовал холодок на сердце.

Он протянул руку и закрыл крышку ноутбука.

«Мне даже нет смысла пытаться.»

В этот момент Чэнь Мо заметил, что браслет на его запястье был не совсем нормальным.

Браслет был куплен Чэнь Мо из прошлого мира. Он был похож на фитнес-трекер, он отслеживал сердечный ритм носителя, качество сна и т. д. Раньше он этого не замечал, но теперь понял, что браслет был действительно необычным.

Чэнь Мо постучал по браслету, тем самым вызвав виртуальный дисплей.

— Что за...что это такое?

Чэнь Мо был потрясен. Сначала он подумал, что это какая-то так называемая «черная технология[1]» из этого мира.

Чэнь Мо осмотрел простой виртуальный дисплей, на котором было всего одна строчка с цифрами и колесо.

В строке с цифрами находилось число : 597 340.

Почти шестьсот тысяч кредитов...

Виртуальное колесо состояло из трех отдельных областей. На зеленом секторе было написано «книга навыков дизайнера», на синем «книга редких навыков», а на фиолетовом — «специальное оборудование».

Зеленый сектор был самым большим, а фиолетовый — самым маленьким.

Колесо имело большую кнопку "Прокрути для Победы" посередине.

Под текстом "Прокрути для Победы" находилась цена – 100 000/вращение.

Увидев это, Чэнь Мо задумался.

Поразмыслив немного, Чэнь Мо наконец понял. Из-за того, что он переселился в это тело, он, вероятно, каким-то образом прихватил с собой браслет. Он вспомнил, что этот браслет он получил благодаря лотерее давным-давно.

Однако...что означают эти цифры — 597 340?

Чэнь Мо начал вспоминать все, начиная с того времени, когда он был молод и до сих пор, после чего он, наконец, все понял, и хлопнул себя по лбу.

Такова была сумма, которую он потратил на видеоигры в своей прошлой жизни, только она была умножена на десять. Он вспомнил, что он потратил примерно шестьдесят тысяч юаней.

Видимо, в эту сумму вошли все деньги, которые он потратил на РПГ, инди-игры и кучу ААА-игр в довесок к куче лутбоксов из множества игр. Вспомнив все свои транкзации, он понял, что действительно потратил не менее пятидесяти тысяч юаней!

«Черт возьми, я бы потратил больше, если бы знал!»

Чэнь Мо почувствовал некоторое сожаление. Если бы он знал об этом, то бросил бы свои сотни тысяч сбережений в игры, когда был в своем предыдущем мире.

Но ему все равно было больно смотреть на цену — 100 000/вращение.

Это очень дорого. Это же десять тысяч юаней за одно вращение!

Однако, поскольку он не мог обналичить их, Чэнь Мо решил просто нажать на кнопку и посмотреть, что произойдет.

Чэнь Мо нажал кнопку и пробормотал: — Согласно клише, разве я не должен получить какой-то уникальный предмет плюс некоторые ресурсы, с помощью которых я создам новую игру?

Свист, свист, свист...колесо начало вращаться.

«Специальное оборудование! Специальное оборудование! Специальное оборудование!» — Громко скандировал Чэнь Мо про себя.

Хоть Чэнь Мо "не знал", какой приз будет лучшим, было очевидно, что лучший из этих трех - фиолетовый. Его площадь была самой маленькой, так что это должно означать, что он должен быть самым редким призом!

Со стуком колесо наконец остановилось. Указатель приземлился на зеленую зону: “Вы получили книгу навыков дизайнера!”

— Все в порядке, вряд ли он мог приземлиться на фиолетовый отсек в первый раз. Это совершенно нормально! Расслабься, расслабься...

Чэнь Мо обнаружил, что на виртуальном дисплее появилась книга с уведомлением: "книга навыков дизайнера: код +1"

Чэнь Мо попробовал постучать по ней пальцем. Когда он дотронулся до нее, книга превратилась в искры, которые начали стекаться к кончику его пальца!

[1] – Нелегальная технология/устройство, запрещенное законом.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 3: Простая игра**

Несколько сцен мелькнули в голове Чэнь Мо, став частью его памяти. Он понял, что его код определенно стал лучше.

— Это не так уж и плохо! Если я использую сотню таких книг, не значит ли это, что мой код станет самым лучшим? Покупка сотни книг будет стоить...целый миллион юаней, какая огромная сумма...да это грабеж! Это же просто грабеж!

— Десять тысяч юаней за увеличение атрибута на один пункт! Я что, похож на дурака?

— Успокойся, успокойся...

— Это небольшие деньги. Если я создам громкую и хайповую игру, она будет приносить мне миллионы. Достаточно для получения большинства призов.

Чэнь Мо утешал себя, непрерывно нажимая на кнопку "Прокрути для Победы".

«Клак, зеленый.»

«Клак, зеленый!»

«Клак, зеленый!!»

Чэнь Мо хотел заплакать.

Четыре прокрутки, минус сорок тысяч юаней, которые он потратил в своем прошлом мире, а в итоге только 4 книги навыков!

Поскольку у него оставалось всего сто девяносто тысяч кредитов, ему хватало только на одну прокрутку.

Конечно, рядом с колесом была строчка "пополнение", по которой он нажал. Чэнь Мо посмотрел на содержимое с полсекунды и закрыл страницу.

Соотношение наличных к кредитам составляло 1 к 10. Никаких скидок, даже не было никакого бонуса для первого пополнения!

— Просто мне не повезло, да... Да даже в обычной китайской «мобильной игре» мне везло чаще...

Чэнь Мо хотел потратить все свои очки, но для этого ему придется получить еще три тысячи очков, а для этого ему нужно будет внести в систему триста юаней. В настоящее время он и так бедствует, так что трата последних денег было глупым поступком. Но Чэнь Мо пытался изо всех сил оправдать трату трехсот юаней.

— Я не сдамся, если опять получу книгу. В худшем случае я просто откажусь от этого конкурса и разработаю еще одну игру в следующем месяце. Я все равно еще даже не имею "D" ранга...

Стиснув зубы, Чэнь Мо нажал "Прокрути для Победы" в последний раз.

Хотя он продолжал говорить "успокойся", его тело вело себя иначе. Он чувствовал, как его сердце пыталось выпрыгнуть из груди, а руки начали дрожать.

В этот момент он понял, что происходит в сердцах людей, у которых есть пристрастие к азартным играм. Если ему опять выпадет еще одна книга, он подумал, что спрыгнет с балкона.

«Клац» — колесо остановилось.

Фиолетовая область! Специальное оборудование!

Чэнь Мо был потрясен. Наконец-то!

На экране появился сундук. Чэнь Мо постучал по нему пальцем. Сундук со щелчком открылся, и из него вырвались лучи золотистого цвета.

Чэнь Мо взглянул на экран, на котором было написано специальное оборудование: суперфокусер.

У него даже было описание!

«Суперфокусер; одноразовое использование. Продолжительность: 10 минут. После использования внимание 500 человек будет приковано к любому предмету. Эффект начинается сразу после использования и не может быть отменен.»

Чэнь Мо почесал затылок, не понимая что это, и снова перечитал описание.

«Я все понимаю, но эта штука же не имеет никакого отношения к видеоиграм, верно?»

Чэнь Мо почесал подбородок. Единственное, для чего он будет пригоден, так это для привлечения внимание зрителей и судей к своей игре.

Но...а потом что?

Эффект длился всего десять минут. Более того, он только привлечет внимание, но не поменяет их мнения о его игре.

Если его игра не понравится людям, а эта штука заставит в нее их играть, это только усугубит ситуацию!

Должен же быть какой-то выход.

Чэнь Мо не сдавался. Разве это не похоже на шутку — он так хотел получить специальное оборудование, но в итоге понял, что оно не было таким...специальным?

Чэнь Мо нужно было сделать игру, причем не слишком сложную и в пределах 6 МБ.

Зрители полюбят ее после того, как сыграют в нее в течение десяти минут.

Даже если они не полюбят ее, она должна, по крайней мере, произвести хорошее впечатление.

В ней должно быть что-то особенное, что заставит людей говорить о ней. Только так он мог занять первое место в конкурсе!

— Похоже, что эта невыполнимая задача не была для меня такой уж невыполнимой. К счастью я видел много игр и имею приличный опыт в создании игр. Ну что, пора работать! — пробормотал он.

------

Чэнь Мо снова сел перед своим ноутбуком и запустил движок.

Первоначально он подумал, что это была невыполнимая задача, но теперь, когда появился "суперфокусер", у него появилась надежда. Более того, у него были большие шансы.

Конечно, прежде чем начать, Чэнь Мо сначала использовал остальные книги: три книги по кодированию и одну книгу по дизайну уровней.

Хоть они и не сильно улучшили его навыки, все равно лучше использовать их, чем оставить пылиться на полке!

Движок для видеоигр был совсем не сложным в использовании. Чэнь Мо успел к этому привыкнуть.

Потратив оставшиеся 6 МБ, Чэнь Мо приступил к написанию проектной документации. Поскольку игра была небольшой, документ содержал в себе всего несколько сотен слов.

Использование ресурсов было минимальным, в основном игра использовала свободные общие ресурсы из движка, которые можно было использовать после нескольких небольших настроек.

Фундамент игры был закончен в течение ночи. На следующий день, проснувшись, Чэнь Мо добавил в игру несколько простых строчек и таблиц лидеров и решил, что дело сделано.

Закончив, Чэнь Мо сделал несколько тестов. Игра была похожа на его игру из прошлой жизни.

Создав установочный пакет, Чэнь Мо отправил игру на конкурс. Что касается того, получит ли игра какое-либо признание, он узнает об этом только в день соревнований.

------

День соревнований...

Чэнь Мо надел свой единственный костюм и начал морально готовиться к участию в конкурсе.

В августе в столице империи обычно было довольно жарко. Чэнь Мо чувствовал себя в этой официальной одежде курицей гриль. К счастью, в помещение было несколько кондиционеров, и все было не так плохо.

Подготовка к конкурсу шла полным ходом.

Конкурс проходил не в маленькой аудитории, по меньшей мере тут могло поместиться шестьсот человек.

Этот конкурс не был обычным конкурсом: мало того, что велась прямая трансляция и запись, но также на этот конкурс сумели завлечь трех довольно известных дизайнеров видеоигр в качестве судей.

Призы были не маленькими. Первое место получит триста тысяч юаней и сертификат дизайнера видеоигр класса D и личный магазин видеоигр.

О трехстах тысячах юаней говорить особо было не нужно. Самой привлекательной частью был последний приз – личный магазин видеоигр!

Такие магазины были местами, где создатели видеоигр выставляли свои работы. Существовали разные магазины; разработчики видеоигр SSS класса имели в своем распоряжение целые торговые центры. И некоторые из таких магазинов стали настоящим раем для геймеров, где они должны побывать хоть раз в жизни.

Магазины видеоигр были похожи на интернет-кафе, но выполняли совершенно другую функцию.

Магазины создавались не для получения прибыли. Во-первых, они в основном служили рабочим местом для создателей видеоигр. Во-вторых, они создавали такое место, где могли встретиться и пообщаться обычный геймер и создатель игры...

Геймеры, которые приходят в такие магазины, также могли высказать свое мнение и протестировать последние игры автора. Как только дизайнер решит, что игра готова, он выпустит ее.

Конечно, тестирование можно провести онлайн, но дизайнеры предпочитали использовать магазины. Из-за этого такие магазины постепенно стали символами дизайнеров видеоигр. На дизайнера, у которого не было собственного магазина , всегда смотрели свысока.

Чэнь Мо также знал цену открытия подобного магазина. Если бы он захотел открыть его сам, деньги, которые он потратил бы на аренду, были сейчас неподъемны для него, и помимо этого еще нужно учитывать оборудование, которое отнюдь не было дешевым.

И поэтому Чэнь Мо должен выиграть!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 4: Правила конкурса**

Усевшись на свое место, Чэнь Мо начал наблюдать за ситуацией вокруг себя.

Зрители уже расселись – было около семисот человек. Некоторые из них разговаривали, а другие играли на своих телефонах.

Телекоммуникационные технологии в этом мире были очень развиты. Обычная сим-карта могла вмещать в себя данные на более чем сотню гигабайт. Кроме того, удивительной мощности сигнала и покрытия было более чем достаточно, чтобы все могли смотреть видео или прямые трансляции без каких-нибудь задержек.

Чэнь Мо чувствовал, что это была одна из причин, по которой мобильные игры не взлетели. Большинство из людей будут играть в VR-игры, когда они придут домой. В мобильные игры обычно играли только тогда, когда людям было скучно. Кроме того, у всех был доступ к фильмам, сериалам, прямым трансляциям, новостям и социальным сетям, так что вряд ли кто-то будет играть в мобильные игры, чтобы скоротать время.

Развлечения в этом мире также были очень хорошо развиты, а это означает, что альтернатив видеоиграм было довольно много. В сочетании с тем, что мобильные игры едва ли приносили каких-то денег, разработчики в них не вкладывались, поэтому многие предпочитали не играть в мобильные игры.

Большую часть пришедшей аудитории составляли геймеры, в частности мобильные геймеры. Только любители мобильных игр могли бы присутствовать на подобном мероприятии!

В конце концов это соревнование любителей. Среди участников почти не было дизайнеров видеоигр класса "D". Какую игру они могли бы сделать? В лучшем случае они выставили бы несколько простых казуальных мобильных игр.

Большая часть зрителей, вероятно, пришла сюда из-за бесплатного входа, и они не возлагали больших надежд на соревнование.

Были также три судьи, которые только что прибыли.

Каждый из трех судей имел перед собой qr-код, который находился прямо перед ними на столе. Воспользовавшись телефоном, Чэнь Мо быстро проверил их личности.

Ши Хуачжэ, сорок семь лет, дизайнер видеоигр класса "B". Раньше работал в компании «Императорская династия», но сейчас он был на пенсии и теперь критиковал видеоигры. Профессиональный оценщик игр.

Линь Хай, тридцать девять лет. Дизайнер видеоигр класса "B" из компании «Дзен». Сейчас он работает менеджером и больше не создает игры в «Дзен». Профессиональный оценщик игр.

Цю Хэнъян, двадцать семь лет, дизайнер видеоигр класса "B". Основатель сайта «YouCube.com».

По случайному совпадению возраст судей разнился очень сильно, одному судье было двадцать, другому тридцать и последнему сорок лет — вместе они охватывали золотой век создателей видеоигр.

Хотя может показаться, что все они-дизайнеры видеоигр класса "В", на самом деле тут о них было написано не все.

«Императорская династия» и «Дзен» были двумя лучшими компаниями в области исследований и разработок видеоигр на материке. Вместе они занимали около восьмидесяти процентов индустрии видеоигр. Большинство дизайнеров видеоигр хотели поработать там, чтобы улучшить свои резюме.

Однако то, что они работали в этих компаниях, еще не означало, что они были хороши. Например, Ши Хуачжэ работал в «Императорской династии» и имел несколько достойных игр, но на самом деле они не были созданы его мастерством или знаниями, все его игры — результат многолетнего труда.

Что касается Линь Хая, то его дизайнерские навыки были намного лучше, чем у Ши Хуачжэ, но с тех пор, как он занял должность менеджера, его способности начали ржаветь.

Из-за этих обстоятельств, казалось, что двадцатисемилетний Хэнъян был лучшим с точки зрения дизайна видеоигр. Дизайнер видеоигр класса "В" в таком молодом возрасте и к тому же основатель компании «YouCube.com», его будущее казалось более светлым, чем у двоих предыдущих.

— Надеюсь что трое судей отнесутся ко мне снисходительно. Надеюсь что один из вас пройдет мою игру... — Чэнь Мо тихо помолился.

Остальные участники тоже сильно нервничали. Всего было двадцать претендентов, но самый лучший приз достанется только первому месту.

Хотя сертификация дизайнера класса "D " был важным, очевидно, что те, кто пришел сюда, пришли сюда именно за наличными и магазином.

Вскоре после этого начались соревнования.

------

Ведущий начал разогревать толпу...

Речь организатора...

Представление судей...

Речь самих судей...

После долгой прелюдии наконец наступило главное событие.

Ведущий увидел, что зрители задремали. Четыреста человек из семиста разговаривали по своим телефонам, а еще две сотни шептались друг с другом, а некоторые даже успели заснуть на своих местах.

С этим ничего нельзя было поделать, все это было необходимо сделать из-за официальности данного мероприятия.

— Кхм. — Ведущий откашлялся, намекая на то, что зрители должны посмотреть на главное событие.

— Вот оно, скоро начнется самая интересная часть в этом соревновании — отборочный тур! Позвольте мне повторить правила!

— Каждый в аудитории должен был получить планшет. Они поставляются с предустановленными играми всех участников.

Чэнь Мо оглянулся: перед каждым из присутствующих на столе лежал планшет. Когда ведущий закончил фразу, все планшеты включились автоматически.

— В течение следующего часа каждый зритель может протестировать любую игру по своему вкусу. В то же время мы разместим краткое введение для каждой из игр на главном экране.

— Когда вы выйдите из игры, вы можете выбрать "рекомендую" или "не рекомендую". Рекомендую означает, что вы рассказали бы об этой игре своим друзьям.

— Наши судьи также проверят эти двадцать игр в течение установленного срока. Через час мы соберем время, которые зрители провели в той или иной игре, и количество рекомендаций, эти два фактора определят рейтинг игр.

— После этого состоится дискуссионный раунд судей. Ознакомившись с мнением судей, все присутствующие в зале получат еще один шанс либо порекомендовать, либо не рекомендовать каждую из игр.

— И наконец дизайнер, что разработал игру, которая будет возглавлять чарты после подсчета проведенного игрового времени и количества рекомендаций, будет коронован чемпионом!

Ведущий сменил тему, подчеркнув: — Пожалуйста, обратите внимание! Даже после того, как будет выбрано первое место, судьи будут иметь право наложить вето на это решение. Для этого потребуется единогласное голосование всех троих. В этом случае второе место займет первое место, и так далее.

— Все поняли? Хорошо, отсчет начинается прямо...сейчас!

Зрители начали приступать к просмотру игр.

Чэнь Мо узнал правила заранее, вот почему он так беспокоился о судьях.

В первом туре зрители играли огромную роль, так как время игры и их рекомендации напрямую влияли на рейтинг.

Однако судьи были еще важнее!

Во-первых, был дискуссионный раунд, после которого зрители получат еще одно голосование. Это означало, что судьи могли влиять на решения зрителей. Если бы первые две игры шли плечом к плечу, и судьи похвалили бы одну из них, то, очевидно, как это повлияло бы на результаты.

Во-вторых, судьи имеют право налагать вето. Если бы судьи приняли единогласное решение, достижение первого места ничего бы не значило.

Вероятно, это было связано с уважением, которое этот мир питал к разработчикам видеоигр. Но, по мнению Чэнь Мо, эти правила были совершенно бессмысленными и невероятно глупыми.

Но конце концов он был всего лишь претендентом, который даже не был дизайнером «D» ранга. Все, что он мог сделать, так это смириться с этим.

В то же самое время на экране появилось введение игры Чэнь Мо!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 5: Не могу не нажать на эту игру!**

[Названия игр из нашего мира останется нетронутым (на английском языке).]

Большинство игроков не сразу начали играть, а вместо решили для начала посмотреть на главный экран. Они ждали представления и обычно решали играть в игру только тогда, когда чувствовали, что она будет достаточно интересной.

Низкий голос ведущего-мужчины прогремел на весь зал.

— Участник номер семь, игра: «FlappyBird»!

— В этой игре игрок должен управлять полетом птицы, нажимая на экран, чтобы птица смогла преодолеть препятствия. За каждое преодоленное препятствие вы получите одно очко.

— В игре можно соревноваться онлайн а так же в ней есть таблица лидеров. Э-э-э-э, да? Таблица лидеров? — ведущий заикнулся во время своего выступления. Он пытался сделать игру Чэнь Мо впечатляющей, но, увы, ему это не удалось.

Даже известный профессиональный ведущий не мог найти часть игры, которую можно было бы похвалить. Все, что он смог сделать, так это еще раз неуклюже повторить про онлайн соревнования и таблицу лидеров.

Да, в какой-то степени это была онлайн-игра.

Из зала послышались смешки. Конечно, было еще несколько простых игр на конкурсе, но они не были настолько простыми!

Судя по скриншотам, она едва ли походила на игру...

Она была настолько простой, что была бельмом на глазу.

Других механик в игре не было.

Только преодоление препятствий с помощью касаний.

«Кто будет играть в эту игру?»

Оглянувшись на трех судей, Чэнь Мо увидел, что Ши Хуачжэ побледнел. Линь Хай был потрясен.

Цю Хэнъян думал, что в ней было что-то еще, и пытался узнать с помощью своего планшета, действительно ли игра была такой простой.

Было очевидно, что все три судьи думали об одном и том же: «Игровая механика, подобная этой, все еще существует?»

«Как геймдизайнер мог позволить себе прийти сюда с такой игрой?»

Другие геймдезайнеры тоже захихикали, их стресс и тревога, которые, казалось, сопровождали их ранее, ушла.

Многие пытались выяснить, кто этот дизайнер под номером семь. Разве он не боялся стать посмешищем индустрии видеоигр, если эта игра выйдет наружу?

Чэнь Мо оставался спокойным и собранным. Никто не мог сказать, что он был тем самым дизайнером под номером семь, которого они искали.

Конкурсанты не получали номера заранее, и никто не знал кто есть кто. Таким образом они убивали сразу двух зайцев: убирали вероятность подкупа или предубеждение как со стороны судей, так и со стороны зрителей из-за личности конкурсанта.

Ведущий продолжил знакомить зрителей с другими играми. Этот инцидент стал интерлюдией, которую многие приняли за шутку.

Чэнь Мо почувствовал, что время пришло. Он незаметно включил виртуальный дисплей своего браслета и активировал «суперфокусер».

Чэнь Мо уже хотел применить его ранее, но не стал. Активировав его, он увидел виртуальный дисплей и использовал его на толпе.

После этого Чэнь Мо активировал его и из-за этого на его игре сосредоточилась большая часть аудитории, ровно пятьсот человек.

На виртуальном экране появился таймер обратного отсчета, который начал отсчет с десяти минут. В течение следующих десяти минут все их внимание будет сосредоточено на его игре.

После того, как все было сделано, Чэнь Мо спокойно остался сидеть на своем месте.

Как говорится, делай все, что в твоих силах, а остальное предоставь судьбе. Сейчас как раз было самое подходящее время для исполнения второй части этой пословицы.

------

Среди зрителей один студент включил свой планшет, готовясь опробовать эту игру.

Первоначально он даже не думал прикасаться к такой игре, как «FlappyBird», но по какой-то причине он непроизвольно нажал на ее иконку.

— А? — Он был немного шокирован, но слышал внутри себя голос, который подбадривал его и повторял: «ну же, давай, попробуй, попробуй»...

«Разве это не та самая чрезвычайно простая игра? Не похоже, что мне будет весело в нее играть.»

«...Как бы то ни было, я просто попробую.»

Студент постучал по экрану и в конце концов начал играть.

------

Одна пара играла в игру «бои собак» для двух игроков, но женщина почувствовала внезапное отсутствие интереса.

— Она так скучна, давай попробуем что-нибудь другое, — сказала женщина.

Мужчина кивнул: — Хорошо, я тоже нашел ее скучной, во что поиграем?

Пара просмотрела двадцать игр и каким-то образом их взгляд приземлился на толстую и уродливую иконку птицы «FlappyBird».

Женщина сказала: - Может в нее? У нее есть кооператив и таблица лидеров. Почему бы не попробовать ее?

Мужчина засомневался: — Хорошо, но разве это не скучная игра?

— Узнаем, когда поиграем. И у нее как раз есть таблица лидеров. Посмотрим, кто наберет больше очков, — ответила женщина.

— Ладно! — Мужчина кивнул головой.

Пара нажала на значок «FlappyBird».

------

Эффект «суперфокуса» был замечен сразу же, как только пятьсот человек по какой-то необъяснимой причине открыли «FlappyBird» и начали играть в нее. Даже три судьи начали играть в нее!

Ши Хуачжэ все еще был в ярости. Увидев представление «FlappyBird», он захотел встать и попросить выгнать дизайнера под номером семь.

В конце концов, Ши Хуажэ был самым старшим из трех судей. Люди, как правило, становятся занозой в заднице, когда они становятся старше. По его словам, эта игра не могла считаться игрой, максимум шуткой, и она определенно принесет позор разработчикам видеоигр.

«Как такой человек смог пройти через предварительные испытания? Неужели организаторы не оценили его способности должным образом?»

«Может быть...семейные связи?»

«Даже у таких соревнований есть теневая сторона. Какой позор!»

Ши Хуачжэ все еще злился, но обнаружил, что не может себя контролировать. Из двадцати иконок на экране он чувствовал, что глупая жирная птица была самой неотразимой...

«...Я действительно хочу выяснить, насколько дерьмовая эта игра.»

Ши Хуажэ нажал на значок глупой птицы и начал играть.

Он все еще чувствовал себя не слишком хорошо, играя в нее, как будто она унижала его. Когда он наконец взглянул на своих коллег — судей, он увидел, что у них на экранах тоже была запущена «FlappyBird»!

...Похоже, он был не один такой.

Два других судьи, Линь Хай и Цю Хэнъян, тоже играли в «FlappyBird»!

------

Цю Хэнъян не играл под влиянием суперфокуса. Он заметил проблему, когда ведущий представлял игру.

Зачем кому-то тратить время и усилия на добавление онлайна и таблицу лидеров в такую простую игру?

Это казалось совершенно ненужным. Почему он не создал несколько новых уровней или нового персонажа с дополнительными усилиями?

Имея в виду этот вопрос, Цю Хэнъян постучал по значку глупой жирной птице.

Начальное изображение было очень простым, и игрокам предлагалось нажать на экран, чтобы птица начала двигаться. Больше не было никаких других намеков.

В верхней части экрана был ноль, вероятно, относящийся к счету.

Графика игры была точно такой же, как и на главном экране, настолько простой, что это даже было оскорбительно. Птица была похожа на мяч, с двумя бесстрастными глазами, клювом красного цвета и двумя маленькими крыльями. Неважно, как вы на ее смотрите, она просто выглядит глупо.

Кроме того, был еще один интересный момент.

Цю Хэнъян постучал по экрану, тем самым начав игру.

Глупая птица взлетела, как тонущая соленая рыба, чуть-чуть вверх, совсем чуть-чуть. Затем она немедленно нырнула носом вниз и умерла, как только стукнулась о землю.

Цю Хэнъян: — ...

«Что это вообще такое?!»

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 6: Захватывающая игра**

Его первая попытка закончилась со счетом «0». Цю Хэнъян впервые столкнулся с подобной ситуацией.

После того, как птица умерла, появилась надпись «Игра окончена», а также текущий и лучший результат Цю Хэнъяна...оба из которых были равны нулю. Под счетом появилась таблица лидеров с наибольшим количеством очков. Его же счет был слишком низким, и он не попал в таблицу лидеров.

Кроме того, Цю Хэнъян заметил, что верхняя четвертая часть экрана была пустой, и там были написаны слова «Тут могла бы быть ваша реклама».

Цю Хэнъян кивнул: эти слова изменили его мнение о создателе игр под номером семь.

Цю Хэнъян был основателем компании «YouCube.com», и сейчас он активно исследовал видеоигры. Поэтому он ценил коммерческую модель и ценность игр.

Многие разработчики видеоигр начального уровня, которые еще не вошли в индустрию, имели причуду не учитывать коммерческую модель своей игры во время создания.

На самом деле дизайнер должен с самого начала придумать лучшую коммерческую модель для своей игры.

Что касается казуальных игр, подобных этой, геймдизайнеры обычно делали свои игры платными или показывали в них рекламу. Различные способы получения прибыли могли сильно повлиять на результат их игры на рынке.

Этот дизайнер оставил место для рекламы, тем самым показывая, что он знает о важности коммерческой ценности гораздо лучше, чем дизайнеры, которые тратили свое время на незначительные проблемы...

Он нажал на экран, тем самым снова перезапустив игру.

На этот раз Цю Хэнъян приготовился и начал безостановочно постукивать по экрану. Однако траекторию полета глупой птицы было слишком трудно контролировать. Цю Хэнъян сумел пройти через две трубы, после чего врезался в третью.

— Черт побери! — Цю Хэнъян не хотел сдаваться, поэтому он опять начал играть.

Через пять минут Цю Хэнъян уже умер десятки раз.

Как и ожидалось, умереть в этой игре было легко. Даже если он вкладывал всю свою концентрацию в игру, он все равно умирал в течение нескольких секунд.

Кроме того, после смерти можно было еще раз перезапустить игру. И это делалось так просто и легко, что когда он опомнился, он понял, что сыграл уже несколько десятков раз.

Лучший результат Цю Хэнъяна — 12 баллов, которых он добился, выжав из себя все свои силы.

Сыграв еще дюжину раз, он, наконец, сумел довести счет до 14, почувствовав, что больше не может мыслить здраво.

Цю Хэнъян заметил, что после этой попытки его рейтинг в таблице лидеров переместился на шестое место.

Он постучал по рейтингу и перед ним открылась таблица лидеров, которую можно было отсортировать по наивысшему и наинизшему баллу.

Конечно, имена в таблице лидеров были все в формате «ГостьXXX». Чэнь Мо не мог заставить всех создать личную учетную запись, так как это отрицательно повлияло бы на игровой опыт.

Однако игрокам было разрешено свободно менять свои имена в таблице лидеров.

Цю Хэнъян прокрутил страницу вниз и был потрясен, обнаружив, что в таблице лидеров было пятьсот сорок три человека!

«Пятьсот игроков из семиста возможных? Черт возьми! Как такое возможно?»

Цю Хэнъян думал, что большинству такая игра не покажется интересной. Количество людей, которые были заинтересованы в такой простой игре, как эта, превзошли все его ожидания.

Цю Хэнъян не мог не чувствовать удовлетворения, видя, что сейчас он занимал шестое место из пятисот или около того играющих людей. Этим результатом можно было гордиться!

Цю Хэнъян постучал по имени своей учетной записи и изменил «Гость34» на свое настоящее имя.

Он снова прокрутил таблицу лидеров, заметив, что она постоянно обновляется и перетасовывается. Похоже, что она обновлялась довольно часто, возможно, каждые пять — десять секунд.

Увидев ожесточенную борьбу в сетке лидеров, Цю Хэнъян не мог не почувствовать, что игра была довольно оживленной.

Прокрутив список он был потрясен – игрок на первом месте имел счет в сорок семь единиц!

— Срань господня!

Цю Хэнъян был ошеломлен. Как ему это удалось? Что за психопат получил сорок семь очков? Он что, жульничал?

Цю Хэнъян был недоволен своими жалкими четырнадцатью очками. Сейчас он был на шестом месте, но его могли обойти в любой момент.

«Я поиграю еще пять минут. Потом я попробую другие игры.»

Цю Хэнъян был серьезно настроен на победу.

------

Десять минут пролетели быстро, и действие суперфокуса закончилось.

— Какая странная игра... Что? Я потратил на нее столько времени? Черт возьми.

Мужчина средних лет в очках закрыл «FlappyBird». На его планшете появилось всплывающее окно: «Вы бы порекомендовали эту игру другим?»

Мужчина немного подумал и нажал на кнопку «Рекомендую».

Это было трудно объяснить, но, вероятно, он подумал: «Я не хочу быть единственным, кто пройдет через эту пытку».

До сих пор у «FlappyBird» было пятьсот восемьдесят девять активных человек в списке лидеров.

Это было связано с присущим людям менталитетом толпы. Некоторые из них видели, как их друзья или члены семьи играли в нее, соревнуясь, стараясь получить как можно больше очков. Кроме того, видя, что многие другие в аудитории играют в эту игру, другие чувствовали, что должны попробовать поиграть в эту игру.

После того, как действие суперфокуса закончилось, большинство игроков вышли из игры. И лишь небольшая часть из них предпочла не рекомендовать игру, в то время как оставшаяся часть рекомендовала ее.

Что касается игроков, которые все еще играли в нее, они все еще пытались набрать как можно больше очков.

Линь Хай заметил, что Ши Хуачжэ выглядит не слишком хорошо, и обеспокоенно спросил: — Что случилось, плохо себя чувствуешь?

— Да ничего особенного, — ответил он, качая головой.

Линь Хай заметил, что глаза Ши Хуажэ блестят. Линь Хай не мог сдержать любопытства.

Он взглянул на экран Ши Хуачжэ. На нем был экран с результатами «FlappyBird». «Счет: 4; самый лучший счет: 4».

Линь Хай быстро отвел взгляд, едва сдерживая смех. Он играл в нее в течение десяти минут, и его лучший результат был равен всего лишь четырем очкам. Этот счет даже не входил в первую сотню, любой бы сошел с ума!

Линь Хай благоразумно предпочел не совать нос в это дело…

------

Раунд игрового опыта продолжался. Весь раунд длился час, от которого прошло всего минут десять или около того.

Из семисот человек, собравшихся в зале, почти шестьсот играли в «FlappyBird». И после окончания действия «суперфокуса» лишь небольшая часть из них продолжила играть в его игру; другие предпочли поиграть в другие игры.

Чэнь Мо не волновался. Когда ведущий представлял другие игры, он изучал игры своих соперников, и большинство из них были едва конкурентоспособны.

Если не считать нескольких вполне сносных игр, остальные не шли ни в какое сравнение с его игрой.

Скажем так: у их игр была лучше графика, у них было больше ресурсов и контента по сравнению с «FlappyBird». Но с точки зрения геймплея и скорости распространения?

— Я никого обидеть не хочу, но я хочу сказать, что все здесь — мусор!

Действительно, когда зрителей пробовали другие игры, большинство из них быстро закрывали их и снова открывали «FlappyBird».

Не говоря уже о том, что игра была довольно веселой, самой важной частью было рейтинг!

Можно было сказать, что игра была заразительной. Хоть она и становилась неинтересной после некоторого времени. Хоть она и была немного скучной, но самое главное было в том, что она мучила игрока! Но после того, как они просто закрывали игру на пять минут, желание снова открыть ее давало о себе знать.

Чэнь Мо сейчас беспокоился только о судьях.

Если бы все судьи отклонили игру и дисквалифицировали ее, все было бы кончено!

Однако если один из судей даст зеленый свет его игре, первое место определенно будет принадлежать ему!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 7: Это вообще можно называть игрой?**

Час оценки видеоигр закончился. Ведущий подошел к краю сцены.

— Хорошо, раунд оценки закончился! Всем удалось найти игру, которая вам понравилась?

— Давайте перейдем к следующему этапу, но сначала мы посмотрим на результаты, которых достигли эти двадцать игр. Пожалуйста, посмотрите на экран.

Зрители перевели взгляд на игровое время и количество рекомендаций двадцати игр, которые сейчас были показаны на главном экране.

Публика громко ахнула.

— Что за...ни за что!

— Э-эт невозможно. Это безумие!

— Как может существовать такой большой разрыв?

— Ведущий, результаты точно достоверны?

Все были удивлены цифрам, которых достигла «FlappyBird»: общее игровое время: 349 часов; рекомендаций: 544!

С другой стороны, на втором месте была игра под названием «Остров охотников» с 92 часами и 330 рекомендациями!

Ведущий тоже был шокирован, так как впервые увидел эти цифры. Он думал так же, как и почти все зрители: скорее всего тут была какая-то ошибка!

Судьи тоже были в недоумении, они тоже находили такие результаты невероятными.

Как такое возможно? В общей сложности в зале было семьсот человек, то есть все они в среднем провели пол часа в этой игре!

Пятьсот сорок четыре из семисот человек порекомендовали эту игру другим. Эти цифры не поддавались логике!

Чэнь Мо не слишком удивился, так как цифры соответствовали его расчетам.

На самом деле, «FlappyBird» не была приятной игрой; она давала вызов игрокам. Если бы эта игра была выпущена на рынок, большинство игроков закрыли бы ее через пять минут.

Однако целевая аудитория участвовала в конкурсе, а это означало, что конкуренты «FlappyBird» не были играми AAA класса, а всего навсего ужасными играми начального уровня.

Остальные игры не смогли надолго удержать внимание игроков. Поэтому большинство из них решили вернуться в «FlappyBird», чтобы улучшить свой счет. Самые упрямые из них провели весь час в игре, раз за разом пытаясь улучшить свой результат в «FlappyBird».

Если учитывать этот факт, то достижение такого количества игрового времени было вполне нормальным.

Ведущий молчал несколько секунд, слушая, что ему говорят по наушнику, после чего поднял голову и сказал: — Техники только что подтвердили, что все подсчитано верны.

В зале воцарилась суматоха.

Многие в аудитории отказывались верить в то, что «FlappyBird» смогла достичь такого результата, особенно те, кто ничего не чувствовал к подобным играм и играл в подобные игры всего несколько минут.

Однако подавляющие большинство людей восприняло это как истину.

— Эта игра действительно так хороша? Она выглядит так просто, что на нее больно смотреть, и ее игровая механика тоже невероятно проста. Как она могла занять первое место? Причем с таким огромным разрывов.

— Что в этом странного? Вспомни, сколько времени ты на нее потратил?

— ...по меньшей мере сорок минут.

— Я потратил почти час! И я никак не могу забыть этот звук поражения...

— А когда я закрываю глаза, все, что я вижу, так это глупую птицу, которая подпрыгивает вверх и вниз...

— Послушайте, в списках лидеров находится почти шестьсот человек. Первые двести человек имеют двадцать или больше очков, и те, кто находится в первой десятке, имеют больше сорока пяти очков. Как долго вы играли, чтобы добраться до двадцати очков?

— Не меньше двадцати минут.

— Вот именно, тогда цифры сходятся.

— Но все же... Это безумие... — Теперь те, кто ранее сомневался в достоверности результатов, начали сомневаться в своих убеждениях.

Ведущий покашлял, чтобы привлечь внимание аудитории: — И так, поскольку достоверность результатов была подтверждена, в настоящее время на первом месте находится «FlappyBird», ее создатель — дизайнер под номером семь!

— Следующий раунд — оценка судей. После завершения оценки все присутствующие в аудитории примут участие в последнем раунде.

После паузы ведущий продолжил: — Напомню, что сейчас «FlappyBird» лидирует как в игровом времени, так и в рекомендациях. Согласно правилам, каждая рекомендация стоит тридцать минут игрового времени, а это значит, что если «Остров охотников» получит по крайней мере еще 128 рекомендаций, то он сможет занять первое место!

— Ну что же, передаю слово вам, дорогие судьи.

Ведущий поднял руку, показывая судьям, чтобы они приступили к оценке.

Судьи посмотрели друг на друга. Тогда Цю Хэнъян сказал Ши Хуачжэ: - Думаю, что старший должен начать первым.

Все судьи были первоклассными разработчиками видеоигр. Они не работали в одной компании, поэтому у них не было никакой разницы в статусе. Поскольку Ши Хуачжэ был старшим, Линь Хай и Цю Хэнъян проявили уважение, позволив ему заговорить первым.

Ши Хуачжэ побледнел, придвинул микрофон поближе к себе и откашлялся.

— Это вообще игра?! Я буду первым, кто не одобрит ее! Если ЭТО можно считать игрой, то разве не кто угодно может сделать игру?!

— Уличный артист, который поет на улице — это поп-звезда?!

— Граффитист — это художник?!

— Реперы - это поэты?!

— Мусор!

Ши Хуажэ был явно зол и даже ударил по столу костяшками пальцев.

— Во-первых, в этой игре нет сюжета, стиль игры обыденный, графика простая, а управление ужасное! Эта штука вообще не соответствует критериям игры!

— Во-вторых, эта игра использует пороки игроков, чтобы они пытались побить рекорд друг друга, что искусственно раздувает игровое время!

— Вся статистика, которую вы видите, независимо от времени игры или рекомендаций, все это бессмысленно! Почему? Потому что это неортодоксально!

— Поэтому, как вы можете сказать, я против такой игры!

Закончив, Ши Хуажэ отодвинул микрофон, тяжело дыша.

— Точно! Мистер Ши хорошо сказал! — прокричал кто-то , и публика разразилась громким хохотом.

Скорее всего это был другой дизайнер, который был очень недоволен данной статистикой.

Чэнь Мо спокойно открутил крышку своей бутылки с водой и сделал глоток. Он вполне ожидал такой реакции от Ши Хуажэ.

Очевидно, Ши Хуажэ очень сильно не любил подобные игры, потому что он не был хорош в них и не получал удовольствия от постоянных проигрышей.

Более того, «суперфокусер» Чэнь Мо заставил его играть в эту игру целых десять минут.

Ведущий явно не ожидал, что Ши Хуачжэ будет так взбешен, и быстро сменил тему: — Хорошо, мистер Ши Хуачжэ высказал свое мнение! Следующий, Мистер Лин Хай.

Линь Хай посмотрел на Ши Хуажэ, а потом на «FlappyBird». Застряв между молотом и наковальней, он нерешительно включил микрофон.

— Эта игра...я думаю, что Ши Хуажэ верно все подметил, игра действительно довольно странная и имеет довольно простую механику. С точки зрения качества она не совсем достойна стать победителем данного соревнования.

После паузы Линь Хай сказал: — Однако я думаю, что если она смогла получить такой результат, это означает, что игроки считают ее достойным. Поэтому я оставлю окончательное решение за игроками.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 8: Гринд - залог успеха?**

Речь линь Хая была гораздо более продуманной, ей он не оскорбил ни одну из сторон. По правде говоря, у него не было четкой позиции по этому вопросу.

Из зала начал доноситься шепот.

Речь Ши Хуажэ все же держалась в умах аудитории. Старший дизайнер высказал такое сильное отрицательное мнение в отношении видеоигры, причем предоставил аргументы, которые заставили аудиторию начать сомневаться.

С другой стороны, Линь Хай просто быть нейтральным. На самом деле его речь не имела никакого значения, его высказывание забылось практически сразу же. Но вот речь Ши Хуачжэ произвела глубокое впечатление практически на всех.

Чэнь Мо вздохнул с облегчением.

Если бы Линь Хай оказался против «FlappyBird», он оказался бы в неловкой ситуации. Мнение двух судей повлияет на большинство зрителей. Но так как Линь Хай остался нейтральным, это было и не хорошо, но и не плохо.

Следующим должен был высказаться самый молодой судья — Цю Хэнъян. Один из трех судей был против его игры, а другой остался нейтральным, мнение Цю Хэнъяня решит дальнейшую судьбу его игры.

Цю Хэнъян включил микрофон и после некоторого раздумья сказал: — В отличии от господина Ши Хуачжэ, у меня другой мнение об этой игре.

Чэнь Мо был потрясен. «Почему этот парень помогает мне? Может быть, его вкусы более уникальны, чем у двух других судей, и он смог увидеть хорошие стороны моей игры?»

Ши Хуачжэ тоже выказал удивление, глядя на Цю Хэнъяна, желая услышать, что Цю Хэнъян собирается сказать.

— Эта игра...прежде чем я увидел результаты, я дал ей восемь баллов, но после того, как я увидел итоговую статистику, я думаю, что она заслуживает девяти баллов. Конечно такой балл я выставил с учетом других игр, которые были сделаны другими девятнадцатью дизайнерами. — Сказал Цю Хэнъян.

— Эта игра действительно заслуживает первого места.

Зрители ахнули.

Что за черт? Девять? Может быть, девять баллов из ста?

Однако, судя по тону и выражению лица Цю Хэнъяна, он явно подразумевал девять баллов из десяти возможных!

Многим в зале понравилась «FlappyBird». Но они видели, что игра была немного сырой. Семь из десяти было бы неплохой оценкой, но девять из десяти – разве это не перебор?

Цю Хэнъян проигнорировал удивленную аудиторию и продолжил: — Пожалуйста, не думайте, что это странно. В этом и заключается отличие видение создателей игр от обычных игроков.

— Вы, ребята, видите мини-игру с простой графикой и монотонным стилем игры, но в моих глазах она была тщательно продуманна и сделана с максимальным вниманием к деталям.

— Почему я так думаю? Позвольте мне объяснить.

Аудитория была заинтересована высказыванием Цю Хэнъяном. Все они хотели узнать, что же в этой игре есть такого хорошего?

Не стоит забывать, что соревнование транслировались в прямом эфире. Если бы Цю Хэнъян сказал чушь, это нанесло бы ущерб его имиджу не только в кругах создателей видеоигр!

Цю Хэнъян сказал: - Я задам вам, игрокам, несколько вопросов.

— Первый вопрос: практически все согласились с тем, что игра выглядит очень просто. Тогда я спрошу у вас — вы действительно думаете, что птица уродлива? Или вы думаете, что птица выглядит немного глупо, но ее анимация полета и анимация смерти довольно забавна?

— Второй вопрос: кто-нибудь пытался подсчитать, с какой скоростью падает птица? Или на сколько она поднимается вверх, когда вы нажимаете на экран?

— Третий вопрос: почему игра перезапускается всего одним нажатием после того, как вы проигрываете? Зачем простой мини-игре нужна таблица лидеров и онлайн?

— Четвертый вопрос: все вы, скорее всего, заметили рекламное место в верхней части экрана игры, верно?

— Пожалуйста, серьезно подумайте над моими вопросами.

После того, как Цю Хэнъян закончил, он намеренно выключил микрофон, чтобы дать некоторое время аудитории.

Публика тут же принялась обсуждать происходящее.

Все они были геймерами, поэтому они, естественно, пытались найти разные лазейки. Кроме того, большая часть аудитории была зависима от «FlappyBird», поэтому вопросы, которые задал Цю Хэнъян, вызвали множество дискуссий.

Чэнь Мо был шокирован, потому что вопросы, которые задал Цю Хэнъян, касались ключевых моментов игры, и он был очень удивлен. В конце концов, идеология дизайна видеоигр в этом мире была отсталой и была наполнена предрассудками.

Цю Хэнъян был невероятен. Он смог отбросить свои предубеждения и углубиться в факторы, которые делали игру привлекательной, полностью проигнорировав идею слепой удачи...

Только благодаря этому качеству Чэнь Мо был уверен в том, что даже в его предыдущем мире Цю Хэнъян все равно был бы выдающимся дизайнером видеоигр!

Как только Цю Хэнъян решил, что аудитории хватило времени, чтобы обсудить и подумать об этом, он продолжил: — Теперь у вас всех должны появиться какие-то идеи. Поздравляю вас с тем, вы сделали свой первый шаг в мир мыслей дизайнеров видеоигр.

— Первый вопрос: была ли графика этой игры действительно настолько плохой? Когда вы смотрели на эту птицу, какая первая мысль приходила вам в голову? Глупая? Незрелая? Странная? В любом варианте вы будете правы, она может показаться вам графически простой птицей; она была нарисована с помощью обычных цветов и линий, но большие глаза, колбасного вида клюв и маленькие крылья сразу же вызовут у играющего ассоциацию с глупой птицей. Но это не так то уж и просто сделать!

— Более того, внешний вид птицы вполне соответствует содержанию игры. Глупый вид птицы снимает остроту разочарования от неудач. Она даже заставляет вас думать, что во всем виновата сама эта глупая птица, а не вы, верно?

Когда Цю Хэнъян закончил, в зале раздался смех.

Цю Хэнъян продолжил: — Второй вопрос! Почему я спросил о скорости падения и взлета? В этой игре эти две вещи являются ключевыми факторами кода, которые непосредственно влияют на сложность этой игры.

— Если скорость падения будет слишком высока, а скорость взлета также будет слишком быстра, игра станет слишком трудной. Большинство людей не смогли бы преодолеть и двух труб. А это означает, что игра будет слишком хардкорной, и большинство из игроков не будут играть в нее дольше пяти минут.

— В обратном же случае игра была бы слишком легкой, большинство из игроков смогли бы преодолеть отметку в несколько десятков очков. Но тогда игрок подумает, что игра слишком легкая и скучная; и все так же окончится тем, что игрок удалит эту игру.

— Поэтому, на мой взгляд, дизайн этой игры был тщательно продуман. Дизайнер смог сделать так, чтобы игрокам было трудно, но он смог сделать так, чтобы с каждым проигрышем у вас появлялась чувство надежды, что в следующий раз вы сыграете намного лучше, что будет заставлять вас играть в эту игру снова и снова!

— Перейдем к третьему вопросу! Создатель намеренно сделал перезапуск игры всего в одно касание. Таким образом он уменьшил количество ненужных шагов что позволяет вам быстрее начать следующий раунд.

— Что касается таблице лидеров и онлайна, я думаю, что это вишенка, без которой торт не будет таким вкусным. Без онлайна результаты этой игры составляли бы треть от того, что есть сейчас, но я думаю, что скорее всего даже хуже.

— Почему? Потому что в таких играх именно продвижение в таблице лидеров делает ваш результат значимым. Если бы не было таблицы, то зачем игрокам пытаться достигнуть 100 или 1000 очков, если они не смогут похвастаться своим результатом?

— Конечно вы бы могли показать своим близким свой телефон с результатом, но вы не сможете показать другим игрокам то, насколько вы хороши! Вы не сможете сказать другим игрокам со всего мира: — «Смотрите, смотрите, какой я скилловый!»

— Те, кто пытался улучшить свой результат, согласны со мной? Много ли нас таких? Я, например, провел большую часть времени за этой игрой, пытаясь улучшить свой результат. Поднимите пожалуйста свои руки, если согласны со мной.

Большая часть зрителей подняла руки.

Цю Хэнъян кивнул: — Тогда вы понимаете, о чем я говорю! Онлайн и таблица лидеров жизненно важные части этой игры!

Один из зрителей в первом ряду крикнул: — Господин Цю, так вот почему вы набрали 39 очков и изменили ник? — Из зала раздался громкий смех.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 9: Высокое мнение**

Цю Хэнъян не возражал против данного замечания. После того, как смех из аудитории затих, он продолжил: — Что касается последнего вопроса – свободное рекламное место в верхней части экрана!

— Многие разработчики видеоигр начального уровня имеют один недостаток: они не уделяют достаточного внимания модели получения прибыли, в конце концов они полностью игнорируют ее в процессе создания.

— Давайте я возьму в пример игру «Остров охотников», игру, которая находится сейчас на втором месте. Она относительно средняя. Однако дизайнер не стал думать о модели прибыли, что, по-моему, очень плохо.

— Вы не сможете добавить способы монетизации после того, как игра уже будет на рынке. Это немного похоже на создание фильма - даже если вы получаете хорошие отзывы о своем фильме, но если в вашем фильме с самого начала ничего не будет , что могло бы вам принести прибыль еще в процессе редактировании, ваш фильм будет не настолько успешным в плане прибыли!

— Если вы не думаете о получении прибыли, максимум, что вы сможете сделать, так это выставить свою игру на рынок и начать продавать ее по стандартной цене.

— Скажем, что такая игра, как «Остров охотников», будет продаваться за десять юаней. Пока что у нее есть триста тридцать рекомендаций. Предположим, что восемьдесят процентов из трехсот тридцати игроков купить ее, что является невероятным числом, но даже тогда прибыль «Остров охотников» составит всего две тысячи шестьсот сорок юаней.

— С другой стороны, если бы создатель «FlappyBird» также решил бы получать прибыль только за покупку игры, я могу гарантировать вам всем, что такая игра точно потерпит неудачу!

— Очевидно, что он подумал об этом, и из-за этого он решил завязать свой доход с показом рекламы. Это отличный ход.

— В общей сложности за два раунда мы провели за игрой триста сорок девять часов. Предположим, что в среднем каждая попытка будет длится десять секунд, что является весьма щедрой оценкой, просто я думаю, что скорее всего в среднем один забег длился не больше трех секунд.

— Давайте я возьму эти числа за основу, тогда в итоге получится сто двадцать пять тысяч шестьсот десять смертей, то есть только за эти два часа эта игра успела бы показать сто двадцать тысяч объявлений!

— Более того, какую именно рекламу можно разместить на этот баннер понять достаточно просто. Поскольку игроки, которым нравятся такие игры как «FlappyBird», определенно являются мобильными геймерами, и более «устойчивыми» пользователями, это означает, что игроки, которые будут играть в нее, являются более терпеливыми игроками!

— Поэтому, если бы я был дизайнером другой мобильной игры, я бы подумал о покупке этого рекламного места. Допустим, что один из каждых тридцати человек перейдет по рекламе, которая будет размещена в «FlappyBird», и каждый десятый из этой тридцатки сделал бы покупку в моей игре. Если бы я купил рекламное место в «FlappyBird», я бы получил более четырехсот покупок.

— Если каждая покупка будет равняться десяти юаням, прибыль, которую я получил бы от покупки рекламного места, составила бы 4188 юаней. Я готов выложить по крайней мере три тысячи юаней за это рекламное место...что уже превосходит прибыль «Острова охотников»!

— Есть еще один примечательный момент! «Остров охотников» можно купить только один раз. Количество игроков, которым нравятся такие игры, и так невелико, и они, конечно же, не купят ее во второй раз, а это означает, что прибыль со временем уменьшится.

— Что касается «FlappyBird», мне кажется, что она будет распространяется как чума, что означает, что ее пользовательская база резко взлетит к небесам. Кроме того, наполнение рекламного места может меняться со временем. Например я арендую его на этот месяц, а в следующем месяце его купит кто-то другой, таким образом прибыль будет постоянна в определенной степени.

— Таким образом, разрыв в прибыльности «FlappyBird» и «Остров охотников» на самом деле огромна!

— Вот почему я думаю, что такая игра, как «FlappyBird», точно обретет успех. Автору удалось объединить все пункты, в основном приняв наилучшее решение по каждому отдельному аспекту. Вот что меня больше всего удивляет!

— Честно говоря, если бы вы дали мне всего шесть мегабайт на целую игру, с условием, что я должен буду создать игру, которая принесет более высокий доход, чем у «FlappyBird», я...Я не смогу этого сделать!

— Это все, что я хотел сказать.

Цю Хэнъян выключил микрофон и жестом показал ведущему перейти к следующему раунду.

Публика была так потрясена, что не смогла вымолвить ни слова. Разве это не слишком?

Цю Хэнъян не смог бы сделать такую игру? Разве это не означает, что способности создателя «FlappyBird» превзошли дизайнера видеоигр класса «B»?

Тем не менее, слова Цю Хэнъяна действительно имели доказательства, которые подтверждали его утверждения, и давали много информации для анализа. Многие из слушателей, следивших за мыслительным процессом Цю Хэнъяна, также согласились с тем, что «FlappyBird» хоть и казалась простой, но в ней было уделено много времени мельчайшим деталям.

Очевидно, что этот дизайнер под номером семь спланировал все детали с самого начала. Идеальный баланс между сложностью, возможностью хвастовства и доходом от рекламы. Эта игра будет очень прибыльной!

Как он и сказал, у профессионалов действительно была другая точка зрения. После выслушивания анализа со стороны Цю Хэнъяна большинство зрителей также подумали о том, что «FlappyBird» довольно хороша.

Чэнь Мо не мог не посмотреть на Цю Хэнъяна, когда тот открыл бутылку и сделал глоток воды.

Очевидно, что Цю Хэнъян сам придумал обоснование прибыльности рекламного места... Чэнь Мо было очевидно, что он не слишком глубоко изучал статистику игр. Ну, во всяком случае, работа в виде разбора возможной прибыли лежит не на разработчиках видеоигр.

Согласно статистике из его предыдущего мира, «FlappyBird» смогла достичь более пятидесяти миллионов загрузок. Ее создатель, Донг Нгуен, получал более пятидесяти тысяч долларов на свой банковский счет каждый день, причем только от баннера.

В то время, каждая тысяча просмотров рекламы стоила 0,15 долларов США, что являлось одним юанем, это означает, что «FlappyBird» показывала по триста миллионов объявлений в день.

Используя ту же самую цену — один юань за тысячу просмотров, «FlappyBird» в этом мире не сможет получить такие же результаты, которые Цю Хэнъян описал ранее, даже с учетом того, что цена просмотра вырасти в несколько раз.

Однако Цю Хэнъян был прав в одном: самым большим преимуществом этой игры был потенциальный взрывной рост аудитории! Это было особенно важно из-за онлайна и таблицы лидеров. Эти два факта будут подстегивать людей играть дальше.

Очевидно, Чэнь Мо не хотел спорить с Цю Хэнъянем, и у него даже не было времени отпраздновать победу. Он знал, что его чемпионская позиция в соревновании была обеспечена Цю Хэнъянем.

Более того, Цю Хэнъян смог проделать весь этот анализ в течение часа игрового тестирования, включая приблизительную оценку дохода, которая, по мнению Чэнь Мо, была очень впечатляющей. По сравнению с другими судьями было очевидно, что уровень мастерства Цю Хэнъяна поразил Ши Хуажэ и Линь Хая.

В этом мире все еще было несколько гениев, и не все они были безмозглыми рабами, как Ши Хуажэ.

Ши Хуажэ выглядел недовольным. Анализ Цю Хэнъяна сказал всем, что он был неправ.

Среди трех судей один судья сказал, что эта игра полный мусор и ничего не стоит, а другой похвалил ее, сделав ее чем-то гениальным. Всем было очевидно, что только один из них был прав. И на самом деле большинство зрителей были на стороне Цю Хэнъяна!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 10: Незаслуженная победа!**

Ши Хуажэ молчал. Хоть Цю Хэнъян и был младше его, они оба были дизайнерами видеоигр класса «B». Кроме того, Цю Хэнъян только начинал активно работать в этой сфере, у него было вся жизнь впереди. Если бы они вцепились друг другу в глотки, то они не получили бы от этого никакой выгоды.

Кроме того, Ши Хуачжэ понял, что у него нет никаких шансов против аргументов Цю Хэнъяна. Поэтому он предпочел проглотить свою гордость и держать рот на замке.

Ведущий также почувствовал, что атмосфера вокруг судей была не совсем правильной, и быстро отвлек внимание от них. — Хорошо, спасибо за проницательные отзывы трех судей. Лично я не думаю, что существует такая игра, которая всем понравится. Вполне нормально, когда кому-то не нравится та или иная игра. Ну что же, тогда мы переходим ко второму раунду!

Теперь зрители опять начнут играть в игры, и от них будет зависеть результат соревнования. Тем не менее, всем было очевидно, что основное внимание будет сосредоточено на «FlappyBird» и «Остров охотников».

Другие игры и рядом не стояли с «FlappyBird». Ключевым фактором этого раунда станет то, сколько количество рекомендаций сможет получить «Остров охотников»!

Публика начала бурно обсуждать это событие.

— За кого ты проголосуешь?

— Я думаю, что мистер Ши был прав, не слишком ли проста «FlappyBird»? Заслуживает ли она стать лучшей игрой этого соревнования?

— Значит ты проголосуешь за «Остров охотников»?

— Хм, я не могу сказать наверняка. Хотя мне кажется, что в «Остров охотников» было вложено больше усилий, она не так увлекает, как «FlappyBird».

— Тогда почему ты все еще сомневаешься? Сказанное Цю Хэнъян было намного разумнее, чем необоснованный гнев Ши Хуачжэ. Я проголосую за «FlappyBird», несмотря ни на что.

— Тогда я тоже буду голосовать за «FlappyBird».

— Давай покончим с этим, я не хочу быть единственным, кто пережил эту пытку.

Вскоре после этого была показана обновленная статистика.

У «FlappyBird» в общем стало тысяча тридцать семь рекомендаций!

У «Острова охотников» в общем стало пятьсот тридцать семь рекомендаций!

Чтобы занять первое место, «Острову охотников» тогда требовалось набрать еще сто двадцать восемь голосов, но на данный момент это уже было не важно.

Более того, «FlappyBird» получила почти пятьсот голосов во втором туре, можно было сказать, что это было сокрушительное поражение!

— Хорошо, окончательные результаты известны! Согласно нашим правилам, «FlappyBird» стала номером один в категории проведенного времени и количеству рекомендаций. Однако нам все еще нужно окончательное одобрение трех судей. Если они придут к единогласному решению, что игра недостойна, к сожалению, ее придется дисквалифицировать. — Сказал ведущий.

— Трое судей, что вы думаете?

Ведущий посмотрел в сторону трех судей.

Ши Хуажэ и Линь Хай молчали.

Чтобы игра была дисквалифицирована, требовалось единогласное решение всех трех судей. Позиция Цю Хэнъяна была очевидна. Даже если бы Ши Хуачжэ и Линь Хай заявили, что они против нее, у них все равно бы ничего не вышло. Поэтому они оба молчали.

Цю Хэнъян включил свой микрофон. — Я одобряю эту игру. Я думаю, что она заслужила занять первое место в этом соревновании.

Ведущий согласно кивнул. — Хорошо! Это означает, что победитель этого был определен: «FlappyBird», дизайнер под номером семь!

— Пусть создатель этой замечательной игры под номером семь поднимется на сцену, чтобы он смог получить свои призы. Он получит триста тысяч юаней, квалификацию дизайнера видеоигр класса «D» и свой собственный магазин видеоигр! Поздравляю!

Чэнь Мо встал со своего места и направился к сцене.

Зрители и конкуренты недоумевали, они все хотели узнать, что за человек создал такую садистскую игру.

Практически целая половина зрителей хотела заглянуть в его сознание. Он социопат? Зачем ему создавать такую самоистязательную игру? Почему? Конечно, они могли только догадываться.

У Чэнь Мо было безразличное выражение лица, без намека на торжество, как будто он с самого начала знал, что выиграет.

Для него подъем на сцену за призом был лишь необходимой частью ненужного ритуала.

— Поздравляю! — Ведущий обменялся рукопожатием с Чэнь Мо, а затем вручил ему приз.

— После того, как вы сойдете со сцены, персонал свяжется с вами, и вы решите вопрос на счет денег. Что касается магазина, обсудите этот вопрос с персоналом.

Чэнь Мо кивнул в ответ.

— Давайте еще раз поаплодируем дизайнеру под номер семь, Чэнь Мо! — Громко сказал ведущий

Гром аплодисментов раздался из зала, и вспышки света начали исходить от окружающих журналистов. Чэнь Мо был не против всего этого и принял подходящую позу, чтобы фото получились намного лучше, одновременно держа в руках трофей.

В этот момент кто-то заговорил. — Эй, ведущий, можно мне сказать пару слов?

Ведущий был потрясен, услышав Ши Хуаже.

«Что все это значит?»

Ведущий на мгновение задумался. Конкурс уже закончился, рецензии даны, что еще можно было сказать?

Однако, поскольку Ши Хуачжэ попросил это, он не мог отказать ему. Поэтому ведущий ответил кивком головы.

Аплодисменты из зала медленно стихли, все начали задаваться вопросом, что Ши Хуаже хотел сказать.

Ши Хуачжэ откашлялся и сказал: — Во-первых, поздравляю вас с победой.

Чэнь Мо кивнул и сказал: — Спасибо.

— Как человек из прошлого, я хотел бы поделиться некоторыми своими переживаниями из прошлого. Хотите послушать?

Чэнь Мо улыбнулся и кивнул. — Конечно.

— Я думаю, молодой человек, что ваши взгляды действительно уникальны. Я впечатлён вашей игрой. Однако вы не сможете достигнуть неба, делая игры только с отличными идеями. Они могут обернуться и укусить вас, когда у вас станет слишком много идей.

— При создании игр лучше всего придерживаться норм и не слишком увлекаться. Нельзя постоянно делать такие игры. Вы можете сделать ее только один раз, нельзя делать их вечно.

— Возьмем, к примеру, вашу игру. Я все еще придерживаюсь своих слов и готов ответить за них. Вы вызвали у публики негативные эмоции, чтобы они продолжали играть. Я категорически против подобного.

— Надеюсь, что ТЫ сможешь уйти с той тропы, на которую забрел. Пожалуйста, не продолжай идти по этому пути только потому, что на этот раз ты смог победить. Это только навредит тебе, ты понял?

После того, как слова слетели с губ Ши Хуачжэ, атмосфера стала странной.

Хотя, в сущности, его речь была похожа на похвалу, смысл его речи был довольно очевиден: Чэнь Мо добился этого результата благодаря лазейке, дурачеству и чистой удаче. Еще одна такая игра — и он попадет в ловушку.

Ши Хуажэ проглотил оскорбление Цю Хэнъяна. Он не мог сказать этого самому Цю Хэньяну, и, очевидно, он не хотел признавать свою неправоту. Вот почему он решил «посоветовать» Чэнь Мо это.

Ши Хуачжэ знал, что столкновение с Цю Хэнъяном сопряжено с риском. Если Цю Хэньян разозлится и они начнут ссориться, никому от этого не будет никакой пользы. Однако ссора с Чэнь Мо никак не могла навредить ему. Он был дизайнером видеоигр, который только что вошел в игровую индустрию, он мог только кивнуть в знак согласия и сказать: — Спасибо за руководство! — А свое мнение сдержать в себе.

Как мог Цю Хэнъян не понять намерения Ши Хуачжэ? Однако, поскольку высказывание Ши Хуачжэ не было адресовано Цю Хэньяна, он не мог нанести ответный удар. Все, что он мог сделать, так это наблюдать за тем, как Чэнь Мо будет вынужден проглотить это оскорбление!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 11: Самое главное качество дизайнера видеоигр**

Ведущий тоже заметил скрытый за этими словами умысел. Боясь начала конфронтации, ведущий быстро произнес: — Хорошо, спасибо вам, Мистер Ши, за ваши советы. Я уверен, что Чэнь Мо усвоит важный урок, переданный его предшественником. Следующий шаг...

Прежде чем ведущий успел закончить, Чэнь Мо заговорил в микрофон: — Я не согласен.

Ведущий был потрясен, а Ши Хуажэ — ошеломлен!

Цю Хэнъян и Линь Хай тоже были удивлены.

Что происходит? Будет ли участник соревнования противостоять одному из судей?

Ведущий слегка запаниковал, но было уже слишком поздно. Ведущий мог только позволить Чэнь Мо продолжить.

- Не забывай что мы в прямом эфире! — шепнул ведущий Чэнь Мо.

Не обращая внимания на ведущего, Чэнь Мо продолжил, держа микрофон в руках: — Когда вы играли в «FlappyBird», вам было весело или приятно, когда вы побивали свой рекорд? Поднимите руку, если вам было весело.

Через несколько мгновений большинство зрителей подняли руки.

— Когда вы поднимались в рейтинге, вам было приятно? Поднимите руку, если вам было приятно.

Опять же, большинство из них подняли руки, хоть их явно было меньше, чем до этого, но все же рук было довольно много.

— Когда вы побивали рекорды своих друзей, вам было весело? Поднимите руку, если вам было весело.

На этот раз большинство людей подняли руки.

— После неудачи вы, ребята, решили сдаться или попробовать еще раз? Если вы сдались, пожалуйста, поднимите руку.

Почти никто не поднял руки.

— Поднимите руку, если считаете, что вы не получили ни капли удовольствия от игры.

Некоторые из присутствующих подняли руки. Однако, заметив, что практически никто не сделал того же самого, они опустили их обратно.

Чэнь Мо продолжил: — Думаю что сейчас все увидели, что большинству она принесла удовольствие.

— Конечно иногда негативные эмоции могут обмануть вас, но подумайте вот о чем. Если бы игра вызывала у вас только негативные эмоции, вы бы продолжали в нее играть?

Многие из присутствующих покачали головами.

Чэнь Мо продолжил: — Пока вы играете в игру, она, очевидно, приносит вам счастье...если только вы не мазохист.

Зрители рассмеялись.

Чэнь Мо посмотрел на Ши Хуачжэ. — Если тебе не нравится игра, это не значит, что она приносит только несчастье. Совсем наоборот! Игроки считают, что моя игра хорошая, и она не злоупотребляет негативными эмоциями, заманивая игроков в ловушку.

Уголки рта Ши Хуачжэ задергались.

Чэнь Мо продолжил: - Я думаю, что самая важная черта, которая должна быть у дизайнера видеоигр — это объективность. Возможность смотреть на игры объективно, независимо от того, нравится вам игра или нет...это черта, которой должны обладать квалифицированные разработчики видеоигр.

— Например я возьму за основу рецензента, который не любит острую пищу. Каждый раз, когда он будет есть Сычуаньскую еду в любом ресторане, он даст ей самую низкую оценку. Сделает ли это его квалифицированным ресторанным критиком?

— Если вам не понравилась игра, вы подумаете, что она плохая. В чем разница между тобой и ресторанным критиком? — спросил Чэнь Мо, обращаясь к Ши Хуажэ.

— Это все, что я хотел сказать, спасибо.

Чэнь Мо сунул микрофон в руки ведущего и повернулся, чтобы уйти со сцены.

Он не хотел тратить время и силы на дебаты с Ши Хуачжэ.

— Ты... — Глаза Ши Хуажэ были полны ярости, он был так зол, что он чуть не ударил кулаком по столу.

Линь Хай, сидевший рядом с ним, быстро попытался уладить ситуацию. — Что может знать такой ребенок, как он? Не стоит гневаться из-за этого.

Шу Хуажэ сдержал свою ярость. Конечно он хотел дать выйти своему гневу, но он не мог придумать достойного ответа.

Он легко заставил аудиторию поднимать руки и провел такую уместную метафору, и все это он сделал без капли неуверенности.

Цю Хэнъян не смог сдержать свой смех. Он не думал, что он сможет заставить Ши Хуачжэ замолчать так легко и изящно.

Выступление Чэнь Мо на сцене не было типичным для начинающего дизайнера видеоигр. Прямолинейность, хорошая подача, четкая речь... Все это было лучше, чем у некоторых старых дизайнеров, которые побывали на многих пресс-конференциях!

Более того, Цю Хэнъян смог заметить особенный взгляд, которым Чэнь Мо одарил Ши Хуачжэ. Этот взгляд можно было описать как "я смотрю на какого-то идиота".

Это шокировало Цю Хэнъяна. Он пришел к выводу, что этот парень, возможно, намного умнее, чем он себе представлял.

Цю Хэнъян встал и последовал за Чэнь Мо.

------

Чэнь Мо оставил разбор беспорядка за ведущим. Он получил первое место, остальное было неважно.

Когда он сошел со сцены, к нему подошел Цю Хэнъян.

Цю Хэнъян встал перед ним и сказал: — Господин Чэнь Мо!

Чэнь Мо был немного удивлен. — Привет, вам что-то нужно?

Цю Хэнъян сказал: — Я действительно восхищаюсь вашей работой. Я просто хотел узнать, не хотите ли вы присоединиться к «YouCube.com» и стать моим помощником. Зарплата будет настолько щедрой, насколько это только возможно.

Чэнь Мо покачал головой и сказал: — Я ценю это, но у меня есть свои собственные планы.

Цю Хэнъян кивнул. Очевидно, он не хотел работать на кого-то; он, должно быть, хотел создать свою собственную компанию и создать свои собственные игры!

— Хорошо, я желаю вам удачи и надеюсь, что в будущем у нас выпадет возможность и мы сможем поработать вместе, — сказал Цю Хэнъян.

Чэнь Мо кивнул: — Я тоже надеюсь, что мы встретимся снова в будущем.

Они обменялись рукопожатием. Цю Хэнъян не хотел говорить слишком много и ушел сразу после обмена контактами.

Другим его приглашение могло показаться билетом в светлое будущие, но в глазах Чэнь Мо оно было совершенно непривлекательным.

Даже если генеральный директор крупной компании, такой как «Императорская династия», лично пригласит его стать их главным дизайнером, для него это не будет иметь никакого значение. Если работать на кого-то, то этот кто-то всегда будет выставлять разные ограничения, а Чэнь Мо не любил, когда его ограничивали.

---

Вскоре после этого Чэнь Мо нашел сотрудников, которых искал.

— У нас есть информация о вашем банковском счете, и триста тысяч юаней будут переведены на ваш счет в течение двух-трех рабочих дней.

— Кроме того, вот ключи от вашего магазина; запишите этот адрес. Когда придет время, придут профессионалы, которые помогут вам с расстановкой оборудования. Если у вас возникнут какие-то проблемы, пожалуйста, позвоните мне. Вы можете поставить туда все, что захотите, но не забывайте, что у вас ограниченный бюджет. Мы сможем подробно обсудить это чуть позже.

Чэнь Мо кивнул: — Хорошо, спасибо.

---

После этого все шло согласно формальностям. После того, как передача была завершена, Чэнь Мо покинул место проведения соревнований с помощью такси.

Сейчас было довольно жарко, а Чэнь Мо все еще был в костюме. Одна только мысль о том, что он будет пытаться втиснуться в общественный транспорт, заставила его содрогнуться. Более того, он только что выиграл триста тысяч юаней, так что он вполне мог побаловать себя!

---

Поскольку на дорогах было мало машин, Чэнь Мо прибыл в свой отель через полчаса.

Вернувшись в свою комнату, Чэнь Мо переоделся из костюма в шорты и футболку, а затем упаковал свой багаж.

Чэнь Мо жил на окраине столицы империи, на некотором расстоянии от нее, из-за чего у него ушло много времени на дорогу. Жить ближе он не мог, так как чем ближе к столице империи находилось жилье, тем больше была арендная плата.

Однако, выиграв магазин и триста тысяч, Чэнь Мо сможет переехать!

Упаковывать было особо нечего. Все его вещи поместились в одной сумке, включая его ноутбук. Чэнь Мо вместе со своим одним чемоданом сразу же взял такси до своего магазина. Он хотел проверить состояние его магазина.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 12: Магазин.**

Его новый магазин располагался к северо-востоку от столицы империи, в районе четвертого кольца. Четвертое кольцо - район средне-высшего класса. Магазин находился немного в стороне от проторенной дороги, но это также означало, что в нем будет тихо.

Чэнь Мо вышел из такси и направился к своему магазину, волоча за собой багаж.

Магазин видеоигр представлял из себя двухэтажное здание. Он был невелик, снаружи не было никаких вывесок, и дверь была заперта. Чэнь Мо открыл дверь и внес свой багаж внутрь.

---

Внутри было очень просторно. На каждом этаже было около двухсот свободных квадратных метров и несколько предметов мебели.

— Здесь довольно просторно. — Чэнь Мо был очень удивлен. Он думал, что магазин площадью в сто квадратных метров будет впечатляющим; он не ожидал, что он будет таким большим.

Двести квадратных метров... Если бы он был оформлен как обычное интернет-кафе, он, вероятно, мог бы вместить тридцать-сорок компьютеров. Дополнительное пространство можно было бы использовать для диванов, растений и автоматов с напитками.

Обычно первые этажи в таких магазинах были оформлены в стиле интернет-кафе, чтобы игроки могли опробовать игры, тогда как второй этаж использовался как офисное помещение и зона отдыха.

Его первый этаж был в основном пуст, так что он мог сделать с ним все что угодно. Дизайнеры видеоигр, которые сосредоточены только на VR-играх, очевидно, установили бы VR-оборудование на первом этаже, поэтому организаторы могли бы начать устанавливать оборудование только после согласования с дизайнером.

Чэнь Мо был вполне удовлетворен интерьером и чистотой здания.

---

Весь второй этаж был личным помещением дизайнера.

В офисе дизайнера были стандартные VR-устройства, мощный компьютер и множество различных марок мобильных телефонов. Там также стоял мощный компьютер для разработки игр с предустановленными движками.

Дизайнеры видеоигр черпали вдохновение из большого количества игр, поэтому офисное помещение было оборудовано всеми тремя основными устройствами, с помощью которых можно было поиграть в игры: VR, PC и телефоны.

В зоне отдыха был письменный стол, книжная полка и большая кровать. Тут также были некоторые основные бытовые приборы, так что жить здесь можно было довольно комфортно.

Многие разработчики видеоигр в этом мире были трудоголиками, поэтому зона отдыха рядом с офисным помещением была просто необходима.

Декор во всем магазине был настраиваемым. В конце концов дизайнер мог попросить персонал помочь в решении небольших задач. Но на большие задачи нужно было вынимать деньги из собственного кармана.

Чэнь Мо имел право пользоваться магазином, но он не был полноправным владельцем этой земли. В конце концов, это был огромный кусок земли в таком месте, как имперская столица, где земля была дорогой. Если бы он захотел купить недвижимость, то цена легко могла перевалить за десять миллионов юаней, плюс около миллиона уйдет на налоги и бумаги. Было крайне маловероятно, что организаторы отдадут этот магазин полностью.

И хоть он и не был владельцем этой земли, он мог спокойно ей пользоваться, что сэкономило Чэнь Мо огромную сумму денег, так что Чэнь Мо был доволен.

------

После осмотра здания, Чэнь Мо позвонил сотруднику, чтобы тот прибыл к нему в магазин.

Через полчаса прибыл сотрудник.

— Две трети основного зала будут отведены под компьютеры, остальная часть — под массажные кресла и оборудование для мобильных игр. Здесь будет установлен бар. Что касается напитков, то мы пока воспользуемся торговым автоматом.

— Холодильник здесь, а закусочная здесь.

— И поставьте здесь книжную полку. Я планирую купить несколько книг и журналов, связанных с играми.

— Соорудите перегородку вокруг дивана и поставьте там маленький стол для совещаний и проектор.

— Можно мне поставить несколько растений на балконе второго этажа?

— А вон там...

Служащий делал пометки, пока Чэнь Мо давал инструкции.

На первом этаже располагалось интернет-кафе, но компьютеров будет не так много. По просьбе Чэнь Мо на первом этаже должно стоять восемнадцать компьютеров и десять массажных кресел.

Массажные кресла в основном ставились для мобильных геймеров. Каждое массажное кресло было оборудовано специальным пультом управления, мощным телефоном и планшетом.

Второй этаж был обставлен по вкусу Чэнь Мо. У Чэнь Мо было не так уж много просьб, поскольку он всегда мог добавить что-то в будущем, изменив все по своему усмотрению.

После того, как все было обговорено, служащий кивнул: — Хорошо, все будет сделано сегодня днем, самое позднее сегодня вечером.

Чэнь Мо ответил: — Хорошо, я надеюсь на вас. В любом случае мне нужно будет вернуться в свой прежний дом, чтобы собрать свои вещи, так что я вернусь сюда завтра.

Служащий кивнул. — Предоставьте это нам. Здесь нет больших изменений, ваши пожелания довольно просты. Я обещаю, что все точно будет готово к завтрашнему утру.

— Кроме того, я послал вам лицензионное соглашение. Внимательно прочитайте основные моменты, более мелкие детали мы сможем обсудить в другой раз.

Чэнь Мо кивнул. — Хорошо.

Чэнь Мо доверился служащему, оставив его в магазине, а сам поехал домой.

---

Находясь в поезде, Чэнь Мо несколько раз перечитал лицензионное соглашение.

В принципе, Чэнь Мо имел только право использовать магазин как ему угодно, но он не владел им. Магазин остался собственностью организаторов. Конечно, Чэнь Мо мог выкупить его, но его цена будет основана с учетом рыночной цены, хоть для Чэнь Мо и будет предоставлена небольшая скидка, для него было невозможно найти и отдать такую огромную сумму денег прямо сейчас.

Все в магазине, например компьютеры и VR-установки, не принадлежало Чэнь Мо, он только имел право пользоваться ими. Это было прописано в контракте. Все, что будет потеряно или повреждено, должно быть оплачено в полном объеме.

Чэнь Мо не нужно было платить арендную плату или какие-либо другие поборы за использование техники, и ему не нужно было беспокоиться о счетах за коммунальные услуги, любые счета были покрыты организаторами.

Однако это не означало, что Чэнь Мо мог оставаться там бесконечно, существовала определенная квота!

Игры, выпущенные Чэнь Мо, должны достичь определенного порога прибыли, иначе права на магазин будут аннулированы.

Более того, квота не будет всегда оставаться на одной точке, она всегда будет увеличиваться с течением времени.

Магазин был инвестицией организаторов в создателя. Если чемпион соревнования будет в состоянии поддерживать высокие стандарты, организаторы будут позволять ему использовать магазин. Если чемпион соревнования не сможет в дальнейшем поддерживать стандарты, то магазин будет конфискован.

Чэнь Мо подумал, что это не так уж и плохо. По крайней мере, они не охотились за деньгами. Кроме того, Чэнь Мо даже не приходила в голову мысль о том, что он не сможет выпустить удачную игру.

Если Чэнь Мо заявит, что он второй, никто не посмеет претендовать на первое место!

------

Покинув вокзал, Чэнь Мо направился к своему старому дому.

После целого дня работы было темно. Чэнь Мо зашел в ближайший ресторан и перекусил, а потом вернулся домой, чтобы собрать вещи.

Поскольку тяжелых предметов мебели у него не было, точнее вообще никакой мебели у него не было, все, чем он владел, уместилось в четыре большие картонные коробки. Заказав машину для перевозки, Чэнь Мо прилег отдохнуть.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 13: Название компании подтверждено!**

На рассвете следующего дня Чэнь Мо, выйдя из фургона и расплатившись с водителем, начал перетаскивать свои вещи в магазин.

С сегодняшнего дня Чэнь Мо будет жить в этом магазине.

Магазин был полностью украшен в соответствии с просьбами Чэнь Мо. Первый этаж представлял из себя просторное интернет-кафе, которое было оборудовано компьютерами, массажными креслами, диваном, автоматом с закусками, напитками и так далее.

Перенеся свои вещи наверх и распаковав их, Чэнь Мо зашел в интернет, чтобы заказать товары первой необходимости.

---

Купив все, что нужно, Чэнь Мо прошелся по магазину. С сегодняшнего дня этот магазин будет принадлежать ему. Хоть у него и было лишь право пользования, это место было намного лучше, чем его предыдущий дом!

Когда наступил полдень, Чэнь Мо получил сообщение от сотрудника, который выслушивал его просьбы.

«Добрый день, мистер Чэнь Мо! Все, что было нами обговорено, было установлено. Ежедневное техническое обслуживание и уборка будет выполняться профессионалами. Пожалуйста, свяжитесь со мной после того, как утвердите имя вашей компании, мы сделаем соответствующую вывеску для вашего магазина. Более того, триста тысяч юаней были переведены на вас счет, не могли бы вы подтвердить поступление денег и то, что все, что нами было обговорено, было установлено?»

Чэнь Мо прочитал сообщение; триста тысяч юаней теперь лежали на его банковском счете. Организаторы были действительно мастерами своего дела, особо придираться было не к чему.

---

Ответив на сообщение, Чэнь Мо опробовал оборудование на первом этаже.

Чэнь Мо произвольно опробовал несколько компьютеров, массажные кресла и планшеты, все было в полном порядке. Все они были новыми и были довольно мощными, и могли легко запустить подавляющее большинство игр на рынке.

Этого было более чем достаточно для Чэнь Мо. Сейчас он был ограничен и никак не мог создавать игры, для запуска которых требовались очень мощные машины.

Чэнь Мо запер дверь и поднялся наверх, в свой кабинет.

Первый этаж находился под видеонаблюдением, так что Чэнь Мо мог наблюдать за ситуацией со второго этажа. Тем не менее, его магазин все еще не был официально открыт. В его магазине все еще не было никаких игр, в которые геймеры могли бы поиграть, даже если кто-то и придет к нему. Поэтому пока Чэнь Мо не разработает игру, магазин останется закрытым.

------

Чэнь Мо включил рабочий компьютер в своем офисе и запустил игровой движок.

Этот компьютер был более мощным, чем ноутбук, на котором он работал ранее. Теоретически он мог бы создать на нем высококлассную VR-игру, но, как и раньше, сейчас он не мог использовать мощность этого монстра на полную.

После выпуска «FlappyBird» его дизайнерские характеристики были обновлены.

[Чэнь Мо: дизайнер видеоигр («D»-класс)]

[Креативность: 16]

[Система: 8]

[Код: 8]

[Дизайн Уровня: 5]

[Сюжет: 10]

[Концепт-арт: 9]

[3D-арт: 1]

[Ежемесячная квота: 300 МБ/800 МБ]

Чэнь Мо автоматически получил звание дизайнера видеоигр класса «D». Некоторые из его характеристик также были увеличены.

Статистика, которая показывалась в игровом движке, не была реальным отображением способностей Чэнь Мо, она показывала статистику, которая была основана на играх, которые он до этого создал.

После выхода «FlappyBird» креативность Чэнь Ми резко возросла до 16 единиц. Статистика системы, кода и дизайна уровней также немного увеличились. Даже концепт-арт немного увеличился из-за модельки птицы в «FlappyBird».

Реальный уровень мастерства Чэнь Мо не мог быть показан движком видеоигр. Оценка была основана на играх, которые уже были произведены.

Если бы ему дали возможность оценить его собственную статистику, креативность была бы, вероятно, равна ста, все из-за того, что он помнил и работал с играми, которые в дальнейшем становились «культовыми» в его предыдущем мире. Воссоздание любой из них вызовет настоящий «бум» в этом мире.

Система, вероятно, будет около семидесяти, код около шестидесяти, дизайн уровней примерно тридцатка, а сюжет около двадцати. Такие числа были основаны на опыте, который Чэнь Мо собирал всю свою недолгую жизнь. Тем не менее, этот движок видеоигр не мог отобразить эти числа

К счастью, после того, как он стал дизайнером видеоигр класса «D», его ежемесячная квота была увеличена с 300 МБ до 800 МБ. Это очень хорошая новость!

Он уже ранее думал о создании своей собственной компании после того, как станет дизайнером видеоигр класса «D». Но компании в этом мире, которые создают игры, не были такими же компаниями, как в его прежнем мире.

Они сильно отличались друг от друга. В этом мире компании не нужно платить огромные зарплаты, арендовать большое офисное помещении, и уж точно не нужно проходить через бюрократический ад.

Компании по производству видеоигр в этом мире можно рассматривать как продолжение личности дизайнера видеоигр. Единственное, что требовалось для создания компании по производству видеоигр — это ранг дизайнера видеоигр класса "D".

Тогда в чем же смысл в основании компании? Любая игра, которая была создана дизайнером, должна быть выпущена компанией. У игры должен быть свой логотип, который будет сигнализировать о создателе игры. Без него игра просто не будет выпущена на рынок.

Если бы у разработчика видеоигр не было собственной компании, ему бы пришлось выпускать ее под логотипом другой компании! Доходы от игры будут поступать на счет компании.

Если у дизайнера возникнет спор с другими компаниями из-за нарушения авторских прав, в этом споре будет фигурировать логотипы компаний.

Таким образом, в этом мире компании можно было описать как легко регистрируемые пропуска, которые используют личность дизайнера видеоигр в качестве основы, и с помощью этого пропуска дизайнер сможет сделать первый шаг на рынок видеоигр.

Чэнь Мо нашел регистрационную форму компании в «игровом движке иллюзий».

Регистрация была простой, после заполнения информации, касающейся его личности и компании, и принятия решения о названии и логотипе компании, ему останется только ждать.

Немного подумав, Чэнь Мо набрал название компании: «Удар молнии»!

Он прошел через все виды проверок; других компаний с таким же названием не существовало.

Причина такого названия была проста: в его глазах игры, которые он выпустит, должны будут шокировать индустрию видеоигр, они удивят и дизайнеров и самих геймеров.

Более того, Чэнь Мо считал, что игры также должны вырываться на рынок, как молнии; компании видеоигр, которые имели низкую отдачу, слишком беспокоились о будущем и были неспособны принимать решительные действия, из-за чего не могли выжить в такой конкурентной отрасли.

Определившись с названием компании, Чэнь Мо начал рисовать свой логотип от руки.

Рабочий компьютер также имел планшет для рисования, а также множество программ, которые использовались профессионалами, но в целом все они были легко осваиваемыми, так что никаких проблем в их использовании у Чэнь Мо не возникло.

Концепт-арт Чэнь Мо оценивался в девять баллов. Несмотря на низкий уровень, разработка простого логотипа не должна быть какой-то проблемой. Кроме того, Чэнь Мо видел много логотипов в своей прошлой жизни, из которых он мог черпнуть разные идеи.

В конце концов, логотип компании Чэнь Мо имел уникальный рисунок молнии, с надписью «Удар молнии», которая была написана ниже самой молнии.

После подтверждения предоставленной информации Чэнь Мо отправил его форму для рассмотрения и увидел, что она будет рассмотрена в течение двух-пяти рабочих дней.

Определившись с названием и логотипом компании, Чэнь Мо теперь мог связаться с сотрудником и сказать, чтобы тот начал делать вывеску для магазина. Однако Чэнь Мо не торопился звонить ему, так как он сейчас был сосредоточен на том, какую игру ему стоит сделать прямо сейчас.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 14: Ты не хочешь чего-нибудь поесть?**

В этот момент зазвонил телефон Чэнь Мо. Посмотрев на телефон он увидел, что это был его приятель из универа, Чжао Цзыхао.

— Алло?

Чжао Цзыхао заговорил небрежным тоном: — Чэнь Мо, ты очень хорош! Первое место в конкурсе по разработке видеоигр? Как ты мог оставить своих братьев в неведении?

Чэнь Мо рассмеялся: — Я только что остепенился, в последнее время слишком много дел. Откуда ты узнал?

Чжао Цзыхао сказал: — И ты спрашиваешь меня, откуда я узнал? Ты стал настоящей звездой! Твоя речь, которая была адресована судье, сейчас гуляет по всему интернету!

Чэнь Мо лишился дара речи. — А?

Чжао Цзыхао сказал: — Ты можешь проверить это сам. Кроме того, ты свободен сегодня вечером? Мы трое не встречались с тех пор, как закончили школу. И как раз ты получил пропуск в мир видеоигр и получил в свое владение личный магазин. Ты не хочешь угостить нас ужином!?

Чэнь Мо рассмеялся: — Конечно, с меня ужин. Позовешь Линь Мао?

Чжао Цзыхао ответил: — Конечно, тогда все решено! Как насчет того, что я заберу Линь Мао, а затем мы приедем прямо в твой магазин. Увидимся в 4 часа дня.

Чэнь Мо сказал: — Хорошо, жду вас.

В этом параллельном мире у Чэнь Мо было два хороших друга из университета. Хотя все трое изучали разные области, каким-то образом все они вошли в индустрию видеоигр.

У Чжао Цзыхао были богатые родители, его семья, вероятно, имела традиционный бизнес. Чэнь Мо не был слишком уверен в деталях, все, что он знал, так это то, что Чжао Цзыхао не испытывал недостатка в деньгах.

Однако Чжао Цзыхао не был дизайнером видеоигр. Он приобрел студию для гильдии, которая предоставляла такие услуги, как буст, продажа валюты в разных играх, написание хороших отзывов о играх и так далее.

Компания была небольшая, но зарплаты не были низкими. Все до единого сотрудника были элитными игроками, и они не брали за свою работу денег, если работа была выполнена некачественно.

Эти работники также иногда играли в разные игры с Чжао Цзыхао, в то время как заказы в основном рассматривались как дополнительный источник денег. По большей части никому не было дела до того, что компания не приносила никакой прибыли, так как в конце концов Чжао Цзыхао создал ее ради забавы.

Чэнь Мо уже слышал, что Чжао Цзыхао подумывает о том, чтобы открыть клуб. Однако, поскольку это была довольно крупная инвестиция, ему еще предстояло все хорошенько обдумать.

К счастью Чжао Цзыхао не был тем типом человека, который был рожден с золотой ложкой во рту - он не был ни высокомерным, ни капризным, он проводил большую часть своего времени за видеоиграми. Он часто присоединялся к Чэнь Мо и остальным в интернет-кафе, и Линь Мао, еще один из приятелей Чэнь Мо, однажды сказал, что у него было тело дворянина но сердце крестьянина.

Что касается Линь Мао, то он тоже был дизайнером видеоигр, как и Чэнь Мо. Он получил свой «D» ранг дизайнера видеоигр как только закончил университет, и сейчас он был полностью сосредоточен на разработке своих собственных игр.

В университете Чэнь Мо изучал языки, Чжао Цзыхао финансы, а Линь Мао был единственным, кто действительно учился на дизайнера видеоигр.

Все трое познакомились на выставке видеоигр на первом курсе и с тех пор дружили. Эта пара была единственной в этом мире, кого Чэнь Мо считал близкими друзьями.

------

Когда наступил полдень, Чэнь Мо вышел из магазина, чтобы почитать последние новости. Увидев первый попавшийся ресторан, он зашел внутрь, чтобы перекусить.

Небрежно достав телефон, он начал читать новости.

Действительно, многие новостные издания писали о том, что произошло на конкурсе дизайна видеоигр в своем игровом разделе. Кроме того, было много тех, кто участвовал в обсуждении.

«Черная лошадка забрала первое место на конкурсе по разработке видеоигр!»

«Мнение аудитории: это самая мучительная игра в истории!»

«Семьсот человек; триста пятьдесят часов игрового времени; эта игра заразительна!»

«Слова судьи: это вообще игра?!»

«Создатель «FlappyBird»: судья неспособен здраво рассуждать.»

«Основатель компании «YouCube.com» доволен «FlappyBird».»

Чэнь Мо просмотрел новостные статьи, в основном все они пересказывали сцену на конкурсе, делая акцент на противостоянии между Ши Хуачжэ и Чэнь Мо. Очевидно, журналисты пытались все приукрасить, чтобы сделать ее горячей.

Так же было видео с места событий. Рецензия Ши Хуажэ и заключительные замечания Чэнь Мо быстро стали очень горячей темой.

Чэнь Мо не возражал; для него любая реклама была хорошей рекламой. Теперь больше геймеров узнали о нем, а это сократит его будущие расходы на рекламу!

В наши дни без привлечения внимания было невозможно выжить.

По мере увеличения объема информации внимание пользователей становилось все более ценным. Например, если бы на рынок вышли две подобные друг другу игры, допустим, что одна останется без внимания, а другая получит большой ажиотаж еще до своего выхода, то как только вторая игра будет выпущена, даже если бы она была не так хороша, как первая, прибыль у второй игры будет намного выше, чем у первой.

Спустя мгновение Чэнь Мо заметил, что одна компания по производству видеоигр выпустила интервью с Ши Хуачжэ.

На видео Ши Хуажэ был явно расстроен, он смотрел в камеру и сказал: — То, что я сказал Чэнь Мо, было советом, этот совет был основан на моем прошлом. Но он воспринял это как оскорбление, это действительно опечалило меня.

— Я все еще придерживаюсь своей позиции, индустрия видеоигр требует искренности и усердий. Чэнь Мо не сможет далеко продвинуться. Я думаю, что его следующая игра не сможет преодолеть отметку в сто тысяч продаж в первый месяц.

Чэнь Мо рассмеялся. Ши Хуачжэ был упрям, как мул, он все еще не хотел сдаваться после двух неудач.

Чэнь Мо тихо открыл «Вейбо».

Теперь его профиль в «Вейбо» имел подтвержденный статус, его ему дали после того, как он стал дизайнером видеоигр класса «D» и занял первое место в соревновании.

Чэнь Мо ответил на эту интервью, написав: «Разве ты не собираешься что-нибудь съесть?» — он отправил этот ответ после пометки нескольких аккаунтов известных личностей и компаний.

«Ты хочешь со мной подраться? Тогда давай посмотрим, кто упадет первым!» — подумал Чэнь Мо.

Через некоторое время «Вейбо» Чэнь Мо взорвался!

Разные сми лайкнули его ответ.

Официальный аккаунт сайта «Tianji.com», игровой раздел «Вичата»...даже высокопоставленный представитель императорской династии лайкнул его ответ!

После такой бурной реакции крупных сми большое количество геймеров теперь обратили свое внимание на «Вейбо» Чэнь Мо!

«Чэнь Мо? Это тот чемпион и создатель «FlappyBird»?»

«Этот аккаунт действительно его?»

«Скорее всего да, у него есть галочка.»

«Ух ты, правда? Ему обязательно было создавать такую сцену? Почему он просто не сдался?»

«У этого парня есть мужество, мне нравится этот парень!»

«Что ты имел в виду, говоря о еде? Ты хочешь, чтобы Ши Хуачжэ что-то съел? @ЧэньМо»

«Комментатор выше, твоя деревня только что получила доступ в интернет?»

Геймеры вели жаркую дискуссию прямо на «Вейбо» Чэнь Мо.

Чэнь Мо: «Это просто шутка, смысл который предельно прост. Есть много людей, которые пытаются предсказать будущее в интернете, и они обычно всегда оканчивают свои предсказанием словами по типу: «если я буду не прав, я съем свой собственный носок» или «если я ошибаюсь, я съем свою рубашку», вообще обычно они вынуждены есть очень...разные вещи. Поэтому в следующий раз, когда вы столкнетесь с таким экстрасенсом, вы можете просто ответить: «Разве ты не собираешься что-нибудь съесть?»

Смысл ответа Чэнь Мо был ясен: Ши Хуачжэ, ты сказал, что я не смогу продать больше ста тысяч копий за первый месяц после выпуска своей игры. Но что будет, если я смогу продать больше?

Вскоре ответы и репосты под этим постом начали расти...сто...триста...пятьсот!

Более того, многие люди помогали Чэнь Мо, начав писать в комментариях @Ши Хуажэ.

Чэнь Мо был гораздо спокойнее Ши Хуачжэ, такие вещи его вообще не волновали. Более того, Чэнь Мо чувствовал себя прекрасно из-за этого рекламного трюка. Он точно привлечет больше внимания к его следующей игре, так почему бы и нет?

Чэнь Мо улыбнулся, когда увидел, что Ши Хуачжэ не осмелился принять пари.

В основном все комментаторы были разочарованы бездействием. Но все еще были люди, которые пытались подбодрить Ши Хуажэ на принятии ставки...

Ши Хуажэ решил не отвечать, он просто притворился, что его нет.

Рассмеявшись, Чэнь Мо убрал телефон.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 15: Отсутствие внимания**

В 4 часа дня красная «Феррари» остановилась перед его магазином.

Чжао Цзыхао вышел из машины и внимательно посмотрел на магазин: — Вау! Этот магазин довольно большой! Похоже, что Чэнь Мо выудил хороший улов!

Линь Мао закатил глаза. — Разве твоя семья не владеет несколькими подобными магазинами?

Чжао Цзыхао ответил: — Эй, они принадлежат моим родителям, они не мои. Этот магазин Чэнь Мо получил с помощью своих собственных рук, так что это другое. Давай войдем и посмотрим, как там внутри.

Они набрали номер Чэнь Мо, ожидая, когда он их впустит.

Чжао Цзыхао был одет в простую белую футболку, джинсы и кроссовки. Если бы не тот факт, что он вышел из «Феррари», скорее всего никто никогда бы не узнал, что он был из богатой семьи.

На самом деле все, что он носил, было очень дорогим, но по какой-то причине когда такая вещь была на нем, она ничем не отличалась от того, что можно было купить на рынке.

Линь Мао был одет более официально, в рубашку с короткими рукавами и повседневные брюки. Более того, он был более спокоен, что делало его более надежным.

Дверь открылась. — Входите! — Чэнь Мо поприветствовал двух своих гостей внутри.

---

Чжао Цзыхао прошелся по первому этажу, разглядывая обстановку. — Неплохо, Чэнь Мо. Этот магазин довольно хорош! С этого момента я буду обращаться к тебе как к господину Чэнь Мо, владельцу интернет-кафе!

Чэнь Мо ответил: — Хватит валять дурака.

Линь Мао с восхищением огляделся вокруг : — Все здесь было предоставлено организаторами? Неплохо. У меня даже до сих пор нет собственного магазина!

Чэнь Мо ответил: — Ты тоже должен поучаствовать в конкурсе!

Линь Мао рассмеялся: — Получить первое место слишком сложно, главным образом из-за того, что вкусы аудитории немного...странные. В последний раз, когда я присоединился к одному из таких конкурсов, я пришел туда с игрой приличного качества. В итоге зрители не захотели голосовать за меня и я получил лишь второе место.

------

После того, как они немного прошлись по его магазину, они пошли в ближайший ресторан поесть.

Поскольку их было только трое, они не могли заказать слишком много блюд. Хотя Чжао Цзыхао был богат, он не был слишком разборчив в еде. Они заказали пять блюд и две бутылки пива и начали болтать.

— Чжао Цзыхао, что там с твоим магазином? — спросил Чэнь Мо.

Чжао Цзыхао схватил немного еды, используя свои палочки. — Ничего нового. Никто не думал, что он будет приносить деньги, так что все в порядке. Но за то если появится кто-то, кого я не смогу победить в игре, я могу просто попросить своих парней выбить из него все дерьмо.

Линь Мао сказал: — Мда, ты упускаешь столько прибыли.

Чжао Цзыхао с горечью сказал: — Какой смысл мне нанимать их, если сейчас мой магазин ничего не приносит?

Чэнь Мо ответил: — Перестань отвлекать их по пустякам и дай им свободу!

Чжао Цзыхао покачал головой: — Блин, теперь, когда ты упомянул об этом, я вспомнил, что последние два дня были ужасными.

Чэнь Мо спросил: — Что случилось? Над тобой издевались в игре?

Чжао Цзыхао сказал: - Я играл в новую VR-игру под названием «Восхождение онлайн». Эта игра привела меня в бешенство!

— Что случилось? — спросил Чэнь Мо.

Чжао Цзыхао сказал: — У создателей этой игры явно есть психологические проблемы! Любой, кто решит поиграть в эту игру, появится на улице всего лишь с пятьюстами юанями, а это значит, что каждый должен работать в игре, чтобы заработать деньги, все как и в реальной жизни!

— Скажи мне, есть ли смысл играть в такую игру, все, что я могу сделать, так это испытать жизнь наемного раба! В ней нельзя пополнить счет, я не смог найти кнопку, с помощью которой смог бы впихнуть в эту игру деньги!

— Больше всего меня бесит то, что если бандиты подойдут ко мне, явно не для простого разговора, то все будет плохо. Если я избивал их, за мной сразу же приходили полицейские. Каждый раз, когда я ввязывался в драку, я хотел, чтобы мои братья поддержали меня, но всегда оказывалось так, что они почему-то появлялись в других городах!

Чэнь Мо ответил: — Не слишком ли она тяжела для тебя?

Линь Мао был впечатлен: — Ее создатель явно очень хорош, раз смог создать такую игру.

Чжао Цзыхао все еще не был убежден. — Конечно, он хорош. Но я все равно думаю, что у него есть проблемы, какой в этом смысл? Почему я не могу избить людей?

Чэнь Мо ответил: — Это немного смешно. Мы уже испытали много разных вещей в реальной жизни, какой смысл переживать их снова в игре?

Чжао Цзыхао продолжил: — Более того, реальные деньги бесполезны. Я ничего не могу купить в ней за реальные деньги! Они практически сразу же находили и наказывали тех игроков, которые рмт-шили. Причем наказание было очень серьезное — бан! Только одно упоминание об этом заставляет меня захотеть курить!

Чэнь Мо рассмеялся: — Успокойся, я сделаю игру, которая позволит тебе внести деньги, чтобы ты смог стать сильнее. Ты сможешь наслаждаться тем, чем захочешь.

Чжао Цзыхао стал счастливым: — Правда, Чэнь Мо? Тогда я буду ждать выхода твоей игры! Когда придет время, я немедленно пополню счет на тысячу юаней!

Чэнь Мо рассмеялся: — Тысячу? С тысячей юаней я могу только гарантировать то, что ты умрешь с чуть большим достоинством, не более.

— А? — Чжао Цзыхао был ошеломлен. — Разве тысячи юаней недостаточно? Закрытая бета-версия «Восхождение онлайн» стоит пятьсот юаней!

Чэнь Мо просто сделал глоток чая. — Ты все увидишь, когда придет время.

Линь Мао сказал: — Ты забегаешь вперед. Чжао Цзыхао, какие услуги предоставляет твоя компания? Сколько в ней игроков?

Чжао Цзыхао задумался. — Э-э-э, игроков..? Наша компания предоставляет офисные помещения со всем необходимым оборудованием. Председатели гильдии же контролируют игроков. Между нами и ними есть четкая линия.

Линь Мао спросил: — Тогда как часто ты общаешься с председателями? Когда моя игра выйдет, сможешь помочь мне с игроками?

Чжао Цзыхао ответил: — Все зависит от того, скольких ты хочешь увидеть. Я лично знаю около десяти председателей. Если к этим десяти прибавить игроков, то я думаю, что их должно набраться несколько тысяч. Я думаю, что все может стать хуже, если ты начнешь зависеть от этих парней, но если это ненадолго, то я думаю, что все будет в порядке, в конце концов они могут дать тебе и твоим играм неплохой буст.

Линь Мао вздохнул: — Инди-игры, которые я делаю, трудно продвигать, так как у нее небольшая целевая аудитория. Каналы продвижения уже давно не катируются, и ресурсы, которые я имею, очень ограничены.

Чжао Цзыхао спросил: — Разве ты не можешь просто выпустить ее прямо на рынок?

Линь Мао покачал головой. — Выпуск игры прямо на рынок не привлечет никакого внимания, никто из пользователей ее даже не заметит.

Чжао Цзыхао немного подумал и ответил: — Хорошо, когда придет время я помогу тебе. Я постараюсь придумать что-нибудь, что поможет раскрутить твою игру. Не делать ничего неправильно, самое меньшее, что я могу сделать, это заставить рейтинги быть сугубо положительными. А что ты думаешь на счет его игры, Чэнь Мо?

Чэнь Мо сказал: - Я даже не видел его игру!

Линь Мао передал свой телефон Чэнь Мо: — Взгляните на нее, она готова примерно на восемьдесят процентов.

Чэнь Мо взял его телефон и запустил инди-игру, которую в скором времени хотел выпустить Линь Мао.

---

После пяти минут игры он уже увидел все, что было нужно.

Это была визуальная новелла с темой средневековья, сюжет которой рассказывался с помощью вставок между которыми можно было исследовать мир. В главной роли был рыцарь, который должен спасти принцессу, и в конце игры был босс дракон, которого нужно было убить, чтобы жить долго и счастливо. Учитывая все обстоятельства, эта игра была хорошо сделана, если учитывать то, что ее сделал дизайнер видеоигр класса «D». Тем не менее, с ней не все было в порядке.

Хотя она была прекрасна во всех аспектах, в ней не было ничего, что побудило бы игрока положить свои деньги на бочку. Даже если бы эта игра продавалась за десять юаней, игроки в конце концов всегда будут думать, купить или не купить ту или иную игру.

История? Стиль? Графика? Все аспекты были в порядке, но в ней не было ничего привлекательного.

Подумав немного, Чэнь Мо сказал: — Я думаю, что ты кое что упустил.

Линь Мао спросил: — В смысле?

Чэнь Мо сказал: — Я думаю, что есть кое какая проблема с позиционированием. Ты делаешь инди-игру. Конечно, у таких игр аудитория меньше, но я не думаю, что тебе нужно сосредотачиваться на небольшой аудитории.

Чжао Цзыхао почесал в затылке. — О чем ты говоришь? Это слишком запутанно. Не мог бы ты сказать все простым языком?

Чэнь Мо сказал: — Ты хорошо поработал над всеми аспектами игры. Однако ты сделал это в соответствии со вкусами небольшой аудитории, а это означает, что ты ориентируешься только на небольшую аудиторию, которой нравятся подобные игры. Количество игроков, которые купят твою игру, не будет велико.

Линь Мао не совсем понял, что он имел в виду. — Разве мы не должны ориентироваться на желания игроков, когда мы делаем игру?

Чэнь Мо объяснил: — Я имею в виду, что ты должен расширить свою целевую аудиторию. Чтобы в твою игру начало приходить больше людей, тебе для начала нужно завлечь как можно больше народу, а дальше за тебя все сделают рекомендации.

Линь Мао все еще сомневался. — Я это знаю. Это звучит просто, но как я смогу привлечь много игроков в свою игру?

Чэнь Мо сказал: — Все просто, просто добавь вишенку.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 16: Немного креативности.**

Чэнь Мо продолжил: — У многих разработчиков видеоигр есть эта проблема. Они не могут конкурировать с разработчиками видеоигр класса «В» и «А» из-за их ограниченных возможностей, и вместо того, чтобы делать что-то новое, они пытаются делать все по старинке. Это просто глупо.

Подумав немного, Линь Мао ответил: — Я все еще не совсем понимаю о чем ты.

Чэнь Мо сказал: — Тогда я просто скажу тебе все прямым текстом. Если бы ты был обычным геймером, какие игры ты бы покупал?

Линь Мао был потрясен. По его мнению, на этот вопрос был очевидный ответ, настолько простой, что он никогда особо не думал об этом.

Подумав, он ответил: — Э-э-э-э... качественные? Красивые?

Чэнь Мо ответил: — У каждого человека свой взгляд на «красивые» и «некрасивые». Если дизайнер видеоигр использует чувства для продвижения своей игры, это может означать только одно из двух: либо он уже выдохся и скоро исчезнет как дизайнер или то, что он в отчаянии.

— Что касается качества, то ты дизайнер видеоигр класса «D». Может ли твое качество сравниться с качеством дизайном видеоигр класса «B»?

Линь Мао открыл рот чтобы ответить, но в итоге он так ничего и не сказал.

Чэнь Мо продолжил: - Так почему геймеры захотят купить ее, есть ли в игре что-то, за что могут зацепиться геймеры. Есть ли в ней что-то особенное, что выделит ее из толпы таких же игр?

— Я думаю, что тебе нужно задуматься над многими вещами с точки зрения обычного игрока. А сейчас я использую твою игру в качестве примера и дам тебе несколько перспектив для рассмотрения.

— Давай начнем с кода. Ты мог бы потратить еще два месяца времени на совершенствование своей боевой системы. Допустим, ты добавишь еще от восьми до пятнадцати видов оружия и более двадцати различных мобов.

— Но разве тогда эта игра не станет слишком сложной для мобильной игры? — спросил Линь Мао.

Чэнь Мо покачал головой: — Разве все мобильные игры должны быть казуальными играми? Я так не думаю. Чем проще игра, тем хуже будет удержание.

— Улучшить боевую систему было бы очень сложно, но, по крайней мере, когда речь зайдет о рекламе твоей игры, ты сможешь написать: «Выбор из двадцати различных видов оружия», «Умопомрачительный бой» , «Вы сможете выбрать другое оружие каждый раз», или что-то вроде этого.

Линь Мао глубоко задумался.

Чэнь Мо продолжил: — Теперь перейдем к сложности. Сделай игру очень сложной и добавь в нее неожиданные ловушки.

Линь Мао спросил: — Неожиданный ловушки?

Чэнь Мо указал на игру и сказал: — Например здесь, сейчас это обычный холм, но как только игрок ступит на него, вылезут шипы и убьют его. Или вот, казалось бы, непритязательный непись, но когда игрок пройдет мимо него, он ударит его в спину и убьет его. Попытка проскока сзади него или попытка разговора также убьет игрока. Единственный способ пройти через него – перепрыгнуть через него.

Рот Линь Мао был слегка приоткрыт, он ошеломленно уставился на Чэнь Мо.

Чэнь Мо продолжил: — Если ты используешь второй метод, ты сможешь сказать в рекламе, что твоя игра — самая удивительная игра в истории. Ты даже сможешь назвать ее «Странное приключение рыцаря» или что-то в этом роде.

— Есть и третий способ — сюжет! Например, ты можешь позволить игрокам выбирать разные ответы в диалогах, что приведет к разным реакциям. Или например, когда игрок встретит тяжело раненного противника он сможет выбрать, спасать его или же не спасать. Это породит множество концовок и создаст реиграбельность, которая поможет тебе с удержанием игроков.

— Ты можешь сделать от пяти до восьми различных концовок, малая часть их которых будут хорошими, а остальные будут плохими, и не забудь о концовках, которые будут немного странными.

— Если бы ты выбрал этот путь, ты смог бы рекламировать свою игру словами «восемь различных концовок, десятки вариантов развития событий», или «сможете ли вы увидеть сквозь ложь и открывать правду?», или что-то в этом роде.

Линь Мао почесал подбородок. Чэнь Мо сбросил бомбу знаний, которую нужно было обдумать.

Чэнь Мо не торопил события. Он подождал, пока Линь Мао полностью усвоит три сценария, которые он только что изложил.

Чего больше всего не хватает дизайнерам в этом мире?

Креативности!

Чэнь Мо не был рожден с богатым воображением и миллионами идей, все это он приобрел с течением времени. Он наблюдал в своем мире за рождением как и AAA-игр, так и браузерных игр, от обычных казуальных мобильных игр и до инди-игр.

Многие разработчики видеоигр копались в своих мозгах, пытаясь понять, как можно заставить других игроков обратить внимание на их игры и заставить их высунуть свои кошельки и завалить их деньгами.

Что касается видеоигр, креативность всегда будет на первом месте. Дизайнер, который не умел в креативности, точно не сможет изобрести захватывающую игру.

Три примера, которые только что были выдвинуты Чэнь Мо, могли бы показаться гениальными, полными вдохновения, но в его прошлой жизни эти три правила были основой, тем, что все создатели игр знали давным-давно. Эти три примера нашли свое подтверждение и были успешны в индустрии видеоигр, и те, кто придерживался хотя бы одного правила, вскоре оказывались на вершине.

Чэнь Мо знал, что Линь Мао был хорошим человеком и был его лучшим другом, поэтому он решил подтолкнуть его в нужном направлении.

Однако Чэнь Мо не собирался раскрывать никаких подробностей. Конечный продукт будет полностью зависеть от того, насколько хорошо Лин Мао все это понял.

Линь Мао долго и напряженно думал об этом и вскоре сказал: — Да, теперь я все это понял, более или менее. Я думаю, то, что ты сказал, имеет смысл. За пределами моей целевой аудитории ей действительно не хватает чего-то, что могло бы привлечь внимание других пользователей.

Чэнь Мо кивнул.

Лин Мао сказал: — Спасибо. Твои три предложения открыли мне глаза. Теперь у меня появилось несколько хороших идей. Спасибо!

Чэнь Мо махнул рукой. — Не стоит, в этом нет ничего особенного. Все, что я сделал, так это указал тебе направление. Сможешь ли ты стать кем-то, зависит только от тебя.

Линь Мао кивнул: — И к счастью теперь я знаю, по какому пути мне пойти. Я думал, что моя игра почти готова, но теперь мне кажется, что мне предстоит сделать еще много чего. Я переосмыслю игру, когда приду домой.

Линь Мао расслабил свои нахмуренные брови. Он всегда чувствовал, что его игре чего-то не хватает, но он не знал, чего именно...но теперь он все понял. Чего ему не хватало, так это особенности, которую геймер смог бы увидеть с первого взгляда.

С чем-то особенным, его игра теперь будет в состоянии выделиться среди бесчисленных других игр!

Чжао Цзыхао был потрясен и спросил: — Чэнь Мо, ты очень хорош! Я не думал, что у тебя так много идей. Ты раскрыл свой потенциал на соревновании?

Чэнь Мо серьезно сказал: — Я нашел просветление, ничего более. Бог видеоигр показал мне много чего когда я спал и видел сны.

Чжао Цзыхао рассмеялся и сказал: — Похоже на то!

------

Они просидели в ресторане до десяти вечера и в итоге заказали еще четыре бутылки пива. Они о многом поболтали, и в конце концов все трое опьянели.

Сам Чэнь Мо не был большим любителем выпить, так как выпивка негативно влияла на мозг, ухудшая память и скорость мышления. Поэтому дизайнеры, что любили часто выпить, практически всегда были на дне.

Чжао Цзыхао вызвал сотрудника из своей компании, чтобы тот отвез их домой.

Отдав их в руки сотрудника, Чэнь Мо успокоился и отослал их после нескольких слов предостережения.

Вернувшись в свой магазин игр он сразу же пошел спать и попутно получил сообщения от Чжао Цзыхао и Линь Мао, в которых говорилось, что с ними все в порядке и что они уже дома.

Чэнь Мо же нужно было обдумать его следующую игру. Было бы лучше, если бы он смог немного поспать сегодня вечером, чтобы завтра он начал работать полностью отдохнувшим...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 17: Колесо фортуны.**

Чэнь Мо проснулся на следующий день в девять часов. Приняв душ, он вышел из магазина, чтобы купить завтрак.

Чэнь Мо проснулся довольно поздно сегодня, потому что ему нравилось спать, и он чувствовал себя на все сто процентов отдохнувшим только тогда, когда высыпался.

В своей прошлой жизни из-за того, что он работал в индустрии видеоигр, он часто должен был работать всю ночь. Из-за этого его график начала и конца работы никогда не был стабильным, из чего вытекали разные проблемы.

---

После завтрака Чэнь Мо вернулся в свой кабинет и начал думать о своей следующей игре.

Чэнь Мо хотел создать много разных игр, но сейчас ему нужно хорошенько подумать над своей первой игрой, ибо от нее будет зависеть его будущее.

В этом мире стоимость разработки игры была довольно низкой. Не было необходимости в аренде офиса или найма программистов, из-за чего стартовый капитал, который был необходим для начала разработки игры, был довольно мал, но это не означало, что не было вообще никаких затрат.

Одним из главных ограничивающих факторов начального дизайнера игр были художественные ресурсы.

Проблема с музыкой может быть решена с помощью денег, можно просто нанять кого-то. До тех пор, пока качество не будет слишком плохим, геймеры не будут придираться слишком сильно.

Однако визуальные эффекты были очень важны. Если бы Чэнь Мо захотел разработать крупную игру, то персонажи, модели и сцены должны быть разработаны с нуля, ибо использовать ассеты в таких играх было неуместным делом.

Более того, визуальная составляющая игры может стоить как и практически ничего, так и целые состояния!

Простой пример: графика для простой карточной мобильной игры. Если брать самый дорогой вариант, то графика вместе с дизайном может обойтись в тысяч восемьдесят юаней, ну а если брать самый дешевый вариант, то конечная цена может составлять примерно тысячу юаней. Как и везде, чем выше качество, тем дороже будет цена данного продукта.

Кроме того, были модели, анимации, спецэффекты и так далее. Они тоже были довольно дорогими и их создание не было пятиминутным делом.

Игровые движки действительно имели большое количество нормальных ассетов, но большинство из них не дотягивали даже до нормального качества.

В «Flappybird» он смог использовать общедоступные ассеты только из-за того, что сама по себе игра была простой и у нее был обычный стиль. После того, как он лично нарисовал птицу, все остальное он спокойно нашел и использовал без каких-либо изменений.

Однако, если Чэнь Мо будет полностью воссоздать большую игру из своей предыдущей жизни, она должна выглядеть так же, как и оригинал. И для его нынешнего кармана это было невозможно!

Что касается того, почему все должно быть таким же, то это потому, что эти игры были похожи на сложные механизмы. Если какая-либо из шестеренок будет заменена, у него не будет никаких гарантий, что все будет работать так, как нужно.

Игры, которые действительно взлетали, всегда имели свой уникальный шарм: художественный стиль, музыку, стиль повествования... Все в них было прекрасно.

Любые изменения, которые Чэнь Мо будет вносить, должны быть тщательно продуманы. В противном случае, как и с изменением известного стихотворения, изменение одного слова может сделать этот стих бессмысленным.

Поэтому Чэнь Мо будет стараться изо всех сил. Он должен будет сохранить каждую деталь классики.

Вторым по величине препятствием были собственные способности Чэнь Мо.

Чэнь Мо был продюсером, так что он не был хорош во всем.

В его прошлой компании каждый сотрудник занимался своим делом, и он не был хорошо знаком с кодом и дизайном уровней. Хоть Чэнь Мо и знал кое-какие фишки, он не был очень хорош в этих двух аспектах.

Некоторые игры казались простыми, но на самом деле создание таких игр было довольно трудным делом. Например, «Anipop»! Хотя она казалась довольно простой, на самом деле тот, кто создавал каждый уровень, был профессионалом своего дела. Каждый уровень был более сложным, чем предыдущий, и при этом дизайнер умудрялся сохранять темп. На данный момент Чэнь Мо не смог бы сделать такую игру!

Некоторые из китайских игр с системой «заплати чтобы победить» могли показаться простыми, но без хорошего кода и концепта такие игры долго не жили.

Например, какие преимущества будут у «VIP» игроков? В чем разница между обычными и «VIP» игроками? Сколько преимуществ игрок получит от пополнения счета? Как далеко сможет зайти игрок в игре за определенное количество дней? Что на счет темпа игры?

Все эти вопросы целиком лежали на коде и концепте самой игры. Хоть Чэнь Мо и знал это, сейчас он не сможет решить эти вопросы со стопроцентной уверенностью.

В конце концов, «FlappyBird» была чрезвычайно простой игрой без каких-либо особых требований к коду или дизайну уровней. Взрывной рост подобных игр из его прошлого мира не обязательно произойдет в этом мире. Чэнь Мо знал, что он должен думать наперед. Он должен поднять все характеристики, которые так или иначе связаны с кодом хотя бы до восьмидесяти, чтобы он смог воссоздать игру из его прошлой жизни.

И как же ему решить проблему с поднятием характеристик?

Заплатить! Заплатить достаточно, все ради книг характеристик!

— Если вы столкнулись с трудной ситуацией, это может означать только то, что вы не заплатили достаточно денег. — Сказал Чэнь Мо и активировал виртуальный дисплей на своем браслете.

Чэнь Мо получил триста тысяч юаней и планировал потратить двести тысяч на колесо фортуны. Оставшиеся сто тысяч будут сохранены на случай непредвиденных обстоятельств.

Больше всего Чэнь Мо беспокоило то, что «FlappyBird» должна быть абсолютно стерильной в плане дохода в течении трех месяцев по условиям конкурса. В течение трех месяцев он не получит от нее никакой прибыли.

Чэнь Мо знал это с самого начала, но он не знал, как этот мир отреагирует на «FlappyBird» и насколько популярной она станет. Кроме того, он действительно хотел получить в свое владение личный магазин, и из-за того, что у него осталось всего шесть мегабайт на создание игры, «FlappyBird» была его единственным выходом.

Поэтому, хоть он и знал, что это повлечет за собой некоторые потери, Чэнь Мо решил выиграть с помощью «FlappyBird».

Однако всякий раз, когда Чэнь Мо думал о том, как «FlappyBird» приносила своему создателю почти триста тысяч юаней каждый день, ему становилось больно и его внутренний хомяк хотел кричать.

В течение следующих трех месяцев «FlappyBird» не принесет ему никаких денег. И сейчас ему нужно делать следующий шаг.

После перехода к экрану пополнения. Чэнь Мо вложил в браслет двести тысяч юаней. Теперь на его счету было два миллиона девяносто семь тысяч триста сорок кредитов. Спустя мгновение Чэнь Мо внес еще немного юаней, чтобы на его счету было ровно 2,1 миллион кредитов.

Два миллиона сто тысяч кредитов, сто тысяч кредитов за одно вращение, этого будет достаточно для двадцати одного вращения!

В этот момент Чэнь Мо заметил, что на дисплее рядом с «x1» появилась новая кнопка, на которой было написано «x10».

— Как мило! Раньше ее здесь не было из-за того, что у меня не было достаточно кредитов, да? — пробормотал Чэнь Мо.

Под кнопкой «х10» было написано мелким шрифтом: «один редкий предмет гарантирован».

Это напомнило ему о играх, которые любыми способами пытались выудить у игроков деньги.

Чэнь Мо знал, что лучше гарантированно получить одну редкую вещь, чем не получить ее.

Чэнь Мо прошелся по комнате, а затем пошел помыть руки и лицо.

---

Успокоившись, Чэнь Мо решил для начала потратить сто тысяч, чтобы испытать свою удачу.

Цок-цок-цок...

Колесо начало вращаться и вскоре остановилась на синем секторе.

Редкая книга умений.

— Хм? Неплохо. — Чэнь Мо улыбнулся. Впервые ему выпала редкая книга навыков; может быть, ему повезло из-за того, что он решил умыться?

Чэнь Мо нажал на синюю книгу умений и прочитал ее описание: «Специальная книга умений: +10 к музыке и к музыкальным эффектам».

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 18: Следующая игра.**

Чэнь Мо был доволен. Его беспокоили его звуковые навыки, так что эта книга умений была настоящим подарком небес.

Чэнь Мо всегда нанимал людей, чтобы те писали ему музыку и создали разные звуковые эффекты для его игры, так как он не был силен в этих двух аспектах.

Для некоторых классических игр будет невозможно воссоздать музыку и музыкальные эффекты с помощью фрилансеров. Поэтому будет лучше, если он возьмет это дело в свои руки.

Чэнь Мо постучал по ней и немедленно активировал ее. Синяя книга умений превратилась в лучи света и они вошли в его пальцы.

Чэнь Мо достал из своего кабинета музыкальную клавиатуру, которая была предоставлена организаторами. Он подумал, что пока не сможет ей воспользоваться, так что он убрал ее.

Опробовав пару нот, он подключил ее к компьютеру и выдал простую десятисекундную фоновую музыку. Чэнь Мо почувствовал, что она звучит нормально, так что теперь он будет в состоянии справиться со звуковой частью сам, конечно же если это будет касаться простых игр.

— Неплохо, для начала неплохо. Теперь осталось только увидеть результаты двух вращений «х10».

Чэнь Мо глубоко вздохнул и нажал на кнопку с десятью вращениями.

Цок, цок, цок...

Колесо постоянно вращалось и замедлялось, оно завершило десять вращений примерно за тридцать секунд. Результаты десяти вращений показались на дисплее в том порядке, в каком они были получены.

В итоге он получил три книги кода и четыре книги по дизайну уровней.

Так же ему выпала специальная книга умений, которая даст ему + 10 к концепт-арту, и книга специальных эффектов, которая даст ему + 10 к анимации

И самое важное — специальное оборудование: зелье просмотра воспоминаний. 4

Чэнь Мо был доволен, очень доволен. Десять вращений за раз действительно были более удачливыми! Скорее всего при «х10» шанс на получение синих и фиолетовых вещей был намного выше, чем у «х1»! 3

Чэнь Мо проверил действие специального оборудования.

«Зелье просмотра воспоминаний: после употребления вы сможете вспомнить любые забытые или мутные воспоминания, эффект длится в течение четырех часов.»

Этот эффект невероятен! Чэнь Мо очень нуждался в подобном предмете.

Было много игр, в которые Чэнь Мо играл раньше, но сейчас он едва мог их вспомнить. Конечно он что-то да помнил, но этого будет недостаточно для воссоздания точной копии любой легендарной игры.

С помощью «зелья просмотра воспоминаний» Чэнь Мо сможет погрузиться в свои воспоминания.

Чэнь Мо использовал книги умений, не придавая им особого значения.

Его код повысился на три единицы, а дизайн уровней повысился на четыре единицы. Чэнь Мо подсчитал, что его навыки кода сейчас должны быть в районе двадцати семи единиц, а его навык дизайна уровней сейчас равнялся около тридцати пяти единицам. В сочетании с зельем просмотра воспоминаний воссоздание некоторых успешных мини-игр из его мира не будет проблемой.

Так же ему выпали две редкие книги : одна на концепт-арт, другая на анимацию.

Ему стало предельно ясно, что те навыки, которые не были связаны с созданием игр, можно было повысить с помощью специальных редких книг.

Концепт-арт повысился на десять единиц, из-за чего теперь он равнялся девятнадцати очкам, что означало, что теперь он мог выдать что-нибудь простое но красивое.

Его анимационные навыки теперь стали вполне приличными после использования книги умений, которая дала ему плюс десять очков к анимации. Теперь Чэнь Мо мог делать простые 2D-анимации не напрягаясь.

«Пожалуйста, пусть мне повезет!» — подумал Чэнь Мо.

Нажав еще раз на «х10», начал молиться всем богам.

Цок, цок, цок...

Колесо снова начало вращаться, и вскоре перед ним предстало десять предметов.

Семь обычных книг на увеличение сюжета и две книги навыков для кода.

Но так же ему выпало специальное оборудование – капсула удачи.

Чэнь Мо чуть не упал в обморок; разница была слишком велика!

«Ты, должно быть, шутишь!» — подумал Чэнь Мо.

Мало того, что не было ни одной синей книги умений, зеленые книги умений, которые ему выпали, давали ему прибавку и так в одних из лучших характеристик!

Чэнь Мо хотел закричать. Только что в трубу улетело сто тысяч юаней!

Однако Чэнь Мо почувствовал себя лучше, когда увидел специальное оборудование.

Капсула удачи: после употребления существенно увеличивает удачу, эффект длится десять минут.

«Что это значит? Неужели я найду на дороге пять миллионов юаней, когда выйду на улицу?»

«Эффект длится десять минут...очевидно, что ее нужно употребить перед игрой в это колесо! В следующий раз я внесу в нее миллион юаней и буду нажимать на «х10» как сумасшедший!» 1

«Как бы то ни было, я приберегу это на следующий раз…» — подумал Чэнь Мо.

Чэнь Мо оказался в щекотливой ситуации. У него осталось всего сто тысяч юаней, и даже если бы он обменял их на кредиты, получилось бы всего лишь миллион кредитов, что было очень маленьким количеством. Сейчас ему нужно выпустить игру и заработать с нее денег, после чего вернуться и забрать все лучшие призы из этого колеса...

Чэнь Мо использовал все книги. Хоть они и улучшали и так сильные стороны Чэнь Мо, он еще был далек от совершенства, так что эти книги не были бесполезными.

------

Чэнь Мо выключил виртуальный дисплей, пытаясь успокоиться. 2

Двести тысяч юаней было потрачено на эти три вращения, но к счастью ему выпали необходимые книги умений и специальное оборудование, так что теперь Чэнь Мо нужно приступить к созданию своей первой настоящей игры.

Чэнь Мо все еще колебался, он до сих пор не решил, какую игру создать. 1

С точки зрения получения денег, китайская мобильная игра с системой «чем больше ты денег внес тем ты лучше» из его предыдущей жизни была бы лучшим выбором.

Такие игры было довольно просто сделать, и такие игры зачастую приманивали игроков долгой прокачкой и вещами, которые давали разные плюсы к статистике. Но он знал, что не мог добавлять в такую игру слишком много монетизации.

Однако Чэнь Мо беспокоили две вещи.

Во-первых, его навыки кода.

Причина, по которой китайские игры с системой «заплати и ты выиграешь» могли заставить игроков платить, заключалась в том, что они стимулировали их с помощью хорошо сделанного кода. Но это не значит, что если игрок сможет улучшать свою мощь в игре кидая в нее свои деньги, что она будет хоть сколько-то успешной.

И именно поэтому инженеры-программисты в китайской индустрии видеоигр имели очень высокие статусы, которые уступали только высшим чинам компании, поскольку инженеры-программисты контролировали темп игры.

Если для игры создавался отличный код, это означало, что у нее будет отличный фундамент. Игра скорее всего будет довольно успешна, даже если графика в такой игре будет плохой или если наполнение игры будет однообразным. Но если бы код игры был сделан плохо, игра будет сто процентов мертва примерно через месяц.

Поскольку у Чэнь Мо не было даже тридцати очков в его коде, он не мог гарантировать, что смог бы создать хорошую игру даже если бы он использовал зелье просмотра воспоминаний.

Код у большинства таких игр всегда был покрыт завесой тайны, зачастую такие игры не показывали формулы боевых расчетов, роста атрибутов и их влияние, алгоритмы экономики и тому подобное. Каждая из таких игр имела свои личные формулы и коэффициенты, за которыми следили профессионалы, такие вещи по большей части являлись коммерческим секретом, к которому у среднего Васи не было доступа.

Поскольку код являлся основной частью таких игр, как только их код кем-то сливался, другие компании могли использовать его в качестве фреймворка и произвести подделку.

Чэнь Мо же должен будет написать весь код вручную, если бы он решил сделать такую игру. Однако у него не было уверенности в том, что он сможет создать такой код, основываясь на своих нынешних способностях.

Была еще одна проблема: привлечение игроков!

Основной метод получения прибыли в этом мире по-прежнему зависел от продаж.

В этом мире не было много игр с системой «задонать и выиграй». Кроме того, в этом мире было не так уж и много игроков, которые знали о такой системе.

Если бы он создал среднюю игру с такой системой, как бы восприняли ее геймеры?

Будут ли они решительно против ее, что отрицательно повлияет на него и имидж компании? Найдутся ли игроки, которые будут с этого момента игнорировать его последующие игры? 1

Трудно было сказать наверняка. Поскольку это была первая игра Чэнь Мо, он не хотел рисковать.

Вкусы геймеров и судьба таких игр в этом мире для него еще были неизвестны, и будет лучше, если он сам все проверит со временем. Сейчас один его неверный шаг может похоронить его. 1

Поэтому Чэнь Мо решил не испытывать судьбу и решил, что создать обычную одиночную игру, которая откроет ему все дороги.

Он заработает немного денег и репутации с помощью этой игры, а так же эта игра сделает логотип и название его компании немного известным, а затем он начнет медленно проверять воду индустрии видеоигр этого мира!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 19: Новая игра.**

Чэнь Мо сейчас рассматривал полноценные игры на пк и на мобильные устройства, решив полностью проигнорировать браузерные игры.

Создание браузерной игры действительно казалось ему хорошей идеей, но...браузерные игры были популярны в определенных группах. Более того, сроки их успеха обычно были довольно короткими, к тому же браузерные игры было трудно воспроизвести. 3

В прошлой жизни Чэнь Мо браузерные игры просуществовали всего около трех-пяти лет и вскоре о них все забыли, так как их место заняли мобильные игры. Мобильные игры за несколько лет смогли превратиться из сырых поделок в качественные продукты, и их качество и количество постоянно росло. 4

Браузерные игры действительно имели высокую прибыль, но он не хотел рисковать.

«Во что в основном играют геймеры в этом мире?»

В этом мире было много полноценных VR-игр и качество этих игр было намного выше, чем так называемых «AAA» игр из его предыдущего мира. И он хотел подать браузерную игру таким игрокам?

«Я могу нажать на одну кнопку и получить легендарный меч? Очень круто, заданачу-ка я в эту игру сотни тысяч юаней...»

«Мда, такая игра точно провалится, причем с треском…» — Подумал Чэнь Мо.

Мобильные игры эволюционировали из браузерных игр, из-за чего они оказывали давление на браузерные игры во всех аспектах.

Что касается простоты использования, то игроку все равно нужно будет постараться, чтобы поиграть в браузерную игру на работе. Он может играть в мобильную игру в любое время, а когда придет начальник, сможет просто положить телефон экраном вниз.

С точки зрения графики браузерные игры были ограничены ресурсами. Часто случаются казусы с графикой, из-за чего она не всегда догружается. 1

С точки зрения стиля, мобильные игры превосходили их в несколько раз.

Поэтому браузерные игры были полностью заменены мобильными играми. Если Чэнь Мо разработает браузерную игру, то это, вероятно, произойдет из-за того, что он немного «того».

Чэнь Мо решил, что его первая настоящая игра должна быть классической казуальной игрой из его предыдущей жизни: «Растения против зомби»! 15

Не самый выгодный выбор, но за то он стабильный и устойчивый!

В чем сейчас больше всего нуждался Чэнь Мо?

Деньги? Он нуждался в них, но это было не то, в чем он нуждался больше всего!

По настоящему сейчас ему нужна известность и слава!

Было три причины, из-за которых Чэнь Мо выбрал «Растения против зомби».

Например этой игре не нужно было так уж много места. Установщик будет весить не больше 100 мегабайт. Когда игра установится, ее файлы не будут превышать размер в 300 мегабайт.

Более того, код этой игры был вполне прост, и дизайн уровней также был довольно легок в повторении. Сейчас Чэнь Мо мог легко справиться со всем этим со своими текущими способностями.

Но вот музыка и графика... Чэнь Мо быстро решил, что в основном эта игра будет точной копией «растения против зомби», так что с этим не должно возникнуть никаких проблем.

Сейчас Чэнь Мо нуждался в славе и известности. Конечно если он создаст платную игру она действительно может принести ему много денег, но ему будет очень трудно сделать ее популярной, плюс сейчас он скорее всего получит много негатива, если сделает такую игру. 1

Чэнь Мо хотел сделать свою первую игру доступной для всех, он хотел показать большему количеству игроков логотип компании «Удар молнии» и его директора - Чэнь Мо! 1

Чтобы стать известным нужно много трудиться, и эта игра станет его первой ступенькой к вершине.

И хоть «Растения против зомби» могла показаться простой, но это была очень долгая и увлекательная игра. Из-за своей стратегической стороны, она могла втянуть игрока в себя очень надолго.

Более того, она могла быть выпущена и на компьютер и на телефоны одновременно; добавление кросс-платформенности не было проблемой!

В конце концов Чэнь Мо принял окончательное решение: первой игрой, которая будет выпущена «Ударом молнии», станет «Растения против зомби»!

------

Чэнь Мо встал и прошелся по своему магазину, сделав десятиминутный перерыв перед началом процесса разработки.

Чэнь Мо не спешил использовать зелье просмотра воспоминаний, так как эффект зелья длился всего четыре часа. Он должен использовать все то, что он помнил на данный момент, построить с помощью них основную структуру игры, после чего использовать зелье для просмотра деталей и фишек, о которых не мог вспомнить сам.

Сначала он напишет проектную документацию, а затем введет основы игры в движок.

Чэнь Мо был хорош в написании проектных документаций в своей предыдущей жизни, по существу, он работал в два раза быстрее, чем обычный клерк. Чертеж системного дизайна, концепты, проверки многих вещей... На все в среднем в прошлом мире он тратил от трех до восьми дней.

Этот период включал в себя время для обдумывания и изменения многих вещей!

Конечно, в зависимости от игры, количество страниц в документации будет отличаться. Но даже самая простая мобильная игра обычно занимала от двадцати до тридцати проектных страниц.

В основном так много времени уходило на мозговой штурм, в результате которого выбирались или отметались те или иные направления. Но документация «Растений против зомби» в основном была прекрасно написана. Чэнь Мо не хотел вносить никаких изменений, поэтому процесс написания проходил довольно быстро.

Интерфейс, боевая система, дизайн уровней, растения, зомби, механика... В мгновение ока проектная документация была заполнена основными идеями.

После этого Чэнь Мо начал искать в игровом движке бесплатные ассеты и скачивал их, используя выделенную ему квоту.

Что касается концепт-артов, то для того, чтобы наилучшим образом сохранить целостность оригинальной игры, Чэнь Мо решил нарисовать все вручную.

Все то, что он сейчас скачивал, будет простым макетом, с помощью которого он убедится, что разработка идет гладко. Эти бесплатные модельки будут заменены только тогда, когда игра будет почти завершена.

Было много разных вариаций газонов, растений и зомби тоже было в изобилии, но либо очень небольшая часть могла подойти к его игре. Но поскольку он собирался использовать их только для тестирования разных анимаций и тому подобное, он мог особо не запариваться с этим

------

Чэнь Мо потратил три дня, записывая основы в проектную документацию.

За это время компания прошла проверку. Теперь «Удар молнии» была официально создана. Чэнь Мо получил титул «Основатель компании Удар молнии» на своем аккаунте в «Вейбо» и на аккаунте в игровом движке.

Но пока что это название ничего не значило, так как его компания еще ничего не достигла.

Согласно планам Чэнь Мо, «Удар молнии» вскоре может заиметь несколько дочерних компаний, таких как «Удар молнии: обзоры игр», «Удар молнии: сценарии», «Удар молнии: анимации», «Удар молнии: фильмы» и так далее... 8

Однако сейчас Чэнь Мо предпочел не волноваться об этом, сейчас было слишком рано думать об этом. Чэнь Мо планировал углубиться на территорию видеоигр. Хотя сценарии и анимация были бы полезны для видеоигр, сейчас ему было необходимо захватить рынок видеоигр. 3

------

После того, как название компании и логотип были официально подтверждены, Чэнь Мо позвонил сотруднику конкурса на счет вывески.

Ее привезли к его магазину через два дня вместе с профессионалами, которые быстро установили ее.

На вывеске было указано название магазина а также нарисован логотип компании. Чэнь Мо был вполне доволен этой вывеской.

------

Покончив со всеми не совсем важными делами, Чэнь Мо вернулся в свой кабинет, чтобы привести в порядок проектную документацию.

На данный момент фундамент игры уже был почти готов, осталось совсем немного...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 20: Зелье.**

После хорошего сна Чэнь Мо позавтракал и как обычно сходил в душ. Когда он вышел из душа и переоделся, он использовал зелье просмотра воспоминаний.

Он не помнил важных мелких деталей, так как «Растения против зомби» была выпущена довольно давно, из-за чего ему пришлось использовать это зелье.

Зелье быстро подействовало, и Чэнь Мо начал вспоминать то, что произошло много лет назад.

Первое, что он успел вспомнить, были очертания растений: горохострел, стена в виде картофеля, подсолнух с загадочной улыбкой, вишня, которая взрывалась... 1

После того, как он вспомнил большинство растений, он начал вспоминать зомби: обычный зомби, зомби с ведром на голове, зомби с шестом, спортивный зомби, танцующий зомби...

Так же он детально вспомнил зоны, где происходили бои: дневная, ночная... 1

Когда его воспоминания прояснились, Чэнь Мо схватил свой графический планшет и начал наносить некоторые наброски растений и зомби, уделяя при этом особое внимание деталям и их особенностям.

После этого Чэнь Мо начал вспоминать ход игры.

Слова, которые говорил сумасшедший Дэйв, посадка первых растений, избиение первого зомби, уровни, разблокировка новых растений, бой с боссом...

Чэнь Мо делал заметки, записывал все примечательные детали каждого из уровней, особенно таких уровней, где давали доступ к новым растениям, и уровни, при прохождении которых давали доступ к специальным сложностям.

После этого настало время цифр.

Время между выстрелами горохострела, увеличение урона, который давал древофакел, снижение скорости передвижения от атаки зимнего арбуза, количество здоровья различных зомби...

Эти цифры могли показаться незначительными, но они влияли на структуру и темп игры. Поскольку способности кода Чэнь Мо были ограничены, он не мог делать шаг влево или вправо. 2

------

Четыре часа пролетели в мгновение ока.

Чэнь Мо вздохнул с облегчением, так как последние четыре часа он был чрезвычайно сосредоточен. Когда он потянулся, то почувствовал, что его тело начало ныть. 1

Однако сейчас не было времени для отдыха. Он использовал все, что еще оставалось в его памяти, дополняя цифры, боясь что-то упустить.

Со временем воспоминания начали улетучиваться. Зелье просмотра воспоминаний могло гарантировать доступ к воспоминаниям только в течение четырех часов. Как только оно закончилось, его воспоминания начали постепенно забываться.

------

Проработав еще два часа, Чэнь Мо глубоко вздохнул, сделал глоток воды и ссутулился, сидя в своем кресле.

На его мониторе был открыт документ, в котором было написано несколько тысяч строк с разными деталями игры. Также у него была папка с эскизами, в которой было все: эскизы растений, зомби, карт, он даже успел нарисовать макет пользовательского интерфейса.

Чэнь Мо использовал зелье просмотра воспоминаний по максимуму, он выжал из него все, что только было возможно выжать!

— Черт, это было так утомительно. — пробормотал Чэнь Мо и вытер пот со лба. Он был близок к краху, его тело было слишком слабым.

Но почему он поставил себя в такое трудное положение? Потому что у него было только одно зелье! Если бы у него было две бутылки этого зелья, он мог бы сделать эту игру за два дня не напрягаясь. Или если бы эффект этого зелья длился восемь часов, ему не пришлось бы так торопиться.

------

Чэнь Мо походил по своему магазину, съел несколько батончиков и немного шоколада, выпил чашку кофе и немного отдохнул, после чего вернулся к работе.

Ему еще нужно доработать проектную документацию и некоторые детали.

------

Доработка заняла у Чэнь Мо целую неделю.

Спустя неделю проектная документация игры была в основном завершена. Важные и не очень детали также были доработаны. Интерфейс и дизайн растений и зомби был готов.

Затем Чэнь Мо ввел все это в движок.

Для создания его игры движку потребуется от одного до трех дней.

Чэнь Мо хотел использовать это время для доработки формул.

Он хотел внимательно просмотреть основные атрибуты растений, например такие как урон, здоровье, дальность, частоту атаки, площадь атаки, время установки, стоимость и многое другое.

Чэнь Мо хотел проверить каждый атрибут у каждого отдельного растения и зомби.

Цифры, которые он записал ранее, будут чрезвычайно полезны. Он сможет легко проверить и найти в случае чего ошибку.

Пересмотр формул был завершен за два дня. Поскольку Чэнь Мо смог вспомнить практически все цифры и формулы из его мира, он не нашел никаких ошибок, по крайне мере сейчас.

Следующим шагом станет тестирование и настройка!

------

За это время «игровой движок иллюзий» создал проект, который Чэнь Мо временно назвал «РПЗ». Это было всего лишь временным решением, он изменит название, когда решит, что игра готова. 2

Чэнь Мо проверил основные механики после открытия проекта. В основном никаких серьезных ошибок не было, он только исправил некоторые логические и цифровые опечатки.

После этого Чэнь Мо ввел в игровой движок модельки зомби и растений. Теперь у него была готова рабочая демо версия игры.

На данный момент в игре еще не было ни обучения, ни каких-либо уровней на выбор.

Чэнь Мо вручную инициализировал карту и посадил несколько горохострелов и зомби, которые медленно начали идти к ним с другой стороны сцены.

Хлоп, хлоп, хлоп...

Под безжалостными атаками горохострелов зомби умер.

Темп игры был в порядке. Чэнь Мо приступил к тестированию еще нескольких зомби и растений, и в итоге он не выявил никаких проблем. За исключением корректировки нескольких значений, которые показались ему не совсем правильными, все остальное было в порядке.

После этого Чэнь Мо начал работать над дизайном зон и последовательностью уровней.

Плюс он должен был настроить сложность уровней. Она должна стимулировать игрока, а не подавлять его.

Чэнь Мо записал кучу деталей о планировке каждого уровня. Он смог вспомнить примерное количество зомби на каждом уровне и последовательность разблокировки разных растений

За пять дней Чэнь Мо смог воссоздать различные зоны и последовательность уровней, а также начальное обучение. Он наконец сделал приключенческий режим «Растения против зомби», и осталось дело за малым.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 21: Анимации и музыка**

Теперь, когда режим приключений наконец был готов, Чэнь Мо решил начать делать мини-игры, головоломки, режим выживания и режим бесконечной волны.

Все остальное было довольно просто сделать, ибо теперь у него был приключенческий режим в форме фундамента. Чэнь Мо не нужно было так сильно стараться, так как у него был скелет, который он мог менять так, как ему было угодно. В течении недели он смог сделать режимы.

Достижения, личный сад и магазин сделать было еще проще, так что он сделал все это за три дня.

Чэнь Мо еще три дня тестировал игру. Он прошел режим приключений один раз, удостоверился, что в других режимах не было ошибок и отполировал некоторые спорные моменты.

Чэнь Мо работал над игрой днями и ночами. И, наконец, спустя месяц «Растения против зомби» была успешна воссоздана.

В прошлой жизни «Растения против зомби» была создана за три года командой из одного дизайнера, одного художника, одного музыканта и одного программиста. Большая часть их времени, скорее всего, была потрачена на пересмотр проектной документации и над оптимизацией пользовательского опыта, но в итоге они смогли создать очень хорошую игру.

Чэнь Мо не нужно было кодить или вносить слишком много изменений во что-либо. Ему не нужно было искать вдохновение или менять дизайн. Все, что он сделал, так это скопировал огромный труд нескольких людей, и это все равно заняло у него целый месяц. И то столько времени он потратил только из-за того, что у него был такой великолепный движок...4

Однако, это было еще не все!

Хотя игра была в основном завершена, модельки, которые он скачал ранее, все еще присутствовали в его игре. Из-за этого игра выглядела как настоящая помойка, в которую напихали все, что только можно.

Более того, в игре не было ни музыки, ни звуковых эффектов.

И из-за этого Чэнь Мо потратил много времени на совершенствование анимации и музыки до уровня оригинальной игры.

У него уже были готовы наброски и все, что осталось, так это сделать им анимации, музыка может пока подождать. Однако это был довольно болезненный процесс, так как Чэнь Мо должен был нарисовать и оживить все это вручную. 3

У него на данный момент было около сорока различных типов растений и около двадцати различных типов зомби, и в сочетании с тем фактом, что каждый из них имел свои собственные уникальные движения...ему придется много поработать.

К счастью, модельки растений и зомби были довольно простыми, и некоторые из анимаций у зомби можно было использовать повторно, из-за чего ему придется делать намного меньше работы.

И хоть художественные навыки Чэнь Мо были невысоки, он мог сделать это. Художественный стиль игры был мультяшным, поэтому сделать необходимые анимации будет не сложно.

Конечно, Чэнь Мо мог бы нанять кого-нибудь, но тогда ему пришлось бы подробно описывать то, что он хочет увидеть. Более того, конечный результат может не соответствовать его требованиям. Поразмыслив немного, Чэнь Мо решил взять все в свои руки.

В среднем Чэнь Мо заканчивал анимировать одно растение и одного зомби раз в день. Плюс ему нужно было нарисовать загрузочные экраны и интерфейс, и вкупе с анимированием на все это ушло полтора месяца.

------

Теперь осталось дело за малым, ему осталось сделать немного звуковых эффектов и музыку!

Чэнь Мо не был силен в написании музыки, но воссоздать оригинальную музыку и эффекты он мог.

Фоновая музыка в «Растения против зомби» считалась одной из классических произведений искусства. Чэнь Мо ясно помнил многие мелодии из игры. Хотя он не мог воспроизвести их с точностью в сто процентов, но он сможет подойти к этому значению довольно близко.

Музыка во время обучения, во время подготовки, когда зомби подходят к газонокосилкам, музыка, что проигрывается только в ночь, наступление босса... эти основные композиции Чэнь Мо смог вспомнить. Основываясь на их мелодиях из своей предыдущей жизни, Чэнь Мо сочинил несколько простых, но похожих по звучанию мелодий.

Что касается других менее важных треков, все, что он мог сделать, так это найти несколько бесплатных композиций для казуальных игр и заполнить ими пустые места. Те, что нашел Чэнь Мо, были тематически похожи, так что он не стал вносить никаких существенных изменений.

Что касается звуковых эффектов, то Чэнь Мо пришлось прибегнуть к бесплатным ассетам. Поскольку магазин звуковых эффектов был довольно обширным, Чэнь Мо сумел найти похожие звуковые эффекты… 3

------

Работа с музыкой и звуковыми эффектами заняли у Чэнь Мо еще две недели, но он был вполне доволен конечной работой.

После недельного тестирования и корректировки всего, что казалось ему неправильным, он почувствовал, что игра, наконец, была готова после трех месяцев разработки.

Вес установочного файла составил 127 МБ. Хотя он весил немного больше оригинала, Чэнь Мо это не волновало, так как такой размер считался довольно маленьким в этом мире.

Чэнь Мо сделал два установщика для этой игры, один для ПК и один для мобильных устройств. Игра была кроссплатформенная и для каждой платформы не нужно было заводить разные аккаунты, и на ПК и на мобильном устройстве можно было играть на одном аккаунте, плюс он сделал простую таблицу лидеров.

Последняя проблема заключалась в том, как именно игроки могли входить в его игру.

Чэнь Мо не придал этому особого значения и предпочел заставить всех игроков создать новые учетные записи.

У Чэнь Мо был и другой выбор. Он мог позволить пользователям войти в его игру через свои социальные сети или позволить им использовать свои учетные записи от «Императорской династии».

У «Императорской династии» была одна из крупнейших платформ со многими играми, поэтому большинство игроков имели учетную запись в «Императорской династии». Кроме того, «Императорская династия» разрешила другим играм использовать свою платформу в качестве основы для авторизации в разных сервисах. Многие геймдизайнеры не утруждали себя разработкой дополнительной регистрационной формы и позволяли всем заходить либо с помощью социальных сетей, либо с помощью учетной записи «Императорской династии».

Этот вариант значительно бы упростил вход для новых игроков плюс привлек бы больше пользователей к его игре.

Многие игроки не хотели утруждать себя новой регистрацией и всеми связанными с ней проверками, поэтому его требование могло привести к потере части потенциальной базы игроков.

Однако Чэнь Мо решил придерживаться своего решения. 1

Причина была проста: будь то аккаунты в социальных сетях или аккаунты «Императорской династии», Чэнь Мо все равно будет находиться под контролем кого-то другого. Не имело значения, что «Императорская династия» не брала ни цента за свои услуги, по мнению Чэнь Мо это было неприемлемо.

Данные игроков были очень ценными. Поскольку Чэнь Мо планировал сделать много других игр, он в конечном итоге начнет бороться с «Императорской династией». Лучше с самого начала быть самостоятельным, чтобы в дальнейшем у него не возникло никаких проблем!

После того, как он закончил разрабатывать игру, Чэнь Мо решил немного подождать.

Чэнь Мо не был уверен, что вкусы геймеров в этом мире были такими же, как и в его предыдущем мире. Если у них будут какие-нибудь серьезные различия, ему придется внести изменения в игру. 1

Он установил «Растения против зомби» на компьютеры и планшеты в своем магазине с целью получения мнения от обычных игроков из первых уст, и только после получения отзывов он решит вопрос с рекламой.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 22: Цена за час.**

На рассвете Чэнь Мо позвонил Линь Мао.

— Чэнь Мо, завтра я выпускаю свою игру. Я назвал ее «Приключения всадника бури». Я послал тебе копию игры, так что можешь опробовать ее одним из первых. А как там продвигается разработка твоей игры?

Чэнь Мо ответил: — Поздравляю, я немного поиграю в нее! Моя игра в основном почти готова. Я буду тестировать ее в своем магазине для получения обратной связи в течение следующих двух дней.

Линь Мао ответил: — А? Готова? Прошло всего три месяца! Как тебе удалось так быстро закончить ее?

Чэнь Мо ответил: — Это казуальная игра. И она не очень большая. Я пришлю тебе установщик через два дня, чтобы ты ее опробовал.

Линь Мао ответил: — Хорошо. Давай потом обменяемся мнением и поможем друг другу!

------

Чэнь Мо установил игру, которую Линь Мао прислал ему. Установочный файл весил 94 МБ и на его иконке был маленький человечек, который поднял свой меч к небу. 1

Эта игра была разработана Линь Мао примерно за пол года и ему потребовалось еще три месяца на ее улучшение после того, как он услышал советы Чэнь Мо.

Если сравнивать их двоих, то Чэнь Мо был намного быстрее. За эти три месяца Линь Мао успел только внести коррективы, в то время как Чэнь Мо смог создать готовую игру! 2

------

Игра загружается, пожалуйста подождите...

Чэнь Мо заметил, что по сравнению с предыдущей версией были внесены незначительные изменения в фон, характер и стиль игры. Изменения не были очевидными, поэтому только такой человек, как Чэнь Мо, который обращал внимание на такие мелочи, смог заметить их.

Линь Мао очень сильно постарался.

Он полностью изменил стиль игры в соответствии с предложениями Чэнь Мо.

Во-первых, он немного перестроил боевую систему, добавил много пушек, сохранив при этом суть предыдущей боевой системы. Самое очевидное изменение, которое сразу же бросалось в глаза, было новым навыком — шторм.

Главный герой был рыцарем, который обладал силой шторма, он способен призывать сильный ветер, который замедляет врагов и уменьшает их поле зрения, или же он может призвать сильный дождь, который замедлит скорость атаки вражеских юнитов и повлияет на их передвижение. Он также может вызвать ураган, который способен уничтожить слабых врагов. 1

Призывы шторма на несколько секунд в основном ничего не требовали, но более крупные и сильные атаки требовали энергию.

Теперь в его игре появилось еще больше монстров, которые имели разные способности. Некоторые монстры лучше сопротивлялись определенному типу атаки, в то время как к другим питали слабость.

Например, сильный ветер не может особо как-то повлиять на бронированного монстра в полной пластинчатой броне, и ураган также не смог бы его сдуть. Однако дождь может создать скользкую поверхность, которая замедлит скорость передвижения и может навесить на него разные дебаффы болезнь и особый статус «Ржавеющий», который со временем начнет все сильнее уменьшать силу атаки этого танка.

Чэнь Мо восхитился тем фактом, что изменения, которые он внес в боевую систему, не были в точь в точь такими, которые он ему предложил. Линь Мао всего лишь почерпнул из его идей вдохновение и внес уникальные правки.

Более того, теперь его ядром боевой системы являлся шторм, что можно было понять непосредственно из самого названия игры. Чэнь Мо подумал, что это было довольно умно.

Название «Приключения всадника бури» сразу же будет давать зрителям понять, о чем идет речь, но все же оставит достаточно простора для их воображения, и игроки скорее заинтересуются данной игрой, чем нет. 3

Еще одним большим изменением в игре стала полная перестройка сюжета. Теперь в ней было четыре разных концовки, и все зависит от выборов, которые игроки будут делать на протяжении всей игры. 2

Первая концовка: рыцарь побеждает дракона, спасает принцессу и становится героем, который будет жить долго и счастливо вместе с принцессой. 2

Вторая концовка: рыцарю не удастся спасти принцессу – он погибнет в бою с драконом. 2

Третья концовка: рыцарь победит дракона, но не убьет его, а подпишет с ним контракт. С этого момента дракон станет хранителем империи. 5

Четвертая концовка: рыцарь победит дракона, но из-за своей чрезмерной жадности будет ослеплен сокровищами дракона, из-за чего превратиться в дракона. 7

Игру, которую Линь Мао прислал Чэнь Мо включала в себя доступ к инструментам разработчика, что позволяли ему вносить изменения в атрибуты персонажей. В конце концов он потратил три часа, проверяя его игру и так и сяк...

Если бы он играл в нее как обычный игрок, получение концовки заняло бы у него около шести-восьми часов.

Из трех рекомендаций, которые Чэнь Мо высказал ему, Линь Мао решил прислушаться к двум, откинув чересчур большую сложность. Чэнь Мо подумал, что это был правильный выбор, так как все три варианта не были совместимы.

Чэнь Мо подумал, что его игре вряд ли удастся стать культовой, но вот стать умеренно популярной у его игры получится без каких-либо проблем.

------

Чэнь Мо отправил сообщение Линь Мао:«Я поиграл в твою игру. Она хороша! Скорее всего она станет популярной.»

Линь Мао быстро ответил:«Спасибо, надеюсь что твое предсказание сбудется. Я буду очень занят в течение следующих двух дней из-за выпуска игры. Я приду в твой магазин и опробую твою игру как только все будет улажено.»

Чэнь Мо ответил:«Хорошо, увидимся.»

После обеда Чэнь Мо прилег и поспал часик. Он проснулся в два часа дня ради открытия своего магазина.

Но прежде чем открыть его, Чэнь Мо должен был сделать кое-какие приготовления.

Во-первых, ему нужно было перепроверить, все ли работает в его магазине и правильно ли установилась игра на всех устройствах.

Во-вторых, ему нужно установить цену за использование оборудования.

Цена полностью зависела от дизайнера. Чэнь Мо мог сделать все бесплатным, что позволило бы любому желающему опробовать его игру бесплатно.

Однако в этом был недостаток. Вдруг игра станет чересчур популярна?

Если бы Чэнь Мо сделал популярную онлайн-игру, многие игроки буквально бы «жили» в его магазине в течение длительных периодов времени, а это значит, что практически все устройства будут всегда заняты, и это было бы плохим знаком, так как многие из обычных людей не смогли бы опробовать его игры.

Сначала сделать все бесплатным, а потом поднять цену? Такой вариант не годится.

Цена не должна меняться по хотелке дизайнера. Уменьшение цены только приветствовалось, но увеличение могло разозлить некоторых давних поклонников.

Это был всего лишь маленький магазин, так что он все равно сейчас не мог заработать много денег. Чэнь Мо также не хотел контролировать количество игроков в будущем с помощью цены.

Поэтому он должен начать взимать плату с самого открытия магазина.

И если у него будет много посетителей, ему, возможно, даже придется ограничить игровое время на каждого человека.

В этом мире интернет-кафе в столице империи брали плату в размере от трех до десяти юаней за час. Плата в три юаня в час было самым минимальным, и такие места не были нормальными по своей природе.

Конечно же как и в его прошлом мире, для магнатов существовали интернет-кафе более высокого класса, но Чэнь Мо сейчас не мог замахиваться на этот контингент.

В конце концов Чэнь Мо решил установить плату в пять юаней за час, так как его личный магазин был лучше, чем среднее интернет-кафе, и гораздо просторнее среднестатистического интернет-кафе.

Такая цена была определенно завышенной для данного времени, сейчас у него была всего одна игра и о нем никто не знал, но Чэнь Мо хотел сохранить такую цену навсегда. По мере того, как он будет создавать все больше и больше игр, цена будет казаться обычным игрокам все более и более доступной.

Напитки в его магазине продавались в соответствии с рекомендованными розничными ценами, он не будет получать никакой дополнительной прибыли с них. Чэнь Мо не собирался заботиться о такой маленькой прибыли. Плата в пять юаней за час взималась только тогда, когда посетители играли в игры. Если его магазин будет полон, он введет четырехчасовой лимит для каждого игрока.

Его магазин игр будет открыт с 10 утра и до 8 вечера.

После того, как он все тщательно перепроверил, он официально открыл свой магазин видеоигр!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 23: День без игроков.**

Чэнь Мо сидел на первом этаже за барным столиком.

Он перенес свой ноутбук на барный столик. Ожидая прибытия клиентов, он играл в «Растения против зомби» и смотрел, нужно ли что-то поменять.

Чэнь Мо потратил на нее более трех месяцев, он работал над этой игрой с августа по декабрь. Сейчас же на улице была зима.

На улице уже похолодало, так что все ходили в длинных брюках и куртках. Сегодня, однако, было не так холодно, так как не было сильного ветра, так что трафик на улице был довольно оживленным.

---

Поиграв в течение часа и ничего не найдя, Чэнь Мо встал и прошелся по первому этажу.

Ему было довольно неприятно осознавать, что все еще так никто и не зашел к нему в магазин.

Чэнь Мо открыл банку кока-колы и вернулся к барному столику.

Именно в этот момент он вспомнил, что трехмесячный период на запрет монетизации «FlappyBird» наконец закончилось. Теперь он мог начать получать с нее доход.

Чэнь Мо хотел использовать рекламное место в «FlappyBird» для продвижения «Растений против зомби».

«FlappyBird» была очень популярной в первые несколько месяцев. Но поскольку прошло уже три месяца, многие игроки, которые были заинтересованы в ней, уже поиграли в нее, и из-за этого шумиха вокруг нее постепенно утихла.«FlappyBird» не сможет принести ему много денег, даже если он впихнет в нее рекламу прямо сейчас.

Трудно было сказать, сколько денег упустил Чэнь Мо. 2

— Как бы то ни было, это стоило того, — пробормотал Чэнь Мо.

Несмотря на то, что ему казалось, что он упустил миллиарды, Чэнь Мо не возражал. Впереди у него будет много возможностей заработать, так что он не был против.

В этот момент перед магазином остановилась молодая женщина и огляделась по сторонам. 3

Женщина была одета довольно небрежно — в легкую куртку и джинсы. На вид ей было лет двадцать шесть, она была немного старше Чэнь Мо. Она выглядела довольно симпатичной, и у нее был завязан конский хвост, который мило смотрелся на ней.

Чэнь Мо поздоровался с ней: — Здравствуйте.

Женщина остановилась в дверях, посмотрела на вывеску, затем на интерьер магазина и спросила: — Это магазин видеоигр?

Чэнь Мо кивнул и сказал:— Да.

Женщина похлопала себя по груди в знак облегчения. — О, слава небесам. Я думала, что это новое интернет-кафе, я волновалась из-за пустяка.

Чэнь Мо посмотрел на нее с невысказанным вопросом.

Женщина вошла в его магазин и сказала: — О, я владею интернет-кафе "Судьба" за углом, я пришла проверить своего нового конкурента.

«Черт, она не геймер, она моя соперница!» — подумал Чэнь Мо.

Чэнь Мо потерял дар речи. Как владелица интернет-кафе, она точно пришла сюда не ради игр. Она была здесь только для проверки, она хотела посмотреть, открылся ли тут магазин видеоигр или новое интернет-кафе.

Женщина неловко рассмеялась: — Так как это магазин видеоигр, а не интернет-кафе, тогда все в порядке. Отныне мы теперь соседи, так давайте навещать друг друга время от времени.

Хотя интернет-кафе и магазины видеоигр выполняли аналогичные функции, они не были прямыми конкурентами. В магазинах видеоигр игроки могли играть только в игры, которые разработали владельцы данных магазинов, в частности в такие игры, которые были только на стадии бета теста.

Дизайнеры обычно не устанавливали другие игры на свои устройства и не позволяли игрокам играть в другие игры в своем магазине.

Чэнь Мо кивнул и сказал: — Все в порядке, вы можете прийти сюда в любое время. Вероятно, у меня будет не так уж и много клиентов.

— Хорошо. — Эта женщина быстро почувствовала себя как дома, села на диван и взяла банку кока-колы.

— Э-э-э, — сказал Чэнь Мо. — ...напитки не бесплатные...

Женщина поставила банку на место: — Извините, я слишком привыкла делать это в своем кафе.

Оценив размеры основного помещения, женщина сказала: — Ваш магазин видеоигр довольно просторен, но почему тут так мало устройств? Вы же потеряете кучу денег.

Чэнь Мо сказал: — Мой магазин видеоигр предназначен для того, чтобы игроки могли поиграть в мои игры, он не рассчитан на получения прибыли, поэтому я решил сделать его немного просторнее.

Женщина сказала: — Неплохо, я завидую вам, высококлассным дизайнерам. Ах, где же мои манеры. Я же еще не представилась. Я — Чжуо Яо.

— Приятно познакомиться, я — Чэнь Мо, — сказал Чэнь Мо. — У меня есть игра, которая еще не выпущена на рынок, попробуете?

Чжуо Яо махнула рукой и сказала: — Нет спасибо, у меня еще есть дела в интернет-кафе. Я вышла только потому, что у меня появилось несколько свободных минут. Я обещаю, что сыграю в следующий раз.

Чэнь Мо кивнул: — Хорошо, можете прийти ко мне в любое время.

Когда Чжуо Яо встала и собралась уходить, но перед выходом она о чем-то задумалась и спросила: — Сколько стоит час?

— Пять юаней, — ответил Чэнь Мо.

Чжуо Яо была немного удивлена: — Не слишком ли завышена цена? Я беру только четыре юаня в своем интернет-кафе. Это новый магазин видеоигр, у вас что, уже есть две или три игры?

— Пока только одна, — ответил Чэнь Мо.

— Я думаю, что вам следует снизить цену, ну или даже сделать все бесплатным. Это же хранилище ваших игр. Вам не нужно беспокоиться о зарабатывании денег. Эта цена немного...недружелюбная.

Чэнь Мо улыбнулся и сказал: — Хорошо, я подумаю об этом.

Чжуо Яо кивнула: — Хорошо, тогда я пойду. Я зайду к вам как-нибудь в другой раз. Продолжайте создавать игры и выпустите такую игру, которая станет вирусной, а я извлеку немного выгоды из вашего успеха, — она хихикнула.

Чэнь Мо улыбнулся: — Хорошо!

------

После того, как Чжуо Яо ушла, в магазине видеоигр Чэнь Мо снова стало тихо.

Чэнь Мо чувствовал себя вполне нормально. Магазины видеоигр становились популярными не за один день. Кроме того, Чэнь Мо не стал делать никакой рекламы, так что он не был особо удивлен тем фактом, что сейчас тут никого не было.

С точки зрения расположения магазина это место не было хорошим или плохим. Хоть его магазин и был немного в стороне от проторенной дороги, рядом был спальный район, а чуть дальше — университет, так что количество людей, которое проходило мимо, было приличным.

------

Спустя еще полчаса появился второй посетитель.

У этого парня были сальные волосы, усталые глаза и, казалось, что он не выспался. Было очевидно, что он был игроманом.

Проходя мимо магазина и увидев вывеску «Магазин видеоигр "Удар молнии"», он пробормотал: — Удар молнии, я ничего не слышал о такой компании.

Затем он вошел в магазин, огляделся, и спросил Чэнь Мо: — Эй, это магазин видеоигр? Не интернет-кафе?

Чэнь Мо кивнул: — Верно, это не интернет-кафе.

— О! — он был разочарован его ответом и явно искал интернет-кафе. Хотя он мог бы поиграть в игры в этом магазине видеоигр, в каждом таком магазине можно было играть только игры от конкретной компании, так что его выбор будет сильно ограничен.

Более того, он никогда не слышал об этой компании.

После некоторого колебания подросток пробормотал: — Как бы то ни было, интернет-кафе все равно сейчас переполнено. Сейчас я могу попробовать поиграть во что-нибудь, чтобы убить немного времени.

Он выудил свое удостоверение личности и мобильный телефон из кармана и спросил: — Сколько стоит час?

Чэнь Мо ответил: — Пять юаней!

Подросток был ошеломлен: — А? Пять юаней? Тьфу.... — Подросток поспешил уйти.

— ... — Чэнь Мо потерял дар речи. Этот парень даже не подумал и секунды! Пять юаней за час — это не так уж и много, верно? И он развернулся и немедленно ушел?

«Пять юаней! Что ты вообще можешь купить на пять юаней? Два фруктовых мороженых?»

«Этих денег даже не достаточно, чтобы пополнить счет в игре, самый минимальный донат стоит шесть юаней!...» — подумал Чэнь Мо и нахмурился.

Не имея другого выбора, все, что Чэнь Мо мог сделать, это продолжить ждать.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 24: Первый игрок.**

На следующий день, в 10 утра...

Чэнь Мо проснулся и позавтракал. Он открыл свой магазин и стал ждать посетителей.

Вчера, за весь день до 8 вечера не появилось ни одного геймера. Посетители, которые заходили к нему в магазин, думали что это новое интернет-кафе. Поняв, что это магазин видеоигр, причем за час хозяин этого магазина брал пять юаней, они сразу же уходили.

Одна из причин, по которой никто не хотел платить, заключалась в том, что магазин был пуст.

«Моя игра вот-вот потрясет всю игровую индустрию. Я позволяю вам, ребята, потратить пять юаней, чтобы сыграть в нее до того, как она выйдет на рынок, но вы все еще не удовлетворены?» — подумал Чэнь Мо

Но он не собирался сдаваться, поэтому он открыл магазин вовремя на второй день.

Он даже успел приготовить чашку кофе себе и первому посетителю пока ждал, но никто так и не зашел к нему. Мысль о том, что у него целую неделю не будет ни одного игрока, медленно начала закрадываться в его сознание.

Если он не сможет собрать достаточно отзывов от игроков и не сможет собрать достаточно личных мнений, все, что он сможет сделать — это протестировать ее на рынке и в случае чего менять некоторые элементы по мере получения отзывов.

Но Чэнь Мо предпочитал разговаривать с игроками лицом к лицу.

Пока Чэнь Мо был погружен в свои мысли, в магазин вошла высокая женщина.

У нее были длинные черные волосы, ростом она была примерно в сто восемьдесят сантиметров плюс она была на каблуках. К счастью, Чэнь Мо сидел на своем месте, иначе бы он почувствовал некоторое давление со стороны этой женщины. 1

Она выглядела хорошо, но ее окружала сильная и холодная аура, которая отталкивала от нее. Ему показалось, что даже муха, которая залетит в ее «абсолютную» зону, будет немедленно убита. 1

Женщина осмотрела магазин, после чего взглянула на Чэнь Мо.

Чэнь Мо почувствовал, как по спине пробежали мурашки, и поприветствовал ее: — Здравствуйте!

Женщина спросила: — Это магазин видеоигр? Недавно открылся?

Чэнь Мо кивнул и ответил: — Да, со вчерашнего дня.

Женщина посмотрела на пустые места и сказала: — Еще никто не оплатил даже час?

Чэнь Мо не знал, как на это ответить.

«Разве она не знает, что нельзя подтрунивать над людьми, когда они находятся и так в печальном положении? Ты же и так сама видишь, что он пуст. Или она думает что ее вопрос откроет в ней третий глаз, с помощью которого она сможет увидеть магических существ? Мне так сейчас хочется сказать: — Зал полон, просто ты обычный магл, который не может увидеть истину.»3

Увидев, что Чэнь Мо не собирался отвечать, она задала еще один вопрос: — Цена слишком высока? Мало игр? Из-за чего тут так пусто?

— Пять юаней за час, не так уж и дорого, — ответил Чэнь Мо.

Женщина кинула: — Понятно, этот магазин видеоигр берет больше, чем интернет-кафе, неудивительно, что тут пусто.

Чэнь Мо ничего не ответил.

Сменив тему, женщина сказала: — Но обстановка здесь довольно приятная, в отличие от интернет-кафе с ужасной атмосферой. Я все равно хотела немного расслабиться, так что я поиграю тут часок.

Договорив, женщина бросила удостоверение на барный столик, расплатилась с помощью телефона и села за компьютер.

Интернет-кафе в этом мире были в основном с системой самообслуживания. Все, что посетителю нужно было сделать, так это просканировать свой идентификатор, а час можно оплатить с помощью своего телефона — всего лишь нужно было отсканировать QR-код.

Чэнь Мо, наконец, пришел в себя после того, как женщина села за компьютер.

«Что? И вот так я получил своего первого игрока? Не слишком ли это неожиданно?» — подумал Чэнь Мо.

Он улыбнулся и приготовил еще одну чашку кофе и поставил ее на ее стол.

— Что это такое? — спросила женщина.

Чэнь Мо ответил: — Поскольку вы стали первым клиентом моего магазина, в качестве благодарности примите этот кофе!

Девушка нахмурилась и поддразнила его: — Магазин открылся вчера но только сегодня получил своего первого клиента. Сэр, вы действительно несчастны. ~Вздох~...

— ... Я заберу его. — Сказал Чэнь Мо.

Она улыбнулась и быстро протараторила: — Оставьте его. Почему вы такой узколобый, несмотря на свою привлекательную внешность?

Чэнь Мо саркастически рассмеялся, вернулся к своему компьютеру и взглянул на информацию о своем первом клиенте.

[Вэнь Линвэй, 21 год.]

«Она, вероятно, студентка из соседнего университета, скорее всего сейчас она учится на втором или третьем курсе.»

«У нее такое милое и ласковое имя, но почему она такая злая? Ну, скорее всего это потому, что люди вокруг нее привыкли к ее выходкам из-за ее привлекательной внешности», — подумал Чэнь Мо.

Так как он не слишком хорошо о ней отозвался, он решил не обращать на нее никакого внимания и вернулся к работе.

По крайней мере у него появился первый игрок, так что он был вполне доволен.

------

Вэнь Линвэй включила компьютер, на котором была установлена только одна игра. Иконка была довольно интересной – на ней была изображена грязная рука, которая вылазала из земли и держала цветок.

— Растения против зомби? — пробормотала она.

Вэнь Линвэй подумала, что это название противоречило само себе. Однако оно так же и пробудило ее любопытство: как растения могли сражаться с зомби? 3

Она дважды щелкнула по ее иконке.

На экране вспыхнул логотип компании «Удар молнии».

Вскоре на ее мониторе появился загрузочный экран. В середине экрана находилась дорожка. Справа находилось кладбище, откуда вылазило много зомби, и они уже успели сломать железный забор, а слева находились растения, которые ожидали прибытие мертвых.

Это изображение было довольно карикатурным. Хотя зомби были очень уродливы, они не были отвратительными. К тому же растения были довольно приятными и имели человеческие черты, из-за чего на них было приятно смотреть.

— Вау, неплохо! — воскликнула Вэнь Линвэй. Она думала, что только что открывшийся магазин видеоигр дизайнера, которого еще никто не знал, не сможет предоставить ей хорошей игры, но она уже хотела поиграть в нее, как только увидела экран загрузки.

Картинки и пользовательский интерфейс были наполнены элементами, которые были связаны с зомби, и концепт пользовательского интерфейса имел сильное сходство с надгробиями. Тем не менее, надгробия не казались неуместными, они вполне соответствовали деревьям и домам на заднем плане. 1

Как только игра загрузилась, на ее экране появилось всплывающее окно с просьбой Вэнь Линвэя зарегистрировать новую учетную запись.

Вэнь Линвэй нахмурилась, но продолжила регистрацию, она вписала свой мобильный телефон и идентификационный номер. 1

После регистрации Вэнь Линвэй нажала на кнопку «Начать приключение».

Внезапно из земли перед надгробием высунулась чья-то рука, и в сочетании с низким жутким смехом это ее немного испугало. 3

— ... это было неожиданно, — пробормотала она, после чего ее монитор показал саму игру. 5

Весь экран занимал большой участок земли, который был похож на задний двор обычного дома. Газон был раскатан на земле и занимал примерно пятую часть пространства.

Обучение было очень простым. На экране появилась стрелка, которая намекнула ей нажать на ячейку в верхней части экрана. В ячейке находилось зеленое растение — горохострел.

Вэнь Линвэй щелкнула по стрелке и посадила ее на лужайку в соответствии с подсказками.

В этот момент из верхней части экрана появилось маленькое солнце. Следуя подсказкам, она нажала на него и получила двадцать пять солнышек.

Когда Вэнь Линвэй посадила второго горохострела, с правой части экрана появился зомби. Зомби зарычал и медленно заковылял к горохострелам.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 25: Не может оторваться**

Зомби двигался очень медленно, и этот зомби был мультяшным, так что он не был страшным или противным, но Вэнь Линвэй начала нервничать. Как только зомби начал медленно ковылять к горохострелам, она не могла не начать волноваться за них.

Но вскоре горохострелы начали стрелять...горохом! Хлопки горошин о тело зомби заполнили ее уши.

Вскоре после несколько попаданий рука зомби отвалилась, а после руки через несколько попаданий отвалилась и голова. Обезглавленный зомби упал на землю и вскоре испарился.

Теперь Вэнь Линвэй сумела немного расслабиться и подумала: «И это все? Это было легко. Это довольно казуальная игра и не такая уж и сложная.»

«Однако данное сочетание довольно интересно. Почему именно растения и зомби? И этот дуэт выглядит очень хорошо...»

Вэнь Линвэй успешно прошла обучение и открыла новое растение: подсолнух, а затем перешла на следующий уровень.

Если игрок действительно будет стараться, первые несколько уровней будут очень легкими. Вэнь Линвэй продвигалась по игре и постоянно открывала новые растения.

Сначала подсолнух, потом вишневую бомбу, стенорех; растения открывались одно за другим. 1

Их боевые способности вполне соответствовали их особенностям, что производило на нее глубокое впечатление.

Растения, зомби и даже странный сумасшедший Дэйв прекрасно сочетались друг с другом, что делало игру очень достойной.

Вэнь Линвэй знала, что хоть это и была казуальная игра, она видела, что в нее было вложено много усилий, и она начала медленно погружаться в игру из-за того, что она была очень интересной.

Она не могла остановиться, пока проходила режим приключений.

Через некоторое время в правом нижнем углу появилось всплывающее окно, которое сказало ей, что у нее осталось всего пять минут игрового времени.

Вэнь Линвэй была потрясена. Так быстро? Она же прошла всего несколько уровней. Как время могло пролететь так быстро?

Она не придавала этому особого значения, так как ей было весело, сейчас она не могла оставить все как есть.

Вэнь Линвэй отсканировала QR-код и заплатила еще десять юаней за два часа игры.

Двух часов будет достаточно, чтобы победить в казуальной игре, верно?

------

Полдень...

Вэнь Линвэй отхлебнула кофе и была готова продолжить играть. 1

На данном этапе игры она начала сталкиваться с некоторыми трудностями. Многие растения имели решающее значение для преодоления того или иного уровня, но так же на каждом уровне были свои ограничения, которые выводили ее из зоны комфорта.

Более того, чем дальше она продвигалась, тем больше начало появляться разных зомби, например, таких как зомби с шестом, танцующий зомби, зомби качок, зомби в броне и так далее. Для их убийства требовались определенный вид растений, если конечно она хотела разобраться с ними быстро. 2

Когда Вэнь Линвэй впервые столкнулась с новым зомби, ей пришлось начать все сначала, потому что она не была знакома с его способностями.

Однако эти маленькие препятствия не остановили ее. Вместо этого эта игра теперь стала по-настоящему интересной и давала ей вызов. Подобные игры, которые требовали критического мышления, приводили ее в восторг.

Незаметно для нее наступил полдень.

Вэнь Линвэй посмотрела на свой телефон и была потрясена, обнаружив, что сейчас уже было двенадцать часов.

Оглядевшись вокруг она увидела, что Чэнь Мо все еще сидел за барным столиком, причем сейчас он был полностью поглощен экраном своего ноутбука и глубоко задумался.

Вэнь Линвэй подняла руку и сказала: — Простите.

Чэнь Мо поднял голову: — Что случилось? В игре что-то не так?

Вэнь Линвэй сказала: — Нет, все в порядке, я просто хотела спросить, вы продаете еду?

Чэнь Мо покачал головой и ответил: — Нет, но через дорогу есть ресторан и закусочная. Вы можете сходить и поесть там, если хотите.

Вэнь Линвэй моргнула и посмотрела на него своими большими глазами: — Что вы будете есть на обед? Может вы пойдете и купите что-нибудь себе и прихватите и мне чего-нибудь вкусненького?

Уголок рта Чэнь Мо дернулся. «Это что, приказ? Придется ли мне повесить табличку с надписью "хозяин не любит приказы"?» — подумал Чэнь Мо.

— Мой магазин видеоигр не предоставляет услуги доставки еды. Кроме того, вы не можете есть внутри моего магазина. Если вы захотите поесть, вы можете поесть в конференц-зале, но не за компьютером, — сказал Чэнь Мо.

Вэнь Линвэй спросила: — Где вы обычно едите?

— Обычно я ем на втором этаже, — ответил Чэнь Мо.

— Тогда я тоже буду есть на втором этаже, — сказала Вэнь Линвэй.

Чэнь Мо лишился дара речи. — Второй этаж — мое личное пространство, посторонним вход воспрещен.

Вэнь Линвэй поджала губы и сказала: — Скряга.

— ... ,— Чэнь Мо просто посмотрел на нее.

Вэнь Линвэй сказала: — Хорошо, тогда не могли бы вы заказать мне что-нибудь из магазина быстрого питания? Я поем в конференц-зале. Я заплачу вам позже.

Чэнь Мо сказал: — Разве вы не можете заказать себе еды лично?

Вэнь Линвэй сказала: — Шиш, разве вы не видите, что я занята? Поторопитесь, я умираю с голоду!

Договорив, Вэнь Линвэй снова посмотрела на экран и продолжила играть.

«Хорошо, просто отлично...» — подумал Чэнь Мо.

Чэнь Мо не думал, что Вэнь Линвэй так быстро пристрастится к его игре, что даже забудет о еде. Поскольку он все равно был голоден, то заказал два блюда в ресторане быстрого питания.

Чэнь Мо встал, немного походил по первому этажу, чтобы разогнать кровь, и решил проверить, до какого уровня успела дойти Вэнь Линвэй.

Она смогла достигнуть второго ночного уровня. На нем появлялся более сильная версия футбольного. Было очевидно, что Вэнь Линвэй однажды провалила этот уровень и сделала соответствующие приготовления. Когда появился футбольный зомби, она посадила кучу растений на его дорожке, пытаясь убить его с помощью большей огневой мощи. 4

В конце концов хоть она и убила футбольного зомби, но другие полосы не имели достаточной огневой мощи и по ним спокойно смогли пройти зомби, из-за чего она опять проиграла.

— А! Черт возьми! — Вэнь Линвэй сделала глоток кофе и решила попробовать еще раз.

Чэнь Мо не смог удержаться и засмеялся. Поскольку на каждом уровне можно было успеть собрать только определенное количество солнц, если бы игрок потратил слишком много ресурсов на футбольного зомби, защита других полос в итоге была бы недостаточно хороша.

На самом деле футбольного зомби легко можно было убить с помощью гриба судьбы, но Чэнь Мо не собирался намекать на это Вэнь Линвэй, поскольку это повлияло бы на ее игровой опыт. И это было не из-за того, что ее злые слова все еще крутились в голове Чэнь Мо. 4

Видя, что Вэнь Линвэй была полностью погружена в игру, Чэнь Мо немного расслабился. Видимо классика из его мира все же останется классикой и в этом мире. 2

Исходя из текущего содержания игры, опытному игроку потребовалось бы около пяти часов на прохождение приключенческого режима.

Если бы игрок решил пройти в своем первом прохождение все мини-игры и головоломки, то он, вероятно, смог бы пройти его игру за два дня в один присест.

И после прохождение режима приключений игроки могли бы играть в бесконечный режим до конца своей жизни.

Однако новые игроки не смогут с легкостью пройти все уровни.

Более того, казуальные игры не требовали больших жертв со стороны игрока – им не нужно будет играть до рассвета и тому подобное. Они могут играть в казуальные игры по два часа в день не напрягаясь.

Даже если игрок и пройдет все уровни, он сможет начать играть в бесконечный режим, где можно посоревноваться с друзьями.

Поэтому если Вэнь Линвэй думала, что она сможет пройти его игру всего за два часа, она могла бы быть описана Чэнь Мо всего одним словом: наивная!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 26: Что это за игра?**

Еду доставили через полчаса.

— Еда прибыла. Я пойду поем, — крикнул Чэнь Мо.

Вэнь Линвэй жестом прогнала его прочь: — Хорошо, я поем как только закончу проходить уровень.

Чэнь Мо принес еду в конференц-зал и проверил недавно опубликованные игры на официальной площадке с помощью телефона, пока ел.

Официальная площадка отличалась от других, более мелких площадок. Более мелкие площадки позволяли размещать у себя на сайтах рекламу. В то время как официальная площадка делала ровным счетом ничего, что могло бы повлиять на рейтинг игр. Сам же рейтинг игры опирался на статистику, в которую входила дата выхода этой игры и ее продажи и другие важные факторы, что вкупе затрудняло завышение цифр для искусственного улучшения позиции игры в рейтинге.

Чэнь Мо хотел узнать, выпустили ли недавно какие-нибудь игры компании «Императорская династия» или «Дзен». Поскольку эти компании были гигантами рынка видеоигр и имели огромную базу фанатов, каждый раз, когда они будут выпускать игру, она будет находится на вершине рейтинга и их игра обязательно привлечет внимание большинства геймеров.

Хоть Чэнь Мо и был уверен в качестве «Растения против зомби», он не собирался сталкиваться лбом с этими гигантами прямо сейчас.

К счастью игры в недавно опубликованном списке в основном произошли от небольших компаний. Чэнь Мо скачал несколько из них и поиграл в них. Он пришел к выводу, что лучшие из них в лучшем случае дотягивали до «Приключения всадника бури», так что они не были серьезными соперниками для его «Растений против зомби».

---

Пока Чэнь Мо продолжал есть, Вэнь Линвэй вошла в конференц-зал и прикончила гамбургер в несколько укусов.

Она поспешно доела свою картошку фри, после чего, наконец, открыла свою колу перед Чэнь Мо: — Я же могу пить за компьютером?

— ...Конечно. — сказал Чэнь Мо.

Вэнь Линвэй вышла из конференц-зала с кока-колой в руке через пять минут после того, как вошла.

Чэнь Мо же только наполовину съел свой гамбургер.

— Ты действительно так увлечена? Я начинаю подумывать, не нанял ли вас Чжао Цзыхао...

------

Покончив с едой, Чэнь Мо протер стол в конференц-зале и вынес мусор.

В магазине видеоигр по-прежнему были только он и Вэнь Линвэй. Чэнь Мо сидел за барным столиком, пытаясь выбрать лучшую дату для выхода его игры. Вэнь Линвэй была полностью погружена в игру, и на всем первом этаже слышались только щелчки мыши...

------

Три часа спустя…

Чэнь Мо встал и прошелся по магазину. Что его удивило, так это то, что Вэнь Линвэй все еще была полностью сосредоточена на игре. Более того, она почти прошла третью стадию, а это значит, что она была более чем на полпути к первому прохождению.

«Она довольно быстро проходит приключенческий режим», — подумал Чэнь Мо.

Было очевидно, что Вэнь Линвэй была опытным геймером, раз она сумела разобраться в игре так быстро.

И тут зазвонил телефон Вэнь Линвэй.

Она неохотно подняла трубку после того, как телефон прозвонил еще несколько раз.

— Алло? — рассеянно сказала Вэнь Линвэй в телефон, поскольку ее внимание все еще было полностью сосредоточено на экране.

Парень на той стороне сказал: — Мисс, где вы? Мы ждем вас уже пять минут.

Вэнь Линвэй была потрясена: — Ждете пять минут? Зачем?

Он ответил: — Ради очередного заседания отдела рекламы. Вы же сами определили время.

Вэнь Линвэй хлопнула себя по лбу после некоторого раздумья: — Разве я не назначила заседание на четыре часа дня? Уже что, четыре часа дня?

— ... ?

— Ребята, вы все уже в конференц-зале? — спросила Вэнь Линвэй.

— Да, все здесь, мы все ждем, когда вы начнете собрание.

Вэнь Линвэй печально посмотрела на экран. Она действительно не хотела уходить отсюда прямо сейчас.

Вэнь Линвэй ответила после недолгой паузы: — Как насчет того, чтобы вы, ребята, пришли ко мне? Тут есть диваны и комната для совещаний, а также напитки. После того, как мы закончим с совещанием, мы могли бы где-нибудь поесть. Вы согласны? 1

Он ответил: — А? Конечно, как мы можем отказать начальнице отдела. Где вы?

Вэнь Линвэй сказала: - Кто-нибудь из вас знает интернет-кафе «Судьба»? Нет, я не в интернет кафе, а в магазине видеоигр компании «Удар молнии». Я жду вас.

Подробно описав расположение его магазина, она повесила трубку и продолжила играть.

Примерно через десять минут перед его магазином появилась группа людей.

Пришло четверо парней и шесть девушек, всего было десять человек. Похоже, что все они были студентами из соседнего университета.

Лидером группы был тощий загорелый мужчина. После того, как он посмотрел на вывеску, он сказал: — Да, должно быть это то, что мы искали.

Несколько симпатичных девушек ростом примерно в сто шестьдесят сантиметров вошли в магазин и защебетали изящными голосами: — Вэнь, мы здесь!

Вэнь Линвэй посмотрела на них и сказала: — О, вы уже прибыли! Ребята, идите в конференц-зал первыми, я сейчас подойду.

Цзя Пэн подошел к ней сзади и сказал: — Боже, пожалуйста, только не говори мне, что причина, по которой ты не появилась на заседании заключалась в том, что ты была слишком занята игрой...

Вэнь Линвэй нахмурилась и ответила: — Что? Ты хочешь мне что-то сказать?!

Цзя Пэн поспешно покачал головой и протараторил: — Нет, вовсе нет!

Остальные, включая симпатичную Чан Сюэ, изо всех сил старались сдержать смех и послушно вошли в конференц зал.

Чэнь Мо не был против этого, так как магазины видеоигр были открыты для публики. Даже если люди придут к нему в магазин не ради игр, они все равно могут свободно войти и посидеть тут.

Вэнь Линвэй прервала игру и вошла в конференц зал и уселась посередине.

— Хорошо, давайте начнем, — сказала Вэнь Линвэй, глядя на Цзя Пэна и Чан Сюэ.

Хотя атмосфера была немного странной, все постепенно привыкли к ней.

Цзя Пэн открыл свой блокнот и заявил: — На сегодняшнем очередном заседании у меня есть три вещи, о которых я хотел бы поговорить. Первой вещью, которую нам нужно будет обсудить, является постером...

Цзя Пэн и Чан Сюэ были начальниками департаментов, поэтому многие мелкие задачи выполнялись ими. Что же касается Вэнь Линвэй, то хоть она и была главной, ей оставалось принимать только важные решения. Все, что ей обычно приходилось делать во время очередного заседание — это сидеть и слушать.

Цзя Пэн и Чан Сюэ сказали несколько вещей, которые были быстро распределены между разными людьми. В итоге они закончили примерно через полчаса.

Вэнь Линвэй встала и сказала: — Хорошо, это все? Если это все, то я пойду.

Вэнь Линвэй покинула зал заседаний и вернулась на свое место, чтобы продолжить играть.

Цзя Пэн и вся оставшаяся компания вышли из конференц зала и встали позади Вэнь Линвэй.

— Что это за игра? Почему ты так сильно увлечена ей? — с любопытством спросил Цзя Пэн.

Вэнь Линвэй была главой отдела, поэтому в глазах своих младших коллег она была ангелом. Некоторые из них были влюблены в нее и считали ее своим идеалом.

Однако теперь их тайная любовь полностью погрузилась в игру. Насколько хороша должна быть эта игра, что она смогла захватить все ее внимание?

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 27: Давайте играть вместе.**

— В растения против зомби, — ответила Вэнь Линвэй даже не обернувшись, она была полностью сосредоточена на игре.

— Растения против...зомби? — Цзя Пэн подумал, что это было довольно странное название. Но посмотрев на экран он понял, что это было довольно логично, ибо растения располагались слева, а зомби справа, следовательно, игру можно было запросто назвать «Растения против зомби».

Чан Сюэ посмотрела на растения на экране и сказала: — А? Этот подсолнух выглядит так мило, и эта большая картошка тоже. Блин, игра такая милая!

— Будь осторожна, там зомби грызет твою большую картошку! — сказала ей Чан Сюэ.

Вэнь Линвэй вовсе не паниковала, так как у нее уже было достаточно опыта. Она легко справлялась с такими мелкими проблемами, как эта. Накопив достаточно солнышек, она посадила вишневую бомбу в середину орды зомби. Через секунду раздался "Бум!" и зомби поблизости превратились в пепел.

Чан Сюэ выдохнула и сказала: — У тебя это хорошо получается!

Лицо Вэнь Линвэй ничего не показало: — Таковы основные правила в любой игре. Расслабься, держи себя в руках и не волнуйся.

Однако, даже если это не отразилось на ее лице, она была счастлива.

Хотя игра могла показаться простой, середина и более поздняя стадии игры действительно были сложными, и она все чаще начала паниковать временами.

Однако по мере того, как Вэнь Линвэй набиралась все больше и больше опыта, чрезвычайные ситуации вообще не были для нее проблемой.

Чан Сюэ сказала: — Вэнь, эта игра выглядит довольно забавно. Я тоже хочу поиграть!

Вэнь Линвэй ответила: — Конечно, просто попроси включить компьютер, она уже установлена на них.

Чан Сюэ посмотрела на людей позади нее и сказала: — Я хочу поиграть, а вы, ребята, хотите присоединиться?

Цзя Пэн сказал: — Я хочу попробовать, игра кажется довольно интересной.

Остальные тоже были не против: — Давайте поиграем вместе, раз уж мы все здесь.

Все десять человек подошли к стойке, отсканировали свои удостоверения, оплатили час и сели за компьютеры. У Чэнь Мо было в общей сложности восемнадцать компьютеров на первом этаже, и одиннадцать из них теперь были заняты. Теперь на первом этаже было довольно оживленно.

Цзя Пэн, Чан Сюэ и другие запустили игру и дошли до этапа регистрации новых учетных записей.

— А? Я думал, что это игра для одного игрока? Зачем тут нужны друзья?

— Да, какой смысл добавлять друзей?

— Может быть в ней скоро появится многопользовательский аспект, но даже сейчас у нее есть простая таблица лидеров. Давайте добавим друг друга в друзья и посмотрим, кто быстрее пройдет ее.

— Ух ты, старшая Вэнь уже поднялась на третий этап! Вот почему она достойна быть нашей начальницей!

«Растения против зомби» всегда была игрой, которая подходила для всех возрастов и полов. Несмотря на карикатурный художественный стиль, она сумела понравиться всем возрастам.

Одна из причин, по которой все захотели поиграть в эту игру, заключалась в том, что «Растения против зомби» на самом деле была забавной игрой, и она была чем-то новеньким и необычным. Другая причина заключалась в том, что Вэнь Линвэй играла в нее, что заставило остальных последовать ее примеру.

Когда большая часть людей из небольшой группы что-то делали, оставшаяся часть людей также присоединялась к ним, чтобы не чувствовать себя обделенными.

Таков эффект стадного менталитета. Даже если у кого-то из их группы не было хорошего первого впечатления от «Растения против зомби», они все равно начали бы играть в нее.

Спустя несколько минут другие также быстро пристрастились к игре.

Цзя Пэн обладал наибольшим игровым талантом и прогрессировал быстрее всех, он не застревал на ранних уровнях вообще. Чан Сюэ, с другой стороны, была немного более неуклюжей, но она играла довольно серьезно. Всякий раз, когда она застревала на чем-то, она получала совет Цзя Пэн, и была вполне счастлива, пока играла в эту игру.

Остальные находились в аналогичном положении, они были полностью очарованы новым стилем игры «Растения против зомби». Они проходили один уровень за другим, никто из них не хотел останавливаться.

В этот момент Чэнь Мо принял решение.

Хотя размер выборки из десяти человек был невелик, среди них были как мужчины, так и женщины с разными характерами. Каждый из них был полностью вовлечен в игру. Было очевидно, что у молодого поколения это игра точно будет на слуху.

Это была лучшая новость, которую Чэнь Мо мог получить сегодня.

Лучшей группой потребителей, за которую нужно бороться, являлась группа молодых людей, поскольку именно они были основными потребителями игр. У этой группы было больше всего свободного времени, они были наиболее активны и довольно легко расставались со своими деньгами. Если бы игра была популярна среди молодежи, то, без сомнения, она стала популярна и у других групп.

Но если бы она не захватила внимание молодежи и его игра была бы популярна только в определенной возрастной группе, было очень маловероятно, что игра будет успешной.

Кроме того, все они были довольно сосредоточены на игре в течение часа или двух, они не говорили о игре ничего плохого, что означало, что дизайн уровней и формулы Чэнь Мо были правильными.

Дизайн уровней и формулы были теми аспектами, которые всегда беспокоили Чэнь Мо, но он, наконец, смог расслабиться после того, как увидел, что все в порядке. Трудность возрастала по мере продвижения как он и планировал, а баланс растений и зомби тоже был в полном порядке.

------

5: 30 вечера...

Пройдя еще один уровень, Цзя Пэн посмотрел на часы и понял, что уже половина шестого. Он огляделся вокруг, чтобы убедиться, что никто не собирается уходить, включая Вэнь Линвэя, которая все еще отчаянно пыталась пройти один и тот же уровень.

— Вэнь, сейчас половина шестого, что у нас будет на ужин?— спросил Цзя Пэн.

Остальные подняли головы и посмотрели на Вэнь Линвэя.

Вэнь Линвэй ошеломленно моргнула и сказала: — Что насчет.. доставки еды?

Цзя Пэн не знал, засмеяться ему или заплакать: — Вэнь, ты сказала нам, что мы потом пойдем и поужинаем, помнишь?

Вэнь Линвэй смотрела на экран с напряженным выражением лица. Она уже трижды пробовала пройти этот уровень, но так и не смогла его пройти. Кроме того, она устала играть уже целый день и хотела сделать перерыв.

Более того, у них тут в одном месте собрался весь рекламный отдел, они, конечно же, не могли просто заказать доставку еды. Они все равно должны пойти в ресторан.

— Ладно, у тех, кто еще не закончил, есть еще десять минут. Не запускайте новый уровень как только вы допройдете текущий. Давай пообедаем вместе, — сказала Вэнь Линвэй.

— Хорошо! — все согласились.

Большинство из группы все еще было немного обеспокоено. Если бы Вэнь Линвэй решила заказать еду, то это было бы некрасиво. Собрать весь рекламный отдел только для того, чтобы они поели еду из ближайшего ресторана в магазине видеоигр? Если бы кто-то узнал об этом, над ними бы громко смеялись. 1

Один за другим студенты, которые прошли свой последний уровень, начали выходить из игры и начинали говорить об этой игре.

— Я думаю, что древофакел довольно хорош, он довольно сильно увеличивает урон. Древофакел вместе с несколькими горохострелами, которые стоят позади него, создают настоящую линию смерти!

— Но древофакел усиливает только горохострелов, которые не являются хорошими дамагерами на более поздних этапах игры. Эта стратегия слишком проста.

— Я нахожу ночной уровень очень трудным, особенно эти надгробия... Они так раздражают, я даже не буду упоминать о том, что они занимают слишком много места.

— Но они делают игру интересной! Если бы в ней не было каких-нибудь трудностей, то в нее было бы скучно играть.

— Верно! Но эта игра меня пугает! Как только я начал в нее играть, то не мог остановиться...

Они продолжили делиться своим опытом друг с другом.

Чэнь Мо любезно напомнил им: — Если вам не надоела эта игра, на компьютерах есть установщик для ваших телефонов, вы можете продолжить играть в нее на своем телефоне.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 28: Статистика игры Линь Мао**

— А?— Цзя Пэн был шокирован. — Эта игра идет сразу на двух платформах?

Другой парень спросил: — Мы можем играть в нее на своих телефонах? А что насчет сохранений? Они тоже переносятся?

Чэнь Мо ответил: — Да, переносятся. Вы можете играть в нее на своем телефоне, вам просто нужно выбрать нужное сохранение.

— Что? Почему вы раньше об этом не упомянули? — Цзя Пэн поспешно достал свой телефон, подключил его к компьютеру и установил «Растения против зомби» на свой телефон.

Поскольку игра весила очень мало, она установилась всего за несколько мгновений. Цзя Пэн запустил игру на своем телефоне и вошел в систему, используя свой аккаунт. Действительно, то, что он успел пройти на компьютере, полностью сохранилось!

— Она действительно кроссплатформенная! — сказал Цзя Пэн.

Чан Сюэ взглянула на свой телефон, — Ха, это действительно так. И мне кажется, что графика на телефоне намного лучше, чем на ПК.

Цзя Пэн сказал: — Все то же самое. Просто экран телефона меньше, поэтому все выглядит более детализированным. Элементы управления действительно подходят как для мобильных устройств, так и для ПК, даже пользовательский интерфейс одинаков. Я думал, что некоторые кнопки на ПК-версии были немного большими, но оказалось, что это было сделано для того, чтобы на мобильных устройствах все выглядело отлично.

Остальные достали свои телефоны и установили «Растения против зомби».

Чэнь Мо еще не выпустил игру на рынок, так что эти люди будут играть роль его лабораторных крыс. Он планировал выпустить ее, когда почувствует, что его игра готова, но для этого ему нужно будет собрать некоторую информацию.

— Хорошо, раз мы закончили играть, давайте уйдем, — сказала Вэнь Линвэй немного поникшим голосом. Она не хотела уходить, но все же вывела остальных из магазина.

— Сэр, мы уходим, — сказала Вэнь Линвэй и махнула рукой в сторону Чэнь Мо.

Чэнь Мо кивнул в ответ и сказала: — Если у вас возникнут какие-то проблемы с игрой, дайте мне знать.

---

Вэнь Линвэй и остальные уже покинули магазин видеоигр.

— Ребята, вы придете сюда завтра?

— Теперь она есть у нас на телефонах. Зачем нам приходить сюда?

— Но я чувствую, что намного лучше играть в нее там, там намного лучше атмосфера...

Компания ушла, продолжая по пути обсуждать разные вещи.

------

Чэнь Мо заказал себе поесть, а затем запустил свою систему управления бэкендом, чтобы проверить статистику игроков.

Чэнь Мо создал некоторые точки «прогресса», которые игра будет регистрировать, тем самым собирая некоторую статистику.

Например она будет собирать информацию по типу: на каких уровнях игроки застревали дольше всего, и на каком уровне было больше всего поражений? Сколько времени потребовалось каждому игроку, чтобы пройти каждый уровень? Как часто используется то или иное растение? Какие зомби чаще всего прорывают оборону игроков? Какие зомби нанесли растениям наибольший урон?

Игроки и глазом бы не моргнули увидев такую статистику, но она была очень важна для Чэнь Мо.

Отзывы игроков часто не доходили до создателя корректно, но практически все геймеры чувствовали, когда что-то в игре было не совсем правильно, даже если они не знали, из-за чего именно у них возникло такое чувство. Из-за этого существовала пропасть между создателем и обычным игроком.

Для создателя возможность найти источник разочарования игроков и исправить данное недоразумение было делом первой важности. И к счастью статистика справлялась с этим намного лучше, чем отзывы.

Чэнь Мо начал вносить небольшие изменения в атрибуты растений или зомби или даже в сами уровни, немного понижая или повышая их сложности. Он так же поставил после нескольких легких уровней более сложный уровень, чтобы игроки не расслаблялись. 1

После внесения изменений Чэнь Мо обновил игру. Подобные изменения будут обычным явлением, пока Чэнь Мо не почувствует, что все в его игре было отполировано до идеала.

------

Три дня спустя...

Лин Мао взял такси до магазина Чэнь Мо. Когда он уже собирался открыть дверь в его магазин, то заметил, что внутри него уже было около десяти игроков, которые полностью втянулись в какую-то игру.

Пройдя внутрь, он увидел среди них пару из двух человек — парень говорил девушке разные советы, пока та играла в игре.

— Не сейчас! Будет лучше, если ты прибережешь вишневую бомбу. Она хороша для чрезвычайных ситуаций, например, для последней волны, она испепелит сразу кучу зомби.

— Не беспокойся об этом, если ты посадила что-то не то и не туда, то просто избавься от этого лопатой. Но я советую тебе не использовать ее, потому что это расточительно, так как солнышки обратно не возвращаются.

Линь Мао было любопытно. Когда Чэнь Мо сказал, что он уже создал свою игру и что она уже установлена в его магазине , он сначала подумал, что это не совсем правда, ибо его скорость была ненормальной!

Линь Мао думал, что создание первой игры у Чэнь Мо займет по меньшей мере полгода, так как первая игра дизайнера видеоигр не может быть слишком простой.

Как Чэнь Мо сумел создать ее за три месяца?

---

Лин Мао прошелся по магазину и увидел Чэнь Мо около барного столика и подошел к нему, чтобы поздороваться.

— Эй, ты наконец-то здесь! — Чэнь Мо поприветствовал Линь Мао, когда увидел его.

Линь Мао сел за столик рядом с Чэнь Мо и спросил: — Здесь довольно много игроков. Видимо твоя игра довольно хороша?

Чэнь Мо кивнул и сказал: — Как видишь. Я внес кое-какие коррективы в соответствии с собранной статистикой. Я планирую выпустить ее на этих выходных. Как продвигается твоя игра?

Лин Мао ответил: — Она уже на рынке, ты можешь загрузить ее прямо сейчас.

— Неужели? Тогда я поддержу тебя, — Чэнь Мо включил свой телефон и написал «Приключения всадника бури» в строке поиска в магазине приложений.

Линь Мао решил установить цену для своей игры в двадцать юаней, это была нормальная цена, не слишком дешевая и не слишком дорогая.

Чэнь Мо купил игру и поставил ей пять звезд.

— Что на счет статистики? — спросил Чэнь Мо.

Линь Мао ответил: — Пока что все неплохо! В целом отзывы довольно хорошие, но по покупкам, пока не все так хорошо, так как цена чуть более выше среднего уровня.

Чэнь Мо кивнул. Существовало не так уж много людей, которые хотели потратить двадцать юаней на маленькую мобильную игру. Однако качество его игры было довольно высоким, поэтому она определенно стоила своих денег.

— После того, как рейтинг твоей игры станет более менее стабильным, ты сможешь запустить несколько рекламных акций и начать продавать ее за полцены, — сказал Чэнь Мо.

Линь Мао кивнул: — Да, я уже подумал об этом. Продажи, вероятно, неплохо возрастут, если я начну продавать ее за полцены.

Чэнь Мо просмотрел статистику «Приключения всадника бури» на странице магазина.

Она была шестой в списке недавно выпущенных игр, но она не была в списке лучших платных игр или в списке популярных игр.

Рейтинг и рекомендации игр в магазине делались в основном автоматически и эти списки обновлялись автоматически каждые три часа. Были также некоторые дополнительные проверки, которые отфильтровывали подозрительные игры, такие игры зачастую накручивали себе рейтинг, но долго не жили.

В магазине мобильных игр находилось три основные категории: платные игры, бесплатные игры и бестселлеры.

Кроме того, существовали более мелкие категории, такие как новые игры (игры, которые были выпущены менее месяца назад), классические игры (игры, которые были выпущены более года назад и имели хороший рейтинг) и категории, которые пользователь мог выбрать сам (экшн, приключения, стратегия и т. д.).

Кроме того, в начале каждого списка находилось несколько рекламных мест, в которые сама система ставила игры на основе собранных ею данных. Такие места обновлялись раз в двадцать четыре часа, и если игра была довольно успешна, она могла занимать это место несколько дней подряд.

«Приключения всадника бури» заняло шестое место среди новых игр, а также получило такое рекламное место, что было довольно неплохим началом. После того, как игроки поднимут ему рейтинг, Линь Мао сделает скидку на свою игру.

«Приключения всадника бури» вышло менее чем двадцать четыре часа назад, но у него уже было около четырехсот загрузок и более чем тридцать пятизвездочных обзоров. С таким стартом, он скорее всего надолго задержится в категории «популярные новые игры».

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 29: Потенциал!**

Официальный магазин игр отличался от других каналов распространения игр. Четыреста скачиваний за двадцать четыре часа могло показаться пустяком, но на самом деле это было довольно приличное число.

Другие рекламные места у других площадок, например у развлекательной платформы «Императорская династия» или фирменных магазинов производителей телефонов, можно было купить за деньги. Пока дизайнер будет в хороших отношениях с ними, они не будут беспокоиться об искусственном завышении статистики.

Но если дизайнер был готов потратить приличное количество денег, обычные игроки могли бы увидеть тысячи или даже десятки тысяч загрузок в первые же двадцать четыре часа на других каналах распространения игр.

Однако официальный магазин запрещал раздувать статистику, поэтому новые игры можно было найти только хорошо поискав. Плюс вряд ли найдется много тех, кто купит новую игру, даже если она входит в топ новых игр или входит в число продвигаемых новых игр.

Однако официальный магазин сам делал рекламу для тех или иных игр. Такие игры, как «Приключения всадника бури», вероятно, будут включены в расширенный список новых игр или будут находится в топе в своем жанре, что значительно увеличит количество покупок.

Если бы «Приключение всадника бури» смог бы сохранить прирост загрузок и свой рейтинг до следующего рекламного раунда, официальная площадка выставила бы его еще раз в топ и скорее всего даже поместила его на позицию повыше. Если бы статистика была хорошей, его игра смогла бы за неделю собрать несколько тысяч загрузок.

Конечно таких игр, которые попали в яму с только положительными отзывами было очень мало; большинство из таких игр нещадно карали из-за того, что они накручивали себе отзывы.

Официальный магазин приложений брал двадцать процентов от выручки игры.

Что же касается налогов, то в этом мире с налогами тут дела обстояли чуть хуже, так как тут все было совсем по-другому, но отнюдь все не было слишком плохо. После подоходного налога, налога на торговлю и тому подобного от выручки исчезало тридцать процентов.

Система налогообложения была основана на чистой прибыли, так как разработчики видеоигр по сравнению с традиционным бизнесом не имели такой высокий порог вхождения. Именно поэтому, когда прибыль у создателей видеоигр увеличивалась, увеличился и процент налогов.

Таким образом, если бы у его игры появилось сто тысяч загрузок, при условии что игроки больше ничего не купят в его игре за реальные деньги, валовой доход Линь Мао составил бы два миллиона юаней, но после того, как от этой суммы заберет свою часть платформа и будут уплачены все налоги у него остался бы всего миллион юаней.

Хоть от этой суммы и осталась бы только половина, его игра все равно была бы очень успешной.

Но все зависело от продаж. Для такой игры, как «Приключение всадника бури», которая сейчас продавалась за двадцать юаней, сто тысяч загрузок было нелегко достичь.

Но даже если бы его игра стоила дешевле, существовало не так уж много игр, которым удавалось пробить потолок в сто тысяч продаж в официальном магазине приложений.

Но такие игры всегда находятся на вершине различных рейтингов и их всегда помещают на рекламные места по несколько раз за месяц.

Многие обычные создатели игр получали примерно тысячу или около того загрузок, и им приходилось работать от полугода до года только для того, чтобы заработать около ста тысяч юаней, при этом им приходится беспокоиться о других расходах и чем-то питаться.

— Рекламные места будут обновлены через час или два, верно? — спросил Чэнь Мо. — Давай посмотрим, вдруг твоя игра выбьется в топ.

Линь Мао кивнул: — Честно говоря я думаю, что у моей игры больше шансов, чем у других. Но я не уверен, так как я не знаю, как у них работают их алгоритмы.

Чэнь Мо заметил, что Линь Мао слегка нервничает. Реклама окажет огромное влияние на будущее его игры. По мнению Чэнь Мо, в его игре было все в порядке, и все, что ему сейчас было нужно дождаться, так это принятие самих игроков.

Чэнь Мо похлопал его по плечу: — Расслабься, твои соперники довольно слабы, не стоит волноваться.

Линь Мао сказал: — Верно, ты прав. Твоя игра готова? Я могу сказать тебе что-нибудь о ней со своей точки зрения.

— Готова, — Чэнь Мо кивнул. — Ты можешь поиграть в нее на компьютере или же на своем собственном телефоне.

Линь Мао широко раскрыл рот и сказал: — Сразу на две платформы? Тогда я использую свой телефон, я уже привык играть на своем телефоне.

Он быстро установил ее на свой телефон и постучал по ее иконке.

Поиграв десять минут, Линь Мао полностью втянулся в игру.

— Эта игра...она полностью готова!

Поскольку Линь Мао был дизайнером видеоигр, у него была немного другая точка зрения, нежели у других игроков. Он был потрясен тем, что графика, музыка, пользовательский интерфейс и стиль самой игры сочетались вместе очень хорошо; он не мог найти ничего, к чему можно было придираться!

Обучение было очень простым и объясняло все предельно просто. Система уровней имела смысл плюс боевая система была довольно простой, но веселой...

Если бы кто-то сказал Линь Мао, что эта игра результат труда целой компании, он бы не стал сомневаться в этом!

— Это...ты сделал ее всего за три месяца? — Линь Мао посмотрел на Чэнь Мо как на призрака.

Чэнь Мо кивнул: — Да, но я думал создать такую игру уже долгое время. Что-то не так?

Линь Мао начал кивать и вскоре ответил: — Она невероятна, я думаю, что твоя игра точно станет вирусной! По качеству твоя игра превосходит многие другие топовые игры. Когда ты планируешь ее выпустить?

— Может быть, завтра, — сказал Чэнь Мо. — Я собирал отзывы игроков в течение последних двух дней. В целом все неплохо. Я изменил несколько вещей, которые казались мне неправильными. После того, как я ее выпущу на рынок и соберу еще больше статистики, то внесу еще больше изменений.

Линь Мао сказал: — Твоя игра намного лучше моей. Я не могу в это поверить! Тебя что, посетило озарение? Почему это ты вдруг стал настолько хорош?

Чэнь Мо рассмеялся: — Успех игры зависит не только от качества, но и от везения. Надеюсь, что обе наши игры принесут нам много денег.

Линь Мао вздохнул и сказал: — Надеюсь на это. Тогда мы сможем сделать пересылку друг на друга.

За последние три дня почти сто человек поиграли в "Растения против зомби". Некоторые из них были случайными людьми, которые просто проходили мимо магазина видеоигр Чэнь Мо, и большинство из них были привлечены группой Вэнь Линвэй и Цзя Пэна.

Когда эти люди уходили, они показывали его игру своим соседям по комнате. Таким образом, магазин видеоигр Чэнь Мо получил еще одну группу игроков.

Магазин видеоигр Чэнь Мо теперь имел около десяти постоянных игроков, которые приходили к нему в магазин каждый день, что было отличной новостью.

---

Чэнь Мо и Линь Мао еще немного поболтали.

— А? Рекламные места обновились! — Удивленно воскликнул Линь Мао.

Чэнь Мо подошел и сказал: — Давай, быстрее проверь их, есть ли в каком-нибудь списке твоя игра?

Линь Мао взволнованно начал скроллить магазин приложений: — Вау! Она находится в рекомендуемых играх в своем жанре и в новых рекомендуемых играх! Сразу в двух списках!

— Неплохо! — Чэнь Мо рассмеялся. — Отличная работа!

Эти две рекомендации очень сильно помогут его игре. Так как его игра попала в список рекомендуемых в своем жанре, это однозначно привлечет большое количество игроков, которым нравились игры такого типа. Ну а рекомендация в новых играх была неплохим бонусом, не более.

Так как у его игры появилось сразу две рекомендации одновременно, это означало, что система высоко оценила «Приключение всадника бури», а это значит, что она принесет большое количество продаж за небольшое количество времени.

Если бы игра сохранила свой высокий рейтинг, она, несомненно, получила бы лучшие рекламные места, она даже могла бы попасть на главную страницу магазина.

Линь Мао с облегчением похлопал себя по груди: — Теперь я наконец могу расслабиться!

Чэнь Мо напомнил ему: — Не празднуй слишком рано, ты должен продолжать следить за отзывами. Твою игру могут опорочить твои конкуренты.

Линь Мао кивнул: — Точно, спасибо тебе, Чэнь Мо.

Они поболтали еще несколько часов, просмотрели новые игры и вскоре они вдвоем отправились в ресторан после того, как Чэнь Мо закрыл магазин, после чего Линь Мао уехал домой.

Сейчас ему нужно уделять больше времени статистике и отзывам, так как сейчас для его игры наступил переломный момент. Чэнь Мо, с другой стороны, должен позаботиться о скором релизе своей игры, так что у них у обоих было не так уж и много свободного времени.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 30: Особая рекламная стратегия**

Магазин видеоигр Чэнь Мо открыл свои двери утром на следующий день.

Вскоре после того, как двери были открыты, Цзя Пэн привел с собой нескольких друзей.

— Доброе утро, управляющий. Вы выпускаете свою игру сегодня? — спросил Цзя Пэн.

Чэнь Мо кивнул: — Да, ребята, но почему вы пришли сегодня так рано?

Цзя Пэн ответил: — Поскольку сегодня у нас нет занятий, мы пришли, чтобы помочь игре вашей компании.

Чэнь Мо сказал: — Спасибо! Проходите и присаживайтесь. Сколько уровней вы уже прошли в бесконечном режиме?

Цзя Пэн быстро ответил: — Восемьдесят четыре. Управляющий, бесконечный режим на самом деле бесконечен? Существует ли конец?

Чэнь Мо ответил: — Только восемьдесят четыре? Я скажу вам по секрету, только никому не говорите, но основной контент пойдет после сотого уровня.

Цзя Пэн потерял дар речи: — Что за...? Вы что, с ума сошли? Я чувствую, что восемьдесят четвертый уровень очень сложный, что уж говорить о других.

Остальные ребята тоже присоединились к кивкам: — Да! И вы хотите сказать, что все начинается только после сотого уровня? Вы точно играете в ту же игру, что и мы?

Чэнь Мо улыбнулся и больше ничего не сказал.

Прошло четыре дня, и Цзя Пэн и его друзья стали первой партией игроков, которая прошла весь режим приключений. Режим приключений не должен был быть трудным, Чэнь Мо сделал его таким же, как и в оригинальной версии. До тех пор, пока у игрока мозгов больше, чем у хлебушка, он сможет с легкостью пройти ее, затратив на нее определенное количество времени.

Вэнь Линвэй и Цзя Пэн думали, что игра закончится после того, как они пройдут режим приключений, они думали, что это была необычная игра-головоломка, и что они, наконец-то, сумеют пройти ее после четырех дней, в течении которых они играли в нее, как одержимые. Контента в этой игре и так было довольно много для такой головоломки.

Но в конце концов они выяснили, что в игре был бесконечный режим!

После того, как они попробовали поиграть в него, они открыли для себя целый новый мир. По мере того, как сложность уровней медленно, но верно возрастала, они поняли, что то, что они считали хорошими стратегиями обороны, было полным мусором.

Сейчас Вэнь Линвэй была на вершине таблицы лидеров с девяноста тремя пройденными уровнями. Остальные были примерно на шестидесятом-восьмидесятом уровне.

Большинство из них думали, что их стратегия обороны в режиме приключений была очень сильной, но когда они вошли в бесконечный режим, та же самая стратегия была разорвана на куски. Этот режим, казалось, относился совсем к другой игре.

Поэтому они часто приходили в магазин видеоигр Чэнь Мо, чтобы поиграть в эту игру и поделиться своим опытом. Они также хотели получить несколько советов от Чэнь Мо для понимания лучшей, самой продвинутой стратегии и продолжали улучшать свой рейтинг в таблице лидеров.

Цзя Пэн и его приятели включили компьютеры, с которыми они были так хорошо знакомы, и начали пытаться проходить бесконечный режим после того, как вошли в свои аккаунты.

— Управляющий, когда ваша игра выйдет в магазин? — Спросил Цзя Пэн.

Чэнь Мо ответил: — Примерно в двенадцать.

Цзя Пэн кивнул и ответил: — Хорошо, когда придет время мы будем первыми, кто загрузит ее и поставит ей пятизвездочный рейтинг.

Статистика двадцати четырех часов после выхода игры на рынок была самой важной, особенно важными были загрузки и рейтинги, поскольку оба этих фактора непосредственно влияли на рейтинги и рекламные места в официальном магазине приложений.

Всякий раз, когда «Императорская династия» или «Дзен» выпускали свои игры, они заранее раскручивали игру, пытаясь привлечь как можно больше игроков при выпуске, чтобы их игры заняли первое место среди новых рекомендуемых игр без каких-либо проблем.

У Чэнь Мо не было столько денег на рекламу, но у него был другой план.

В 10 утра Чэнь Мо уже выпустил свою игру в магазин, и в пустом рекламном пространстве «FlappyBird» появилась реклама «Растения против зомби». Нажав на рекламное объявление, игрока перебросит на страницу загрузки «Растения против зомби».

Сколько игроков играли сейчас в «FlappyBird»? Чэнь Мо не знал точных цифр, но они не могли быть маленькими. Большинство игроков «FlappyBird» были проженными геймерами, поэтому использовать ее для продвижения его «Растений против зомби» было хорошей идеей.

Чэнь Мо не ожидал, что «FlappyBird» принесет ему какие-либо деньги на данный момент, так как она была бесплатной. Но после трехмесячного простоя он будет использовать рекламное пространство в «FlappyBird» для продвижения его новой игры — «Растения против зомби».

Кроме того, Чэнь Мо также хотел использовать СМИ для привлечения внимания.

Теоретически, он был всего лишь дизайнером видеоигр класса «D», и никому не было бы дела, если бы он выпустил свою новую игру.

Средства массовой информации были довольно популярны в этом мире, но кто решит обратить свое внимание на никому не нужному геймдизайнеру класса «D»?

Однако Чэнь Мо уже не был никем, его имя уже было немного известным.

Он победил в конкурсе по разработке видеоигр, и у него также возник конфликт с Ши Хуачжэ, и оба этих инцидента были освещены многими средствами массовой информации.

Спустя мгновение Чэнь Мо написал пост со своего аккаунта на «Вейбо»:

[«FlappyBird» теперь официально полностью бесплатна. Моя новая игра «Растения против зомби» выйдет в 12 вечера, как на ПК, так и на мобильных устройствах. Сможет ли она преодолеть отметку в сто тысяч загрузок за первый месяц?

@Цю Хэнъян; @Новости Игрового Мира; @Игровой Канал Обо Всем;@Новости Игр Вичата...]

Чэнь Мо отметил десятки разных медиа-компаний видеоигр и прикрепил к этому посту загрузочный экран «Растения против зомби» (тот, где растения слева а зомби справа).

------

В течение десяти минут СМИ были активизированы!

Менеджеры официальных аккаунтов «Вейбо» были привлечены названием новой игры.

— Чэнь Мо? Разве он не победил в конкурсе по разработке видеоигр? Он же создал «FlappyBird»?

— Он собирается выпустить свою новую игру? Прошло всего три месяца! Не слишком ли он быстр? И он хочет, чтобы мы помогли ему? Неужели он действительно думает, что его игра соберет сто тысяч продаж в первый же месяц?

— Три месяца для разработки это слишком мало. Это время так же включает в себя тестирование и настройку игры! Может это еще одна простая мини-игра вроде «FlappyBird»?

— Такую игру, как «FlappyBird», нельзя повторить. Если он делает что-то подобное, он просто потерпит неудачу.

— Он назвал ее «Растения против зомби»; название игры довольно занимательное, но это все же еще одна казуальная игра.

— Ши Хуажэ ранее заявил, что первая игра Чэнь Мо не соберет ста тысяч загрузок за первый месяц, и видимо этот парень хочет, чтобы мы обратили на это свое внимание. У этого парня есть мужество!

— Поторопитесь и сделайте репост! Пристально отслеживайте статистику «Растения против зомби» после ее выхода!

---

Средства массовой информации видеоигр почуяли запах нового скандала и начали писать об этом один за другим.

Конечно же, они все знали, что Чэнь Мо пытается сделать. Он пытался привлечь к себе внимание и продвинуть свою новую игру бесплатно! 1

Тем не менее СМИ были готовы к этому, поскольку им также нужна горячая тема, подобная этой, чтобы они смогли привлечь к себе внимание!

После репостов видеоигровых СМИ все больше и больше геймеров узнали об этой игре и посте.

Первая настоящая игра Чэнь Мо, «Растения против зомби», очень скоро выйдет!

Многие из них хотели просто проскроллить этот пост, но загрузочный экран сумел привлечь их внимание.

Мультяшный художественный стиль растений и зомби произвел глубокое впечатление на умы геймеров. Многие из них уже предвкушали то, как именно растения будут сражаться против зомби!

Более того, средства массовой информации видеоигр обратили внимание на то, что статистика «Растения против зомби» будет иметь значение из-за слов Ши Хуачжэ, из-за чего они должны уделить еще более пристальное внимание количеству продаж за первый месяц для того, чтобы в случае чего именно они стали первыми, кто напишет об неудаче или успехе «Растений против зомби».

Если ее скачают сто тысяч раз, а цена игры будет равняться десяти юаням, то это принесет Чэнь Мо миллион юаней без вычета всех налогов. Но все равно, это было бы невероятным результатом!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 31: Взрывной релиз!**

Ши Хуажэ не был глуп и знал, что у Чэнь Мо скорее всего было много странных идей на уме. Вполне возможно, что Чэнь Мо мог бы сделать что-то, что привлекло бы внимание многих людей. Именно поэтому, чтобы попытаться сохранить то, что осталось от его достоинства, Ши Хуажэ не осмеливался спорить с ним и тем более заключать с ним сделку.

Что если его игра действительно доберется до отметки в сто тысяч загрузок?

Ши Хуажэ не хотел об этом думать. По его мнению, успех «FlappyBird» был совершенно случайным, так как навыки Чэнь Мо были ужасны.

------

12 часов...

«Растения против зомби» была выпущена на рынок как только часы показали двенадцать часов. Игроки, которые ждали этого, сразу же бросились скачивать игру.

ПК-игроков в этом мире было немного, из-за этого Чэнь Мо решил в основном сосредоточиться на мобильных игроках.

Несмотря на то, что игра также была доступна на рынке ПК, Чэнь Мо не думал, что она попадет в рекомендации на их платформе.

Чэнь Мо установил цену в 10 юаней за свою игру.

В официальном магазине можно было установить любые цены на игры, начиная от нулевой цены и заканчивая ценником в несколько тысяч юаней.

Поскольку официальный магазин приложений в этом мире в основном обслуживал пользователей внутри Китая, у игроков не возникало проблем с покупкой. Например, в его предыдущем мире игра зачастую могла стоить сорок юаней и много-много цифр после запятой, что выглядело очень некрасиво.

Чэнь Мо мог бы сделать игру бесплатной или установить цену в один юань, что значительно повысило бы процент покупки, но он знал, что потеряет слишком много денег, если сделает это.

«Растениям против зомби» не подходил способ заработка с помощью показа рекламы в самой игре, и Чэнь Мо не хотел, чтобы реклама повлияла на игровой опыт игроков.

Если бы он установил цену всего в один юань, двести тысяч загрузок дали бы ему только сто тысяч юаней чистой прибыли, и этих денег ему хватит впритык для десяти вращений в колесе фортуны!

Да и десять юаней были вполне низкой ценой. Конечно, это не означало, что Чэнь Мо был очень щедр, он просто решил поставить низкую цену надеясь на большой объем продаж.

Он знал, что «Растения против зомби» будет популярна среди всех возрастов. Учащиеся начальных и средних школ не имели много денег плюс такая цена не будет бросаться в глаза старшего поколения. Он сделал ее достаточно дешевой, чтобы кто-угодно мог купить ее без задней мысли.

------

Цзя Пэн и его друзья в магазине видеоигр уже скачали ее и поставили ей пять звезд.

— Управляющий, мы скачали игру и поставили ей пять звезд! — сказал Цзя Пэн.

Чэнь Мо сказал: — Спасибо! Я дам вам всем по бесплатной чашке чая с молоком за ваши хлопоты.

— Спасибо, управляющий! — Цзя Пэн и его друзья улыбнулись.

Цзя Пэн сказал: — Старшая Вэнь и остальные придут сюда во второй половине дня, так как у них есть утренние пары.

Другой парень сказал: — И тогда мы можем увидеть, как эта игра уничтожит своих конкурентов.

Цзя Пэн сказал: — Точно! Она наверняка будет находиться на первом месте в таблице лидеров! И мы станем свидетелями ее взлета!

------

Многие люди следили за загрузками «Растений против зомби».

В официальном магазине приложений статистика игр обновлялась ежечасно, таблицы лидеров игр обновлялись каждые три часа, а рекомендуемые игры обновлялись каждые двадцать четыре часа.

Некоторое количество игроков уже скачали его игру.

Часть из них пришли от рекламы в «FlappyBird», другие пришли из-за того, что увидели пост на «Вейбо», и некоторые из них просто случайно увидели загрузочный экран этой игры и они решили купить ее.

Тем не менее, большая часть игроков все еще наблюдала за статистикой, они решили подождать час, и как только рейтинг обновится они пойдут и проверят отзывы, после чего решат, стоит ли им покупать ее.

------

В час дня статистика «Растения против зомби» наконец-то была обновлена!

Цзя Пэн потер глаза: — Ух ты, это число настоящее, мне не мерещится?!

«Растения против зомби» за час скачали 887 раз, а ее рейтинг составлял 9,7/10 звезд. (От переводчика: играм можно ставить 5 звезд, а можно поставить 4.5 звезд, что выливается в десятибалльную оценку)

Несмотря на то, что они не были слишком хорошо знакомы с индустрией видеоигр, студенты знали значение этих чисел.

«Приключения всадника бури» считалась вполне успешной игрой с четырьмя сотнями загрузок за двадцать четыре часа, но «Растения против зомби» скачали за час в два раза больше раз!

Она станет не просто популярной игрой, а чрезвычайно популярной игрой, причем такой, которая была сделана всего за несколько месяцев!

Чэнь Мо не был удивлен. Хоть статистика и была лучше, чем он предполагал, но она все еще находилась в пределах его прогноза.

«FlappyBird» будет постоянно давать ей немного игроков плюс видеоигровые СМИ решили помочь с рекламой его игры бесплатно. В результате количество людей, которые узнали о выпуске его игры, могло исчисляться в пару сотен тысяч, и все они были потенциальными игроками.

«Растения против зомби» не появилась ни в одной таблице лидеров или рекламном месте только из-за того, что они еще не были обновлены. С такой статистикой «Растения против зомби», без сомнений, пройдется по головам игр, что сейчас находятся в топе.

------

По мере того, как шло время, загрузки «Растений против зомби» продолжали расти.

1333 загрузки в 2 часа дня.

1914 загрузок в 3 часа дня.

Загрузки увеличивались на пятьсот каждый час без каких-либо признаков замедления.

С такой скоростью «Растения против зомби» сможет получить больше десяти тысяч загрузок за первые двадцать четыре часа!

Десять тысяч загрузок в первый же день?

Это безумие!

Более того, рейтинг игры варьировался от 9,1 до 9,4 и никогда не опускался ниже 9. Это означало, что игроки оценили игру очень высоко и, скорее всего, будут играть в нее в будущем.

Цзя Пэн был потрясен и воскликнул: — Посмотрите на таблицу лидеров новых игр!

Первое место в новой таблице лидеров мобильных игр теперь занимала игра под названием «Растения против зомби»!

— Разве это не слишком быстро? Сразу на первое место меньше, чем за четыре часа! — Цзя Пэн не мог в это поверить.

В новую таблицу лидеров игр было не так уж трудно забраться. Такие компании, как «Императорская династия» или «Дзен» могли легко достичь вершины таблицы лидеров сразу же после выпуска, так как они рекламировали и раскручивали свою игру долгое время.

Однако Чэнь Мо не потратил ни цента на рекламу "Растений против зомби"! В таком случае достигнуть вершины таблицы лидеров новых игр через менее чем четыре часа после релиза было просто невероятно!

Теперь в обновленной таблице лидеров игр «Приключения всадника бури» занимало третье место, а «Растения против зомби» — первое.

После получения рекламных мест «Приключения всадника бури» начал набирать обороты. Но после того, как «Растения против зомби» вышла на рынок, всем было ясно, что она теперь точно никогда не сможет занять первое место

Если старт «Приключения всадника бури» было похоже на выстрел из базуки, то старт «Растений против зомби» был похож на взлет ракеты.

Игровые СМИ также были шокированы. Уже все поняли, что она скорее всего станет вирусной и приобретет статус самой сильной темной лошадки этого месяца!

Хоть еще и не была предоставлена статистика двадцати четырех часового периода, статистика этих трех часов «Растений против зомби» была чрезвычайно хороша, она даже превосходила некоторые игры от крупных компаний!

Рейтинги и статистика «Растений против зомби» вызвала небольшую панику в игровых СМИ, но все это было в пределах расчетов Чэнь Мо.

Восхождение на вершину таблицы лидеров новых игр? Чэнь Мо даже не стал включать это в цели, в конце концов он был уверен в своей игре...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 32: Маленькие трюки для...**

Во второй половине дня Вэнь Линвэй и Чан Сюэ привели в магазин своих друзей.

Магазин, который обычно был наполовину заполнен, теперь имел много народу. Некоторые из них играли за компьютерами, в то время как другие сидели на массажных креслах и играли на своих телефонах.

Вэнь Линвэй и Чан Сюэ подошли к барному столику и Вэнь спросила:— Я слышала, что сегодня ваша игра вышла на рынок. Как все прошло?

— Слишком хорошо, — ответил Цзя Пэн вместо Чэнь Мо. — Просто взгляни на топ, она встала на первое место в рейтинге новых игр спустя три часа, она просто отобрала шанс у других игр!

Чан Сюэ сказала: — Ух ты! Управляющий так хорош!

Вэнь Линвэй щелкнула языком: — Это очень хорошо, жаль, что я не наблюдала за этим лично. Итак, игра уже стала вирусной?

Чэнь Мо ответил: — Пока еще нет. Все зависит от следующего раунда рекомендаций, а также от статистики, которая...

Вэнь Линвэй бросила взгляд на Чэнь Мо и прервала его: — Ты можешь говорить как нормальный человек?

Чэнь Мо ответил: — Да, она скорее всего станет вирусной.

Цзя Пэн и Чан Сюэ хихикнули и едва сдержали смех.

Вэнь Линвэй сказала: — Хорошо, поскольку она скоро станет вирусной, нет необходимости продолжать смотреть на магазин приложений. Это ничем не поможет вашей игре.

Чэнь Мо сказал: — Я просто проверяю отзывы и обсуждения игроков, мне все равно больше нечего делать.

Вэнь Линвэй указала на свой экран и сказала: — Тогда поведайте мне способ, с помощью которого я смогу выйти за пределы сотого уровня в бесконечном режиме.

Чэнь Мо лишился дара речи.

Цзя Пэн закричал: — Вэнь, ты не можешь этого сделать, это же жульничество!

Чан Сюэ также сказала: — Да, ты и так уже на первом месте!

Вэнь Линвэй закатила глаза и сказала: — Вы, ребята, кое-что упускаете из виду. Эта игра вот-вот соберет кучу игроков. Это всего лишь вопрос времени! Через два дня какой-нибудь гениальный игрок превзойдет меня в бесконечном режиме. Я просто готовлюсь к неизбежному, ясно?

Другой парень, который стоял рядом с Цзя Пэном, ткнул в него пальцем и прошептал: — Любой секрет, который управляющий передаст старшей Вэнь, в конце концов будут передан и нам.

Цзя Пэн и Чан Сюэ были ошеломлены и воскликнули : — Точно!

— Управляющий, расскажите нам секрет прохождения уровней, ну пожалуйста!

Вскоре после этого студенты в магазине видеоигр объединились и начали умолять Чэнь Мо дать им несколько советов.

Вэнь Линвэй махнула рукой в сторону толпы: — Вы видите это, управляющий? Этого хотят все присутствующие.

Чэнь Мо лишился дара речи. — Если это то, чего хочет народ, то...

Вэнь Линвэй сказала: — Поторопитесь! Я пришла сюда только для того, чтобы поддержать вас, так что можете ли вы хотя бы просто намекнуть нам?

— Если я все правильно помню, вам, ребята, требуется меньше десяти минут, чтобы добраться сюда из университета...

Чан Сюэ сказала: — Мы ваши самые преданные поклонники, разве вы не можете дать нам крошечное преимущество перед другими?

Все начали высказывать...

Они по очереди начали говорить в основном все то же самое...

Чэнь Мо нечего было сказать. Он не хотел выдавать никаких ответов, поскольку большая часть интереса в головоломках составлял поиск ключика, с помощью которого можно было пройти тот или иной уровень. Показав им решение, он мог бы все испортить.

Однако, если он ничего не покажет им сегодня, эти люди, скорее всего, не сдадутся.

— Хорошо, я продемонстрирую вам кое-что. Все будет зависеть от вас, ребята, сможете ли вы что-нибудь понять или же нет, — сказал Чэнь Мо и включил ноутбук.

— Ура! Это сработало! — Чан Сюэ быстро придвинулась ближе к Чэнь Мо. Остальные бросили свои игры и окружили барный стол, желая увидеть, что Чэнь Мо собирается им показать.

Существовала ли стратегия, с помощью которой можно было с легкостью проходить каждый уровень в бесконечно режиме? И правда ли то, что основной контент игры идет только после сотого уровня? И с помощью какой стратегии можно пройти этот проклятый сотый уровень?

Буквально через мгновение барный столик был полностью окружен.

Вэнь Линвэй кашлянула, и двое парней дали ей немного пространства.

— Ладно, давайте начнем, — сказала Вэнь Линвэй.

Чэнь Мо закатил глаза. Ты или я — кто здесь хозяин?

Десять или около того человек широко раскрытыми глазами смотрели на экран Чэнь Мо.

Чэнь Мо запустил «Растения против зомби», а затем запустил другое окно программы, набрал какой-то код, и изменил какие-то цифры на 2012.

Зрителям было любопытно, что же произошло.

— Управляющий, что вы сейчас делаете?

— Э-э-э...это читы?

— Управляющий, вы же дизайнер. Разве это нормально?

— Вы не можете этого сделать, управляющий!

Несколько парней запротестовали.

— Хватит болтать, — холодно отрезала Вэнь Линвэй. — Управляющий просто изменил уровень.

Зрители внимательно взглянули на его экран. Оказалось, что Чэнь Мо только что запустил две тысячи двенадцатый уровень в бесконечном режиме.

— Что за черт? Две тысячи двенадцатый? Вы с ума сошли, управляющий? Насколько он сложен?

— Я уже некоторое время не могу пройти восемьдесят пятый, а вы собираетесь пройти двухтысячный?

— Если вы пройдете этот уровень, будет ли установлен новый рекорд?

— Я думаю, что этот уровень немного трудно достичь!

— Этот уровень действительно можно пройти? Вы уверены, что не выбрали слишком тяжелый уровень?

Уголки рта Чэнь Мо начали подергиваться. Войдя в бесконечный режим, он разместил кучу растений, используя игровой движок.

Если бы это было обычное прохождение, то растения уже бы находились на своих местах. Однако у Чэнь Мо не было времени, поэтому он сделал это с помощью игрового движка.

Чэнь Мо находился на уровне с водой, в итоге он разместил на воду две початочные пушки, четыре двойных подсолнуха и шесть мракогрибов.

На других линиях слева направо в первом ряду стоял зимний арбуз, мракогриб, еще два зимних арбуза, початочные пушка и колючка. Во втором ряду находились зонтичный лист, мракогриб, зимний арбуз, початочные пушка и колючка.

Верхняя и нижняя дорожки бассейна имели одинаковые растения, так что между ними различий не было.

Все начали перешептываться между собой.

— Эта стратегия управляющего кажется странной. Такое ощущение, что она рухнет как только выйдут зомби.

— Действительно, расположение зонтичных листьев и мракогрибов кажется довольно странными.

— Не слишком ли много у него пушек? Одна, две, три, четыре... восемь штук!

— Это довольно много. И я не думаю, что початочная пушка так уж хороша. По-моему она слишком слабая, плюс после нескольких укусов зомби она исчезает.

— Но...зомби никак же не смогут добраться до нее, верно?

— Ш-ш-ш...Хватит болтать, давайте посмотрим. Вот-вот начнется!

Чэнь Мо выдал себе три тысячи солнц и начал собирать растения.

Ледогриб, вишневая бомба, еще одна вишневая бомба, мракогриб, острый перчик...

Остальные изо всех сил старались запомнить их, а некоторые девушки даже достали свои записные книжки.

— Мне кажется, я понимаю, к чему клонит управляющий. Он начал собирать растения, которые наносят больший урон, и будет держать их для более поздних стадий, после чего поставит их и убьет сразу несколько десятков зомби.

— Это отличный план.

— Но...он кажется чрезвычайно рискованным!

— Более того, почему он копирует вишневую бомбу, а не гриб судьбы или острый перчик? Разве эти два растения не намного лучше чем вишневая бомба?

— Не знаю, давай лучше посмотрим, как все пойдет.

Все в магазине затаили дыхание, ожидая начала.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 33: ...прохождения уровня!**

Чэнь Мо нажал кнопку «Пуск» и поставил на второй ряд ледогриб.

Буквально через несколько секунд появилась огромная волна зомби, и ее появление сопровождалось жуткими звуковыми эффектами!

Сейчас это действительно была настоящая волна зомби, зомби было так много, что их невозможно было сосчитать. Было трудно сказать, какие типы зомби начали идти по линиям, так как единственное, что можно было опознать в этой куче мале, был Гаргантюа.

Обычных зомби, зомби с шестами и зомби качков иногда можно было увидеть между идущими Гаргантюа. Зомби с шестами в руках выглядели как рыцари, и люди, которые наблюдали за началом его прохождения, едва смогли сдержать шок. 1

Гаргантюа начали швырять Чертенков одного за другим, и вскоре восемь Чертенков приземлились рядом с мракогрибами. Но это был еще не конец; они постоянно кидали Чертенков к растениям, и вскоре они начали поедать зимний арбуз.

Мракогрибы начали стрелять, и шквал снарядов от зимнего арбуза также никогда не переставал лететь.

Чэнь Мо был совершенно спокоен, он садил халапеньо и другие взрывоопасные растения в толпу зомби, из-за чего волна зомби постепенно начала превращаться в пепел. Время от времени Чэнь Мо ставил несколько пуфгрибов и солнцегрибов, чтобы немного замедлить зомби.

Из-за непрерывных посадок взрывоопасных растений ряды зомби начали редеть. Прежде чем Вэнь Линвэй и остальные смогли разглядеть количество зомби, большая их часть уже превратилась в пепел и некоторое количество серебрянных монет.

Кроме того, Чэнь Мо хорошо контролировал темп стрельбы початочных пушек, поскольку он, казалось, всегда предсказывал позиции зомби и всегда оказывал поддержку там, где это было необходимо.

Глаза и рот Цзя Пэна были широко открыты. Чан Сюэ зажала рот руками и даже Вэнь Линвэй уставилась на него.

«Вы действительно вот так играете в такие игры?! Почему игра на логику начала выглядеть так, как будто вы играете в «StarCraft2», а не в обычную игру?»

Из-за постоянных бомбардировок Чэнь Мо казалось, что зомби ничего не смогут сделать ему в отместку. Все, что появлялось на его экране умирало в считанные мгновения.

— Теперь я знаю, насколько безумна эта початочная пушка.

— Я знал, что она сильна, но как он может защищать сразу всех их?

— Я думаю...что эта стратегия удивительна! Мне всего лишь нужно научиться реагировать на приход различных типов зомби в одно мгновение, круто!

Поскольку волна все еще шла, приток новых зомби никак не прекращался, но скорость их прибытия была значительно снижена. Под методичными бомбардировками Чэнь Мо все зомби быстро умирали.

Даже когда прибыла огромная волна зомби, Чэнь Мо умудрился не потерять ни одного растения!

— Оно приближается, огромная волна зомби приближается! Думаю, что управляющий сумеет продержаться!

— О боже, их так много!

После предупреждения огромная волна зомби началась, и зомби замаршировали по всем рядам. Орды Чертенков полетели к растениям, и Гаргантюа двинулись вперед, выдерживая ответную огневую мощь.

Но все было под контролем Чэнь Мо, он умудрялся поддерживать и пушки и расстановку бомб.

Цзя Пэн вообще не понимал, что происходит. Он пытался следить за курсором Чэнь Мо, но на экране происходило слишком много событий, поэтому он не мог уследить за действиями Чэнь Мо.

Все остальные тоже смотрели на экран. Они поняли, что Чэнь Мо смог бы запросто пройти до этого уровня не только из-за его необычной стратегии, но и из-за исполнения и техники!

Через минуту захватывающей битвы пал последний Гаргантюа.

— Ух ты, он прошел этот уровень!

— Две тысячи двенадцатый уровень! Он действительно прошел его! О боже мой!

Все присутствующие были потрясены. Как ему это удалось? Возможно ли на самом деле пройти двухтысячный уровень?

Более того, они все прекрасно видели то, что Чэнь Мо держал все под контролем и даже особо не вспотел. Скорее всего он мог бы прямо сейчас пройти еще пару десятков уровней.

Однако, судя по лицу Чэнь Мо, он не хотел продолжать играть.

— Управляющий, пройдите еще один уровень!

— Да, управляющий, пожалуйста, и могли бы вы объяснить вашу стратегию?!

— Когда лучше всего использовать грибы судьбы и ледогриб?

Все начали говорить один за другим.

Чэнь Мо улыбнулся и закрыл ноутбук.

— Как я уже сказал, я сделаю это только один раз. Все будет зависеть от вас, ребята, сможете ли вы что-нибудь понять или же нет, — Чэнь Мо больше ничего не сказал, но на его лице появилась улыбка.

Цзя Пэн запротестовал: — Что? Управляющий, вы не можете просто оставить все как есть!

Чан Сюэ добавила: — Управляющий, просто пройдите еще один уровень!

Вэнь Линвэй холодно сказала: — Объясните нам вашу стратегию, или я оставлю плохой отзыв об этой игре!

Остальные присоединились: — Да, точно, мы оставим кучу плохих отзывов!

Все до единого хотели, чтобы он объяснил технику, но Чэнь Мо не собирался ничего объяснять.

Бесконечный режим, вероятно, может продлить жизнь его игры на пару лет. И большую часть времени игроки будут искать наиболее сильную стратегию. Если Чэнь Мо выдаст все секреты, это, несомненно, сократит процесс поиска, что в конечном итоге сократит удовольствие, которое они получат от игры. 1

Поэтому он решил показать им ее, но ничего не объяснять.

Несколько студентов увидели, что Чэнь Мо будет стоять на своем до конца, и вернулись на свои места, решив опробовать стратегию Чэнь Мо.

Прежде чем Вэнь Линвэй ушла, она закатила глаза и сказала: — Скряга!

Уголки рта Чэнь Мо дернулись, но он сдержал себя в руках.

Вскоре после этого Вэнь Линвэй и другие начали играть в бесконечном режиме, пробуя пройти уровни с помощью стратегии Чэнь Мо.

Его стратегию было нетрудно запомнить. Поскольку Вэнь Линвэй и Цзя Пэн были довольно умны, они поняли ее смысл сразу же после того, как немного поиграли.

Первые уровни были необходимы для нахождения определенной стратегии, но после начальных уровней в конечном итоге игрок придет к мысли, что ему пора поменять большинство обычных растений на взрывающиеся растения.

Однако это не было проблемой для Вэнь Линвэй и других, они смогли понять это очень быстро, но им не хватало баланса.

Эта стратегия была придумана несколькими фанатичными игроками. Чэнь Мо выбрал более распространенную стратегию с названием «8 початочных пушек и много взрывов с четырьмя подсолнухами». Это была сбалансированная стратегия, и у нее не было проблем с прохождением 4000 уровня. 1

Обычно, чем больше у тебя початочных пушек, тем больше у тебя огневой мощи. Однако початочные пушки были очень хрупкими, и если бы их уничтожили, у игрока возникнет серьезная дыра в обороне на долгое время. И это скорее всего приведет к поражению!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 34: На первой странице!**

В крайнем случае можно было поставить двадцать две или более початочных пушек. Но Чэнь Мо не хотел играть с таким количеством пушек, так как проиграть с таким количеством пушек было бы довольно легко. Если бы он проиграл, то это было бы очень неловко...

Кроме того, каждая из початочных пушек должна управляться должным образом. Для ее использования требовалось определенное знание того, когда появятся зомби и знание того, когда именно нужно выстрелить.

На самом деле стратегий было настолько много, что любой бы мог зайти на «Баду» и найти более тридцати страниц с разными стратегиями, и до многих из них было очень трудно додуматься. Например кто-то додумался до использования только половины карты, или же о стратегии, суть которой заключалась в расположении растения в форме стрелы или сердца, и некоторые умельцы умудрились играть вообще без початочных пушек.

Чэнь Мо понимал теорию, которая лежала в их основе, но если бы ему пришлось использовать их на практике, он не смог бы пройти уровень без разогрева, особенно учитывая то, что стрельба из початочных пушек и размещение бомб было чрезвычайно важным делом.

В игре существовало много маленьких трюков, но Чэнь Мо не планировал раскрывать ни один из них, он хотел, чтобы игроки доперли до них сами.

Страсть Вэнь Линвэя и других вновь разгорелась, все они начали пытаться понять стратегию Чэнь Мо.

— Я закончил сажать растения!

— Ну и как оно?

— Неплохо! Эта стратегия намного сильнее чем та, которой я пользовался до этого!

— Будь осторожен и защищай початочные пушки.

Все они вскоре погрузились в игру, пытаясь понять эту стратегию, откинув рейтинг игры на задний план.

«Разве не все они говорили, что пришли сюда только ради меня?» — подумал Чэнь Мо.

Чэнь Мо лишился дара речи. Он открыл официальный магазин приложений и сосредоточился на статистике «Растений против зомби».

---

С полудня до вечера наставало так называемое «золотое время» для игр. С каждым часом загрузки начали увеличиваться и достигли отметки в восемьсот загрузок в час!

«Растения против зомби» все еще занимала первое место в списке новых игр, параллельно с этим она также начала прогрессировать в других списках.

Головоломки, стратегии, казуальные игры...«Растения против зомби» начала появляться в других списках лидеров и даже попала в пятьсот лучших платных игр!

Причем еще не прошло и двадцати четырех часов.

В то же время название его игры все чаще и чаще начало появляться в ленте множества СМИ, и пост Чэнь Мо в «Вейбо» начал набирать все больше и больше репостов.

Почти все крупные видеоигровые СМИ быстро установили «Растения против зомби» ради написания обзора.

Некоторые разработчики видеоигр, которые только только узнали об этой игре, были шокированы и скачали игру, чтобы выяснить, почему она стала такой популярной.

Прямо сейчас большинство людей начали ждать статистику игры Чэнь Мо за двадцать четыре часа!

В настоящее время «Растения против зомби» имела рейтинг в 9,2 балла. Подавляющее большинство обсуждений и отзывов было сугубо положительными, но сейчас он хотел просмотреть последние комментарии, которые оставили игроки.

============

«Очень хорошая игра!»

«В этой игре слишком много контента. После нескольких часов игры я все еще не прошел приключенческий режим T\_T.»

«Ставлю огромный жирный лайк за музыку и графику, она великолепна!»

«Я сначала думал, что тема растений и зомби не может сочетаться, но оказалось, что они довольно хорошо работают в тандеме...»

«Я скачал игру в полдень и играю в нее в течение нескольких часов. Я просто не могу перестать играть!»

«Я думал, что игра, которая была сделана всего за три месяца будет сырой, но я ошибался! Эта игра невероятна!»

«Видимо меня скоро уволят из-за того, что я слишком много играю...»

«Эти зомби совсем не страшные! Я даже нахожу их немного милыми...»

«Есть еще кто-нибудь помимо меня, кто пришел сюда с Вейбо и жалеет господина Ши Хуачжэ?»

«Ха-ха, да кому будет жалко этого конченого дебила? Он полагается на свою старую славу и критикует все, что попадается ему на пути. Хотя бы одна из его игр дотягивает до этой игры? Думаю, что дальше мне продолжать не нужно!»

===========

Чэнь Мо улыбнулся после просмотра обсуждений игроков.

Конечно же существовали и плохие комментарии. Однако, когда Чэнь Мо взглянул на них, он понял, что они писали полную чушь. Скорее всего кто-то решил подарить ему фуру с «троллями», которые будут писать чушь о его игре 24/7.

Чэнь Мо не возражал, так как их было слишком мало и они не могли повлиять на рейтинг «Растений против зомби». Ведь чтобы игрок мог поставить плохую оценку игре, он должен для начала купить ее и скачать, а в обсуждения заходило мизерное количество обычных игроков.

«После того, как они заплатят, они могут говорить все, что хотят, мне будет только лучше», — подумал Чэнь Мо.

Сейчас он хотел поскорее увидеть, насколько его игра, которая была очень популярна в его предыдущем мире, будет успешна в этом мире!

------

На следующий день, в 12 часов утра...

Сейчас в его магазине видеоигр находился Цзя Пэн и несколько его друзей. Вэнь Линвэй и остальные пробыли в его магазине вчера до восьми вечера и ушли только тогда, когда он начал прогонять их. Они, вероятно, играли еще кучу времени на своих телефонах, из-за чего не смогли прийти сегодня утром.

Цзя Пэн зевнул и сказал: — Управляющий, я вчера всю ночь пробовал играть вашей стратегией: она не работает! Почему мои пушки все время съедают?!

Чэнь Мо только улыбнулся в ответ.

Цзя Пэн сказал: — Если вы всегда будете так отвечать на вопросы, я точно что-нибудь сломаю! Как вы смогли легко пройти 2000-й уровень, в то время как я еле-еле смог пройти 109-тый?

Чэнь Мо закатил глаза и ответил: — Ты прошел двадцать с лишним уровней за одну ночь и все еще не удовлетворен?

Цзя Пэн покраснел и замолчал…

---

Чэнь Мо зашел в магазин приложений, чтобы проверить статистику «Растений против зомби».

Уже многие игровые СМИ написали статьи о его игре, единственное, чего им не хватало, так это двадцатичетырехчасовой статистики его игры.

Ровно в 12 часов дня статистика была обновлена!

«Растения против зомби»: 23 187 загрузок; рейтинг — 9.1!

Более двадцати тысяч загрузок за двадцать четыре часа!

По расчетам Чэнь Мо, за двадцать четыре часа его игра должна была пробить отметку в десять тысяч загрузок, но Чэнь Мо не думал, что она сможет пробить отметку в двадцать тысяч. Когда Чэнь Мо посмотрел на нее сегодня утром, скачиваний уже перевалило за двадцать тысяч, а в 12 часов дня их было чуть меньше двадцати трех тысяч.

Это означало, что «Растения против зомби» получила большой приток загрузок за эту ночь! 1

Кроме того, «Растения против зомби» вошла в топ-10 в категории игры-головоломки, стратегических игр, казуальных игр и так далее. Ей даже удалось попасть в топ-100 платных игр!

Плюс его игра получила очень хорошее рекламное место...официальный игровой магазин дал «Растениям против зомби» место на главной странице в категории «Сыграйте сегодня»!

На первой странице было четыре основных рекламных места. Лучшее место было выделено для классических игр, всего таких игр в данной категории было пять.

Следующая по важности была категория «Лучшие игры дня». Всего десять игр могло войти в этот список.

После лучших игр шла категория «Сыграйте сегодня», всего в этот список могло войти двадцать игр.

И самой худшей из этих четверых категорий являлась категория «Специальное предложение» с тридцатью играми.

Однако даже попадание в четвертую категорию было намного лучшим результатом, нежели попадание в первую категорию, но уже не на главной странице.

Попадание в категорию «Сыграйте сегодня» означала, что его игра была чертовски успешной. Очень немногие игры попадали в эту категорию спустя 24 часа. Это означало, что оценка, которую система дала его игре, несомненно, была очень высокой!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 35: Игра в...**

Даже медиа-компании, которые занимались только видеоиграми, были шокированы такой статистикой. Довольно много взрослых людей практически не спали в эту ночь.

Почему? Потому что они пытались дописать свою статью! 1

В первый же день продажи «Растений против зомби», игры, о которой никому до этого не было известно и которую нигде не рекламировали, преодолела отметку в двадцать тысяч скачиваний за двадцать четыре часа. В любом другом случае они могли бы просто скопировать свою старую статью и изменить там название и немного изменить текст, но сейчас это было невозможно, ибо эта игра была самой настоящей бомбой!

Игровые СМИ думали, что в первый день продажи этой игры будут находится в районе восьми-десяти тысяч, так как считали «Растений против зомби» казуальной головоломкой, а у игр такого типа не было большой аудитории. В первые несколько часов она привлечет немного игроков из «Вейбо», а после того, как шумиха утихнет, продажи медленно, но верно, начнут падать.

Но в конце концов статистика полностью превзошла их ожидания!

Она не только не замедлилась, но и продолжила расти, и за двадцать четыре часа пробила отметку в двадцать тысяч скачиваний!

Некоторые знали, что они скорее всего станут свидетелями исторического момента.

В полдень, когда была опубликована двадцатичетырехчасовая статистика "Растений против зомби", средства массовой информации начали быстро выкладывать свои статьи.

===============

«Темная лошадка этой недели — «Растения против зомби»!»

«Больше двадцати тысяч загрузок в первый же день.»

«Все геймеры говорят: — Я не могу не играть в эту игру!»

«Профессионалы игровой отрасли предсказывают: игры-головоломки скоро станут популярными!»

«Обзор игры «Растения против зомби»: много контента, уникальный стиль игры, невероятное качество!»

«Вы можете в это поверить? Flappybird и «Растения против зомби» произошли от одного и того же создателя!»

«Сто тысяч скачиваний за первый месяц? Ши Хуажэ продолжает молчать.»

===============

Статьи игровых СМИ были очень позитивными. Статистика «Растений против зомби» в целом была слишком хороша, да и придраться к качеству самой игры тоже было практически невозможно. Даже троллям было трудно найти то, что можно было бы покритиковать.

Из-за статей игровых СМИ игра Чэнь Мо становилась все более и более известной. В тандеме с хорошим рекламном месте в официальном магазине приложений, вполне вероятно, что «Растения против зомби» испытает еще один взрывной рост загрузок!

Заметив шумиху вокруг игры Чэнь Мо, многие «заботливые» игроки отложили свои дела и решили проверить «Вейбо» Ши Хуажэ, но оказалось, что он удалил свой ответ Чэнь Мо.

До сегодняшнего дня он любил критиковать все подряд, но с тех пор, как «Растения против зомби» стала популярной, он ничего не писал.

«Заботливые» интернет-пользователи были очень недовольны. Он был единственным, кто уверенно заявил, что первая игра Чэнь Мо не сможет достичь даже ста тысяч продаж за первый месяц. Сейчас всем было интересно, как он будет выкручиваться из этой ситуации.

Забудьте о ста тысячах; после такой бешеной статистики за первые двадцать четыре часа эта игра как минимум преодолеет отметку в пятьсот тысяч скачиваний за этот месяц!

================

«Господин Ши Хуачжэ, скажите что-нибудь.»

«Все нормально, у «Растения против зомби» только двадцать тысяч загрузок за первый день, возможно, что она не сможет достигнуть ста тысяч загрузок за один месяц. У вас еще есть шанс xD»

«Ну же, напиши что-нибудь!»

«Я должен сказать, что это был умный шаг, когда он ничего не ответил на то, что он будет есть в случае поражения. Единственный умный ход с его стороны.»

«Так и будешь сидеть в своей конуре?»

===============

Многие фанаты «Растений против зомби» начали комментировать «Вейбо» Ши Хуаже, пытаясь спровоцировать его. Теперь под каждым его постом находилось несколько саркастичных комментариев, которые активно лайкались другими людьми.

Ши Хуаже ничего не говорил и не писал, потому что знал, что произойдет, если он это сделает. Самое лучшее, что он мог сейчас сделать — это вообще ничего не делать. Однако это не означало, что он не читал все эти комментарии на «Вейбо». Конечно он был зол, но он ничего не мог поделать со всеми этими людьми, так как «Растения против зомби» действительно была хорошей игрой.

С такими продажами и бешеной популярностью, если он пойдет против потока, его безусловно снесет в канаву.

«Почему этому парню опять повезло? Как все, что он создает, становится таким популярным? Следующая игра точно будет провальной, да, точно будет!»

Ши Хуажэ смог воздержаться от ответа на все эти комментарии. После того, как другие посмеялись над ним и не получили никакой реакции, они решили оставить его в покое.

Некоторые вещи быстро становились популярными и так же быстро о них забывали. Эти «тролли» просто пытались его спровоцировать, но когда они увидели, что он никак не реагирует, они решили оставить его в покое.

А «Растения против зомби» становилась все более популярной и ее продажи продолжали расти.

------

Чжао Цзыхао и Линь Мао поздравили Чэнь Мо по телефону.

— Неплохо, я слышал, что ты сейчас находишься везде, где только можно. Ты ведь поднимешь много денег. И раз уже ты получил достаточно денег, то тебе стоит начать делать свою новую игру, я не могу дождаться момента, когда смогу задонатить в твою игру, — сказал Чжао Цзыхао. 1

Чэнь Мо рассмеялся и сказал: — Не волнуйся, я ничего не забыл.

Линь Мао взял трубку у Чжао Цзыхао и сказал: — Поздравляю, Чэнь Мо. Я думал, что твоя игра станет довольно популярной, но не настолько же. Хорошая работа!

Чэнь Мо сказал: — Рейтинги твоей игры также довольно хороши, учитывая то, что ты занимаешь второе место в таблице лидеров новых игр.

Линь Мао сказал: — ~Вздох~, но моя игра даже близко не такая же популярная, как твоя. Я играю в твою игру уже два дня. Она очень хорошо сделана во всех аспектах! Я думаю, что твоя игра запустит тренд на игры-головоломки.

Чэнь Мо ответил: — Скорее всего, но я не хочу делать еще одну подобную игру.

Линь Мао был потрясен. — Что? Твоя игра уже стала вирусной, так почему бы тебе не сделать «Растения против зомби 2» пока первая часть еще у всех на слуху?2

— Я просто не хочу делать еще одну головоломку. — ответил Чэнь Мо

Линь Мао не мог понять его: — Но почему? Она принесет тебе много денег и славу! Первая часть вышла великолепной, так почему бы не сделать вторую?

Чэнь Мо помолчал несколько секунд и вскоре сказал: — Это трудно объяснить, но я просто не вижу большого потенциала в подобных играх. Ладно, мне пора. Давай встретимся как-нибудь.

------

Не только Линь Мао считал, что подобные игры скоро станут популярными. Большинство игровых СМИ думали так же!

Трудно сказать, насколько популярной была «Растения против зомби», но судя по тому, что происходило сейчас, она вполне могла возглавить таблицу лидеров игр-головоломок, и, скорее всего, войти в топ 10 платных игр!

Более того, игра спокойно держала рейтинг в районе 9,3 единиц даже с условием того, что в последнее время все больше и больше людей начали ставить колы. Однако все усилия по порче рейтинга оказались бесполезными, поскольку рейтинг никак не опускался ниже девяти единиц. Всем было понятно, что эта игра чрезвычайно популярна!

Количество игроков, которые запросили возврат денег, было слишком мизерным.

Если бы вы проиграли меньше шести часов и имели какой-нибудь повод для возврата, магазин спокойно возвращал деньги за игру.

Однако было очень мало игроков, которые просили вернуть деньги обратно, а это означало, что они полюбили игру и планировали играть в нее в будущем!

В глазах игровых СМИ и разработчиков видеоигр первая игра Чэнь Мо была красивой, продвинутой, полностью исправной и очень популярной и, безусловно, довольно влиятельной.

Игры-головоломки всегда были довольно популярны, но не многие из них могли достичь такого результата. Игры-головоломки, естественно, имели большую базу игроков, так как в нее играли как и молодые, так и старые.

Более того, требования для создания таких игр были невелики, даже дизайнер класса «C» или «D» мог создать подобную игру. Единственное, что требовалось для успеха — это инновации!

Ни один дизайнер в этом мире не чувствовал недостатка в творчестве. Поэтому некоторые дизайнеры и разработчики видеоигр пытались понять, на чем им нужно сделать упор в своей следующей игре.

Сможет ли «Растения против зомби» зажечь огонь, который заставит игры-головоломки блистать?

В будущем об этом можно будет судить только по вышедшим играм и статистике.

Однако сейчас никто даже не подозревал, что Чэнь Мо не планировал продолжать делать игры-головоломки...

По крайне мере сейчас!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 36 ...лидерах!**

Под пристальным наблюдением всей игровой индустрии статистика «Растения против зомби» продолжала расти.

За первые сутки 23 187 скачиваний! Спустя три дня — 77 409, спустя неделю — 122 375, и вот, спустя 30 дней после ее выпуска игра собрала 514 580 скачиваний!

В течение этого первого месяца игровые СМИ и разработчики видеоигр были потрясены раз за разом. Обычно рост загрузок идет только в течении недели, по прошествии которой статистика скачиваний начинает медленно скатываться. Но статистика скачиваний «Растений против зомби» имела стабильное количество загрузок даже на четвертой неделе! 3

Пятьсот тысяч продаж за первый месяц! Что это значит? Это значит, что Чэнь Мо заработал более двух миллионов юаней на этой игре всего за один месяц!

Такое число было настоящей мечтой для кого-то, кто только что вошел в игровую индустрию!

Игроки же начали распространять ее как какую-то чуму, из-за чего количество продаж продолжало увеличиваться!

Многие игроки создали группы, в которых собирались топовые игроки для нахождения лучшей стратегии для бесконечного режима, и из-за этого таблица лидеров была очень хаотичной, каждый час кто-то вылетал с топ 100, а кто-то вставал на его место.

В прессе каждый день появлялись новые статьи, в которых профессионалы игровой отрасли анализировали успех «Растений против зомби».

Многие геймдизайнеры обсуждали ее, даже на крупнейшем дискуссионном форуме обсуждали эту игру.

Как «Растения против зомби» стала такой популярной?

Можно ли повторить его успех? Можно ли использовать ее в качестве эталона?

Дизайн уровней, боевая система, код, обучение, графика, музыка и некоторые другие детали «Растений против зомби» изучались снова и снова, из-за чего стали эталоном для других игр-головоломок. 1

------

Дизайнер из компании «Дзен» ранга «А» опубликовал длинный пост на «Вейбо», который подробно описывал, что сделало «Растения против зомби» такой успешной игрой. Он также упомянул, что вид игр, где нужно было много думать, вот-вот должен был пережить свой ренессанс. 2

------

В своем посте на «Вейбо» он написал: «Честно говоря, я очень восхищаюсь Чэнь Мо, создателем «Растения против зомби». Он предоставил нам, создателям игр, важный урок.

Мы всегда думали, что казуальные игры — это небольшие игры, и все мы думали, что только дизайнеры видеоигр ранга «C» и «D» будут делать их ради оттачивания своих навыков. Но в таком случае казуальные игры-головоломки не могли привлечь игроков или хотя бы удержать любителей данного жанра, из-за чего игроки быстро уставали от таких игр, что приводило к огромным потерям.

Многие из этих так называемых головоломок не содержат никаких загадочных элементов. Обычно такие игры создавались для детей и они были слишком простыми.

Однако его игра перевернула эту традиционную точку зрения. Кто сказал, что игры-головоломки не могут быть сложными? Кто сказал, что игры-головоломки не могут долго удерживать игроков? Две из самых больших проблем, которые сдерживали рост игр-головоломок, были решены «Растениями против зомби»!

Очевидно, что проблема лежала не в типе игры, которую мы создавали, а в ограниченности нашего мышления!

И «Растения против зомби» показала нам, что существует огромный спрос на казуальные игры-головоломки.

Более того, Чэнь Мо преподал важный урок всем разработчикам видеоигр класса «С» и «D» — даже если у вас меньше ресурсов или ваши навыки не так хороши, все это не имеет значения. Разве не все сейчас говорят, что эта игра полна инноваций? Если вы умеете мечтать, тогда вы точно сможете сделать казуальную игру, игру, которая будет подобна «Растениям против зомби»; в случае успеха такая игра откроет вам все двери!

Что касается Чэнь Мо, я думаю, что он уже показал свое мастерство создав эту игру. Если он сможет сделать еще две или три головоломки на том же уровне,что и «Растения против зомби», я могу гарантировать, что он станет не просто одним из лучших, а и ЛУЧШИМ дизайнером видеоигр в Китае!»

------

Критики игровой индустрии, игровые СМИ, обсуждения игроков... куда не посмотри, все оценки и обсуждения были положительными. За этот месяц не произошло того, что случилось с «FlappyBird» — никто не посмел говорить о нем плохо.

Время от времени появлялись негативные рецензии или комментарии, но их практически моментально разбивали в пух и прах фанаты.

Чэнь Мо знал, что сделал правильный выбор, когда решил создать «Растения против зомби», как для славы, так и для обогащения. После того, как «Растения против зомби» возглавила список платных игр, Чэнь Мо стал тем, с кем нужно было считаться.

------

В течение месяца у Чэнь Мо прибавилось девяносто тысяч подписчиков, что косвенно указывало на популярность его игры. 1

Тем не менее, Чэнь Мо знал, что у «Растений против зомби» все еще был больший потенциал.

В его предыдущем мире «Растения против зомби» достигли трехсот тысяч продаж за первые девять дней, что побило несколько рекордов и фактически породило шторм.

Чэнь Мо смог воссоздать «Растения против зомби» примерно на 95%, но в итоге он получил только пятьсот тысяч продаж за месяц. Между его игрой и оригиналом все еще была большая пропасть.

Чэнь Мо задумался, почему все вышло именно так.

Во-первых из-за рекламы. Чэнь Мо не стал рекламировать свою игру. СМИ конечно привлекли к его игре некоторое внимание, но этот эффект был очень далек от рекламы, которую могли выпустить крупные компании.

Во-вторых из-за рынка. «Растения против зомби» была выпущен только в Китае. Если бы он выпустил ее за пределами Китая, продажи, скорее всего, были бы на порядок выше.

Однако Чэнь Мо был доволен результатами. Хоть его игра действительно имела неплохие шансы на международном рынке, Чэнь Мо не хотел вкладывать в это слишком много времени и усилий. 2

По мнению Чэнь Мо, «заморский» рынок был неисследованной территорией. Были ли вкусы «заморского» рынка похожими? Он собирался выяснить это позже. 14

Чэнь Мо не хотел сейчас рассматривать внешний рынок, поэтому он не стал прилагать к этому слишком много усилий. Чэнь Мо был вполне доволен тем фактом, что «Растения против зомби» смогли добиться таких результатов.

Если же думать о первых шагах, то Чэнь Мо создал идеальный фундамент. Сейчас он может создать такую игру, которую только захочет!

------

10 утра...

Чэнь Мо сидел за барным столиком и постоянно зевал.

Он пил с Линь Мао и Чжао Цзыхао до 11 часов вечера и теперь страдал.

Поскольку игры Чэнь Мо и Линь Мао были успешными, им нужно было это отпраздновать. Поэтому Чэнь Мо решил на этот раз позволить себе немного выпить.

«Приключения всадника бури» получила семьдесят тысяч загрузок за первый месяц. Хотя его игра и близко не приблизилась к статистике «Растений против зомби», сейчас она находилась в тройке лидеров новых игр и принесла Линь Мао около восьмиста тысяч юаней.

Линь Мао был вполне доволен этим достижением, поскольку большинство новых разработчиков видеоигр даже не думали о достижении такого результата.

Конечно, Линь Мао был по уши влюблен в статистику «Растений против зомби». Он восхищался и самим Чэнь Мо.

В течение последних нескольких дней Вэнь Линвэй и Цзя Пэн не приходили в магазин видеоигр каждый день, как раньше. После того, как они играли в нее в течение месяца без отдыха, их страсть к «Растениям против зомби» начала медленно угасать.

Все больше и больше стратегий начало всплывать, и все больше и больше разных фич открывалось публике, так что страсть к игре начала медленно угасать.

Вэнь Линвэй и другие убеждали Чэнь Мо выпустить какое-нибудь дополнение или даже новую игру.

Но Чэнь Мо знал, что «Растения против зомби» будет очень долго жить. Некоторые люди будут играть в нее в течение одного или двух лет, но большинство перестало бы играть в нее спустя месяц или два.

Но для такой игры не имело значения, уходили ли геймеры из нее или нет, в конце концов это была не какая-нибудь мморпг, которая зависела от онлайна. Игра продалась, деньги были заработаны, конец. Сейчас Чэнь Мо осталось выпустить следующую игру.

Чэнь Мо уже был готов начать делать свою следующую игру, но перед этим он хотел обновить «Растения против зомби»!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 37: Визит**

Чэнь Мо просматривал обсуждения игроков и горячие посты на форуме «Растения против зомби».

Если бы он выпустил обновление, дальнейший прогресс игры будет зависеть от реакции игроков. Если бы он выпустил обновление, которое не удовлетворило бы «хотелки» игроков, он сделал бы все только хуже.

Затем Чэнь Мо заметил в дверях женщину. На голове у нее был конский хвост и одета она была довольно аккуратно.

— Чжуо Яо? — Чэнь Мо сумел вспомнить ее имя. Она владела интернет-кафе «Судьба», которое открылось сразу после того, как Чэнь Мо открыл свой магазин видеоигр.

Чжуо Яо явна была потрясена, пока осматривала первый этаж магазина видеоигр. — Ух ты, я не была здесь целый месяц, а ваш магазин видеоигр сейчас гораздо оживленнее, чем когда я была здесь в прошлый раз! Я помню, что в прошлый раз тут не было ни души!

Чэнь Мо сухо ответил: — Вы правы, но ведь невозможно же открыть свое интернет-кафе и за месяц не увидеть ни одного клиента, верно?

Чжуо Яо ответила: — Вы не можете сравнивать такие вещи; действительно ли ваш магазин видеоигр такой же, как и любое интернет-кафе? Похоже ваши дела идут неплохо, здесь довольно много игроков.

Чэнь Мо налил ей стакан воды и она села на диван.

— Вы сказали, что придете сюда чуть попозже. В итоге прошел целый месяц! — сказал Чэнь Мо.

— ~Вздох~, перестаньте упоминать об этом. В интернет-кафе было так много дел, что я не могла уйти, — сказала Чжуо Яо. — Более того, в последнее время я пристрастилась к одной игре.

— Пристрастилась к игре? — переспросил Чэнь Мо.

Чжуо Яо кивнула и сказала: — Да, к «Растениям против зомби», она стала действительно популярной в свете последних событий. Вы что, не играли в нее? Вы же геймдизайнер, и вы не можете не обращать внимания на таблицу лидеров новых игр.

— Угу, — сказал Чэнь Мо — ...Я уже играл в нее.

— Я так и знала, — радостно сказала Чжуо Яо. — А на каком уровне вы находитесь в бесконечном режиме? Я дошла до 97, и думаю, что скоро пройду сотый!

Чэнь Мо не ответил.

Чжуо Яо заметила, что Чэнь Мо ведет себя немного странно, она подумала, что он был смущен своим результатом, и утешила его: — Все в порядке, я помогу вам. Моя стратегия великолепна, я могу с уверенностью сказать, что моя стратегия протащит вас сквозь первые пятьдесят уровней без особых проблем.

Чэнь Мо указал на далекий компьютер, за которым сидела девушка и играла в его игру: — Она уже на 174 уровне.

— А?! — Чжуо Яо была потрясена.

Она встала, чтобы получше рассмотреть девушку. Она казалась довольно-таки привлекательной девушкой, скорее всего она училась в университете неподалеку. Но как она могла играть лучше нее, хоть она и играла в эту игру ночами напролет?

«Так стоп!» — подумала Чжуо Яо.

Когда Чжуо Яо вошла в магазин, она не обратила никакого внимания на то, во что люди играли. Но, взглянув на экраны, она кое-что заметила.

Неужели все здесь играют в «Растения против зомби»?

«Это магазин видеоигр, а магазины видеоигр обычно предоставляют доступ только к тем играм, которые принадлежат их владельцу. Значит ли это...»

Чжуо Яо посмотрела на Чэнь Мо и спросила: — Так вы...так ты создатель «Растения против зомби»? — Чэнь Мо лишь приподнял бровь на резкий переход с «вы» на «ты».

Чэнь Мо кивнул: — Да, это так.

Чжуо Яо постояла так три секунды и наконец поняла, что это означает. — Я сейчас упаду в обморок! Ты создал эту игру? Теперь я поняла, почему логотип компании при загрузке игры казался мне знакомым! Оказывается, я видела его на двери твоего магазина!

Чэнь Мо лишился дара речи.

— Я думаю, что должен быть предел тому, насколько забывчивым может быть человек. Твое интернет-кафе находится неподалеку, и ты даже не смогла вспомнить мой логотип?

Чжуо Яо немного смутилась и, кашлянув, сказала: — Ну, я редко покидаю свое интернет-кафе...и...

Чэнь Мо кивнул, подыгрывая: — Ага, так...

Чжуо Яо не смогла сдержать смеха: — Что означает твое «ага»? Как бы то ни было, я не буду с тобой спорить. Покажи мне секретные стратегии прямо сейчас!

Чэнь Мо удивился и поднял брови в ответ на ее желание: — Почему все, кто играет в мою игру, спрашивают меня о секретных техниках каждый раз, когда видят меня. На форумах много постов, можешь зайти туда и почитать!

Чжуо Яо закатила глаза: — Скряга!

Чэнь Мо потерял дар речи.

«Как это может быть связано с моей скупостью? Это не имеет ничего общего с моей скупостью, просто ты ленива!»

Чжуо Яо сказала: — ~Вздох~, но, честно говоря, я не думала, что новенький геймдизайнер вроде тебя сможет сделать такую игру. К сожалению выпуск такой мобильной игры никак не улучшил положение моего интернет-кафе..

Чэнь Мо сказал: — Не волнуйся об этом слишком много, скоро все изменится. Кроме того, я забыл спросить, твое интернет-кафе в основном предназначено для ПК-игр или VR-игр?

Чжуо Яо ответила спустя мгновение: — ПК. Я подумывала о переходе на виртуальную реальность, но цена такого перехода слишком велика, а у меня сейчас есть не так уж много средств. Прямо сейчас интернет-кафе, которые ориентированы на ПК, находятся в неловком положении, и я уже некоторое время не могу найти решение данной проблемы.

Чэнь Мо сказал: — Я думаю, что главная проблема заключается в том, что компьютерные игры подвергаются давлению со стороны VR-игр.

— Верно, — Чжуо Яо чувствовала себя беспомощной. — Кафе с устройствами виртуальной реальности будут жить очень долго, в то время, как компьютерные интернет-кафе, вероятно, скоро вымрут.

Чэнь Мо покачал головой и сказал: — Не обязательно.

Чжуо Яо была потрясена. — Но почему?

Чэнь Мо сказал: — Все просто! Причина, по которой интернет-кафе, которые ориентированы на ПК загибаются, заключается в том, что в последнее время на ПК не было выпущено ни одной нормальной популярной игры. Что произойдет, если бы вдруг вышла супер популярная игра, которая смогла бы оказать давление на VR-игры?

— Но такое вряд ли случится, — пробормотала Чжуо Яо.

— Если ее нет сейчас, это не значит, что она не появится в будущем. До того, как «Растения против зомби» была выпущена, кто вообще задумывался о том, что спрос на игры-головоломки был таким большим?

Чжуо Яо ответила после трех секунд раздумий: — Ты что, сейчас похвалил себя?

Чэнь Мо кивнул и сказал: — Да!

Чжуо Яо потеряла дар речи.

Чэнь Мо сказал: — Но это правда! Я думаю, что ты можешь продолжить поддерживать свое компьютерное интернет-кафе. Будущее намного радужнее, чем ты думаешь…

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 38: Найм**

В его предыдущей жизни MOBA-игры доминировали на рынке ПК-игр и на рынке мобильных игр; другие жанры даже близко не были так же популярны. По мнению Чэнь Мо, любая более-менее успешная MOBA-игра будет жить по крайней мере пять лет. (От переводчика: MOBA = League of Legends, Dota 2, Heroes of the Storm и т. д.)

Но MOBA-игры были успешны в его мире, а что будет с хорошей MOBA-игрой в таком мире, где игры в основном походили друг на друга и имели одинаковый принцип, который лежал в основе игр?

Хоть в этом мире и было много VR-игр, Чэнь Мо не думал, что VR-игры могли сравниться в реиграбельности с MOBA-играми.

Сейчас на ПК рынке игр этого мира больше всего было приключенческих игр и шутеров, но стратегические и управленческие игры дышали им в затылок.

Чэнь Мо думал, что MOBA, как жанр, который никогда не появлялся в этом мире, обладал огромным потенциалом.

Вот почему он сказал, что компьютерные интернет-кафе не вымрут.

Конечно сейчас он не собирался ничего рассказывать Чжуо Яо.

Чжуо Яо осмотрела его магазин и спросила: — Я тут подумала кое о чем. Ты что, единственный в магазине видеоигр?

Чэнь Мо спросил: — В смысле? Разве здесь нет других игроков?

Чжуо Яо объяснила: — Угх...в моем в интернет-кафе например есть человек, который отвечает за техническую сторону моего заведения и еще есть кассир. Ты работаешь тут один? Со всем успеваешь управиться?

— О, так вот что ты имела в виду. Ну да, пока что да. Оплата игрового времени лежит на самих посетителях. Ежедневное техническое обслуживание и уборка производятся профессионалами. На самом деле мне практически ничего не нужно делать, — ответил Чэнь Мо.

Чжуо Яо сказала: — Но тебе все равно нужно присматривать за первым этажом, верно? Разве твой личный офис не на втором этаже?

Чэнь Мо впал в ступор; он действительно проглядел эту проблему.

Теперь, когда его магазин начал работать с десяти до восьми, Чэнь Мо всегда должен оставаться на первом этаже до закрытия.

Это означало, что Чэнь Мо по сути был охранником!

Чжуо Яо сказала: — Я думаю, что ты должен нанять кого-то. В конце концов, ты теперь известный геймдизайнер, разве в глазах простых игроков не будет выглядеть странным то, что ты всегда будешь находится на первом этаже?

Чэнь Мо кивнул: — Да, в этом есть смысл...

— Ладно, мне пора. Навести мое интернет-кафе в следующий раз. Поскольку мы соседи, давай чаще навещать друг друга, — сказала Чжуо Яо и встала с дивана.

— Никаких проблем! — ответил Чэнь Мо.

------

Отослав Чжуо Яо, Чэнь Мо начал думать о найме администратора, который будет следить за первым этажем.

Из-за «Растений против зомби» у него теперь появился стабильный доход. И сейчас Чэнь Мо не испытывал недостатка в деньгах, как раньше. Он вполне мог платить другому человеку.

Однако сейчас он думал над другим вопросом — кого еще нужно ему нанять?

У многих геймдизайнеров есть помощники. Например, когда геймдизайнеры класса «А» или «S» начинали разрабатывать крупные VR-игры, они всегда искали себе помощников, ибо сделать крупную игру в одиночку было попросту невозможно.

Чэнь Мо теперь стал достаточно известен. Если бы он захотел нанять помощника, то, вероятно, многие геймдизайнеры, которые еще не вошли в индустрию, были бы согласны поработать на него за бесплатно.

Однако Чэнь Мо все еще сомневался.

Этот мир отличался от его прошлого мира. Его прежний мир полагался на деньги и таланты - чем больше талантливых людей работало в компании, тем лучше она развивалась. Популярные игры требовали слаженной работы многих десятков людей. В его прошлом мире креативность и инновации были важной частью успеха игр, но они отнюдь не были самыми главными причинами успеха игр.

В этом параллельном мире, где креативность была всем, все было по-другому. Если геймдизайнер класса «А» пронюхает об идее MOBA-игр, он сможет создать что-то хорошее в течение года.

Компания Чэнь Мо еще не была так известна и сильна, как "«Императорская династия» или «Дзен», так что креативность — это все, чем он сейчас владел, и он не мог позволить себе потерять это преимущество.

Сейчас у него на руках был ящик Пандоры. Как только коробка будет открыта, она радикально изменит индустрию видеоигр. Когда это произойдет, другие компании наверняка предпримут что-нибудь.

Но что, если перемены наступят раньше? Это определенно не будет хорошей новостью для Чэнь Мо!

Мышление Чэнь Мо, несомненно, повлияет на мышление ассистента после того, как он проработает у него долгое время. Как только его помощник придумает какую-нибудь инновационную идею и откроет свою собственную компанию, это будет больше похоже на выстрел в собственную ногу.

Чэнь Мо постепенно начал находить все больше причин не в пользу найма!

Однако в конце концов он решил нанять помощника.

В будущем ему предстоит создать более крупные игры, и он никак не сможет создать их в одиночку. Рано или поздно он должен будет найти себе помощников.

Тщательно все обмозговав, Чэнь Мо подошел к своему компьютеру и решил написать об этом на «Вейбо».

====

Ищу администратора в мой магазин видеоигр. Приветствуются симпатичные девушки с позитивным настроем и с базовыми знаниями игровой индустрии.

Ищу помощника для разработки игр, пол не важен, главное: иметь базовые навыки геймдизайнера, следить за последними новостями игровой индустрии и иметь позитивный настрой.

Заявители должны предоставить следующие документы: резюме, мнение о «Растения против зомби», мнение о любой другой мобильной игре на рынке, а также мнение о будущем индустрии видеоигр.

Если вы заинтересованы, пожалуйста, пришлите вышеуказанные документы на мой почтовый ящик.

====

Перечитав пост, он нажал на кнопку «опубликовать».

Сейчас у Чэнь Мо было около ста тысяч подписчиков на «Вейбо». Большинство из них были фанатами «Растений против зомби» или профессионалами индустрии, которым понравилась его игра. Большинство из них были удивлены, когда увидели его пост и начали активно комментировать его.

====

«Это хорошая возможность, но к сожалению я учусь в университете.»

«Я бы с удовольствием поработал, но я все еще учусь в школе T\_T.»

«Блин, наверное тот счастливчик, что станет его помощником, узнает много чего нового... ».

«Я хочу стать помощником! Возьми меня!»

====

Спустя некоторое время пост Чэнь Мо увидели многие люди из-за активного обсуждения и множества лайков и репостов.

Многие люди хотели стать его помощником, но желающих стать администратором почти не было.

Войти в игровую индустрию было трудно даже в этом мире. Многие хотели присоединиться к игровой индустрии, но не могли это сделать в одиночку или же из-за отсутствия таланта, так что для многих стать помощником у более-менее известного геймдизайнера было единственным выходом.

Поскольку Чэнь Мо был теперь достаточно популярен, желающих работать под его началом было предостаточно.

В глазах многих Чэнь Мо был чрезвычайно талантливым геймдизайнером, чья первая игра стала вирусной. Они наверняка многому научатся, если начнут работать под его руководством!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 39: Планы!**

Чэнь Мо решил подождать до ночи и пока что не проверять резюме. Он решил сосредоточиться на планировании следующего обновления «Растений против зомби».

В его предыдущей жизни у «Растений против зомби» было продолжение. И хоть ее создатели заработали приличную сумму денег, отзывы игроков были в основном отрицательными.

Из-за этого Чэнь Мо не хотел делать «Растения против зомби 2».

Так что предстоящее обновление, вероятно, будет первым и последним обновлением для игры, поэтому Чэнь Мо хотел порадовать фанатов.

Поскольку Чэнь Мо собирался начать разработку новой игры, он знал, что у него не останется ни времени ни сил для поддержания «Растений против зомби».

Поразмыслив, Чэнь Мо понял, что ему нужно добавить в этом обновлении.

Во-первых, ему нужно будет добавить режим разработчика. Тогда любой желающий сможет использовать инструменты разработчика для тестирования чего-либо в игре.

Игроки смогут вносить коррективы в растения, зомби, окружающую среду и в сами карты. Они также смогут загружать разные модельки для создания новых типов растений и зомби, а также использовать существующие модельки для создания новых карт, зомби и новых растений.

Такие модификации можно будет опубликовать, а другие игроки смогут просмотреть их и установить в том случае, если им они понравятся. Игроки также смогут оценивать и комментировать моды. Так же он добавит алгоритм ранжирования модов в соответствии с загрузками, рейтингом и количеством времени, которые игроки провели с ним, так что этот алгоритм будет рекомендовать только проверенные и популярные моды игрокам.

Во-вторых, он добавит в игру больше возможностей для взаимодействия.

Сейчас его игра имела простую таблицу лидеров и простой чат, и этого было достаточно только для удовлетворения потребностей «хвастовства» игроков, но этого было недостаточно для более глубоких социальных взаимодействий.

Благодаря новым социальным возможностям игроки смогут добавить друг друга в друзья или присоединяться к разным сообществам. Друзья или же случайные игроки, которые состоят в одном сообществе, смогут смотреть за геймплеем других игроков, загружать свои собственные записи игр и рекомендовать те или иные моды.

И последнее - многопользовательский режим.

В теории, с помощью инструментов разработчика, появление мультиплеера было только вопросом времени. Чэнь Мо же просто хотел ускорить этот процесс.

У Чэнь Мо на данный момент было на уме всего два простых режима.

Первый — кооператив, в котором каждый игрок будет контролировать от трех до пяти полос, и в таком режиме можно будет начать играть только тогда, когда наберется минимум три игрока, максимум же в кооперативе может одновременно находится пять игроков.

У каждого игрока будут свои индивидуальные солнышки, и они смогут помочь друг другу в случае чего.

Второй режим будет обычным пвп режимом: 1 на 1, 2 на 2 или 3 на 3. У каждого игрока так же будут свои солнышки и луны; солнышки для посадки растений, луны для зомби.

Игрокам придется защищаться от зомби и создавать зомби, чтобы те атаковали других игроков.

Если бы он оставил только солнышки и не ввел был луновые очки для создания зомби, то игроки, скорее всего, просто бы начали застраиваться по максимуму, а потом уже только слать зомби.

Да и если бы один садил только растения, а другой только слал зомби, в таком случае о балансе можно будет забыть. Вот из-за чего он решил ввести еще и очки луны.

Чэнь Мо не был уверен, что такие многопользовательские режимы будут успешны, но он не стал думать о плохом. Да и если бы его режимы не выстрелили, скорее всего, преданные фанаты сделали бы свое дело, создав режимы получше.

Чэнь Мо прикинул, что создание такого обновления займет примерно две недели.

------

К тому времени, как наступила ночь, Чэнь Мо в основном уже успел закончить проектную документацию.

Закрыв двери, Чэнь Мо вернулся на второй этаж и начал проверять свой почтовый ящик.

Большинство людей метили на должность помощника, и только четыре хотели стать администратором.

Чэнь Мо нахмурился и тяжело вздохнул, когда просмотрел заявки на должность администратора. Первая почти ничего не знала об играх, вторая не имела опыта работы, а оставшиеся двое не приложили особых усилий к написанию мнения об его игре и будущего игровой индустрии.

Но главной проблемой была их внешность, которую Чэнь Мо не находил привлекательной.

Конечно Чэнь Мо не был тем человеком, который общался только с красивыми людьми, и у него не было никаких скрытых мотивов, когда он писал о найме администратора.

Он думал только об игроках. Милая секретарша улучшит настроение игроков, которые придут в магазин, поэтому будет лучше, если он выберет кого-нибудь красивого...

Чэнь Мо перешел к заявкам на роль помощника.

Резюме было довольно много, но Чэнь Мо на данный момент нуждался только в одном помощнике. Поэтому всякий раз, когда он находил кого-то, кто не соответствовал его требованиям, он сразу же удалял их резюме.

Например, сейчас он сразу же откидывал резюме пожилых людей.

Они, как правило, были более консервативны, недостаточно активны, не столь креативны и не обладали большим потенциалом. Кроме того, ему было бы неловко, если бы его помощник был старше его самого.

Он также не рассматривал тех, кто уже поработал в других компаниях.

Те, кто уже поработал в других компаниях, скорее всего уже имеют определенные идеи и наработки. А это значит, что ему придется потратить время на перевод данного человека на свою волну.

Он также сразу же отметал резюме тех, кто только и делал, что играл всю свою жизнь.

Играть и создавать игры — это совершенно разные вещи. Для того, чтобы играть, нужно быть достаточно ловким, чтобы успевать отреагировать на те или иные события, знать об игре что-нибудь, что может помочь в той или иной ситуации, в то время как разработка игр требовала наличия логического мышления, внимания к деталям, твердой рабочей этики и некоторого вдохновения.

Человеку, который является обычным геймером, будет трудно устроиться на работу, которая будет непосредственно связана с созданием игр.

---

После того, как он удалил все резюме, которые его не устраивали, он начал просматривать мнения.

Мнения всегда отражает компетентность человека в той или иной сфере. Чэнь Мо не мог нанять кого-то, кто не понимал такую простую истину.

Что касается мнений о «Растений против зомби», то Чэнь Мо просто хотел узнать, как много разных аспектов претендент смог рассмотреть в этой игре. Если во мнении было хотя бы что-то о инновациях, стиле игры, системе, уровнях или о графике, резюме проходило проверку.

Что касается мнений о других играх, то Чэнь Мо просто хотел посмотреть, какие игры нравятся соискателю. Если он выберет игру, которая была относительно успешной, и расскажет, почему эта игра хороша, то данный человек будет приглашен на собеседование.

Мнение о будущем игровой индустрии он не стал даже читать, так как в этом не было смысла...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 40: Интервью.**

Если собрать требования Чэнь Мо в один список, то он бы выглядел так:

[Молодой и обладающий потенциалом.

Обладает какими-нибудь знаниями и уже достаточно компетентен в некоторых вопросах.

Имеет базовые знания об играх.

Надежный и заслуживающий доверия.]

Чэнь Мо просмотрел все резюме в соответствии со своими требованиями.

В итоге результаты оказались неутешительными. Никто не соответствовал его требованиям.

Но Чэнь Мо уже думал, что получит такой результат, так как у него были довольно жесткие требования. Да и прошел всего один день, а спешить ему было некуда.

------

Три дня спустя...

В 10 утра его магазин уже был открыт. Чэнь Мо сидел за барным столиком со своим ноутбуком и писал проектную документацию для будущего обновления «Растения против зомби».

Процесс шел гладко, поскольку все то новое, что скоро будет введено в игру, было простым и основывалось на существующей структуре.

Фундамент уже был почти закончен, ему оставалось только добавить некоторые детали в проектную документацию.

За последние три дня Чэнь Мо получил очень много резюме, но провел всего пять собеседований. Но в конце концов ни один из соискателей не прошел проверку, так что он все еще искал себе и помощника и администратора.

Те соискатели, что дошли до собеседование, были либо недостаточно умны, либо думали только о себе. Ни один из них не соответствовал ожиданиям Чэнь Мо.

В резюме человек мог написать все что угодно, но на собеседовании все можно было увидеть практически сразу же.

Чэнь Мо даже спустя три дня не собирался рассматривать тех, кого уже отверг. Он не собирался идти на компромисс.

---

— Здравствуйте, я пришла на собеседование.

Чэнь Мо поднял голову и увидел в дверях девушку, на вид ей было максимум двадцать три. У нее были короткие волосы и аккуратно подстриженная челка, она была довольно милой и на ее лице сейчас была искренняя улыбка.

— Входите, — Чэнь Мо встал и взял копию ее резюме, которую он распечатал ранее.

Чэнь Мо провел ее в конференц-зал и налил ей в бокал воды.

Су Цзинью, двадцатитрехлетняя студентка четвертого курса известной художественной школы в столице империи, получала в школе огромное количество наград, список которых едва помещался в ее резюме.

Чэнь Мо мог сказать, что она не была такой волевой и напористой, как Вэнь Линвэй, но он сразу понял, что она более добрая и вежливая. Награды, которые она получила, были результатом ее тяжелой работы.

Пока что его впечатление о ней было хорошим!

— Я просмотрел твое резюме и получил общее представление о твоих достижениях. Я просто хочу узнать тебя поближе, так что относись к этому так, как будто мы друзья и просто болтаем.

Су Цзинью кивнула.

Чэнь Мо подумал, что, как ни странно, именно он был тем, кто волновался. Су Цзинью не выказывала никаких признаков нервозности. Она, вероятно, уже побывала в таких ситуациях не раз.

— Ты написала в своем резюме, что будешь счастлива быть помощником или поработать администратором, но почему?

Су Цзинью ответила: — Если я не сгожусь в помощники, я буду счастлива, если смогу поработать администратором. Я, вероятно, узнаю много чего нового, если поработаю администратором.

Это был честный и искренний ответ. Чэнь Мо мог бы сказать, что Су Цзинью не слишком высоко себя ценила, и вероятно из-за того, что ранее она потерпела неудачу в качестве геймдизайнера.

— Раз уж ты учишься на художника, почему бы тебе не войти в художественную индустрию? Почему ты хочешь стать геймдизайнером? Я видел твои работы, они все очень высокого качества. Ты без проблем сможешь стать известной художницей, — спросил Чэнь Мо.

Су Цзинью ответила: — Ммм... Я думаю, что лучше всего смогу выразить свои мысли и применить свои навыки при создании игр.

Чэнь Мо подумал мгновение, а затем сказал: — Ты сделала игру, но не получила сертификат геймдизайнера. Чувствуешь ли ты, что тебе не хватает таланта?

Су Цзинью ответила: — Может мне и не хватает таланта, но я не сдамся!

Чэнь Мо кивнул и задал следующий вопрос: — Как ты думаешь, что должно быть у каждого геймдизайнера?

Су Цзинью нахмурилась. Он понял, что ей понадобится немного времени на продумывание ответа.

— Ммм, я думаю, что геймдизайнер должен стоять на том, во что он верит.

Чэнь Мо был потрясен. — Во что он верит?

Су Цзинью объяснила: — Ах, я не имею в виду религиозные верования. Я имела в виду то, что разработчики видеоигр должны следовать своему сердцу и приносить игрокам счастье и вдохновлять их на новые свершения.

Чэнь Мо немного подумал и задал другой вопрос: — Если бы ты могла сделать игру, которая не будет иметь хорошей репутации, но приносила бы тебе много денег, ты бы создала такую игру?

Су Цзинью была сбита с толку: - Но как она будет приносить мне деньги, если ее рейтинг не будет хорошим?

— Давай представим, что такое возможно, — ответил Чэнь Мо.

Подумав несколько мгновений, Су Цзинью сказала: — Ммм...я не знаю. Все, что я могу сказать, это то, что если мне не понравится конечный билд игры, даже с учетом того, что она принесет мне много денег, я просто не выпущу ее.

Чэнь Мо продолжил засыпать ее вопросами: — Но что тогда ты сделаешь, если я создам такую игру?

Су Цзинью была шокирована: — А? Ты же создатель «Растений против зомби». И ты хочешь сказать, что ты не печешься о своей репутации?

Чэнь Мо ответил: — Честно говоря, есть большой шанс того, что я выпущу такую игру, которая принесет мне много денег, но она, скорее всего, не будет иметь такой же рейтинг, как и у «Растений против зомби». Если ты не сможешь принять это, то мы не сможем работать вместе.

Су Цзинью нахмурилась, что показало ее внутреннюю борьбу.

После некоторого раздумья Су Цзинью ответила: — Я не думаю, что смогу изменить твое мнение. Честно говоря, мне очень нравится «Растения против зомби». Я думаю, что тот, кто придумал такую игру, гениальный геймдизайнер. Я уверена, что многому научусь, став твоей помощницей.

— Я уже пробовала стать геймдизайнером, но потерпела неудачу. Поэтому я подумала, что мне следует начать с малого и научиться у кого-то более опытного.

— Как насчет того, что я буду работать на стойке регистрации, но время от времени ты будешь предоставлять мне работу. Если игра, над которой ты будешь работать, мне не понравится, я не буду участвовать в ее создании.

Су Цзинью была вполне искренней, она не отказалась от своих взглядов и не попыталась изменить взгляды Чэнь Мо.

Если бы она стала его помощницей, Су Цзинью должна будет выполнять все команды Чэнь Мо. Если будет создаваться игра, которая ей вообще не понравится, она все равно должна будет помогать ему с ее созданием.

Поэтому Су Цзинью хотела работать на стойке регистрации и быть помощником на полставки, что было довольно приятным компромиссом.

Чэнь Мо начал обдумывать эту идею.

Су Цзинью была лучшей кандидатурой, которую Чэнь Мо видел до сих пор. Ее самой заметной чертой была страсть к видеоиграм. Более того, она была наполнена заразительной позитивной энергией. Было бы очень приятно работать вместе с кем-то вроде нее.

Однако их идеология не была на одной волне, что беспокоило Чэнь Мо.

Было очевидно, что Су Цзинью была кем-то, кто хотел заработать деньги упорным трудом, в то время как Чэнь Мо был не против схитрить.

Конкуренция в индустрии видеоигр была жесткой. Перед Чэнь Мо стояли титаны вроде «Императорская династия» и «Дзен», а также бесчисленные другие небольшие компании, и все они не будут стоять и позволять делать ему все, что он захочет. Чтобы победить в подобной обстановке, ему будет недостаточно просто полагаться на воссоздание успешных игр из его прошлой жизни.

Чэнь Мо хотел делать очень большие игры, которые, несомненно, будут съедать несколько тонн золота. Поэтому сейчас ему нужно было заработать много денег, а потерять репутацию на старте было не так страшно, ибо в дальнейшем он сможет полностью обелить ее.

Но это создаст конфликт между ним и Су Цзинью.

Чэнь Мо немного подумал и сказал: — Как насчет того, что до окончания университета ты будешь работать на стойке регистрации и будешь моей помощницей на полставки. Если появится что-то, что тебя не устроит, ты сможешь уйти в любое время. Если ты захочешь остаться после окончания университета, мы официально оформим все в контракте. Как тебе такое предложение?

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 41: Милая девушка**

Су Цзинью спустя мгновение кивнула и сказала: — Меня это предложение устраивает!

— Отлично, тогда я расскажу о работе. Магазин открывается в 10 утра и закрывается в 8 вечера. Постарайся работать и на выходных. Если тебе нужно немного отдохнуть, то оповести меня заранее.

Су Цзинью кивнула.

— Что касается оплаты труда, то работа в выходные и праздничные дни будет считаться сверхурочной работой и зарплата будет плавать в районе восьми тысяч юаней, деньги будут поступать в течении первых пяти дней каждого месяца. И у тебя будет всего восемь законных выходных в каждом месяце.

Су Цзинью была ошеломлена: — А? Так много?

Обычно компании выдавали стажером маленькую зарплату. В столице империи даже студент из известного университета будет получать всего около пяти тысяч юаней в месяц.

Конечно зарплата может быть и выше, но для этого нужно каждый месяц много перерабатывать, но все равно она не превысит семи тысяч юаней.

Только успешно пройдя стажерство и став штатным сотрудником можно было надеяться на зарплату в десять тысяч и более юаней. Су Цзинью думала, что будет получать в лучшем случае пять тысяч юаней в месяц, поэтому предложение Чэнь Мо превзошло все ее ожидания.

Чэнь Мо сказал: — Если ты недовольна, то я могу...

Су Цзинью рассмеялась и прервала его: — Я вполне довольна этой суммой.

Чэнь Мо никогда не нравилась идея торгов. Особенно если эти торги шли за зарплату. Соискатель хочет пятнадцать тысяч, а босс предлагает десять тысяч, но в итоге оба соглашаются на двенадцать тысяч. Это напоминало ему о торгующихся на рынке продавцах, только там они торговались ради прибыли, а тут же люди проявляли неуважение друг к другу.

Тратить вместо пяти тысяч восемь тысяч каждый месяц было ничем, особенно с учетом того, что десять тысяч юаней у Чэнь Мо уходило только на одно вращение. Более того, он чувствовал, что Су Цзинью заслуживает получать такую зарплату.

Чэнь Мо продолжил: — Что касается сверхурочных...

Су Цзинью опять прервала его, не дав договорить: — Сверхурочные не проблема, все же я еще учусь и мне нужно больше опыта. Если будет нужно, я могу проработать всю ночь...

Чэнь Мо удивился и странно посмотрел на нее: — О? Я всего лишь собирался сказать, что в сверхурочных нет необходимости. Просто приходи в 10 утра и сиди тут до 8 вечера каждый день, в сверхурочных нет нужды.

— Что? — Су Цзинью была шокирована, так как эта ситуация полностью выходила за рамки ее ожиданий.

В его прежнем мире сверхурочная работа была чем-то обыденным в игровой индустрии и в большинстве компаний за нее не доплачивали. В этом же мире, хоть она и не требовалась, сверхурочная работа все еще присутствовала в больших компаниях.

Большинство геймдизайнеров этого мира были трудоголиками. Они всегда были занятыми, так как должны были продумать все части игры. Поэтому главный геймдизайнер всегда был самым занятым и зачастую полностью разрушал свой график сна из-за работы, поэтому большинство из них предпочитали оставаться в своих офисах.

Су Цзинью думала, что Чэнь Мо был геймдизайнером такого типа и уже приготовилась к тому, что будет работать сверхурочно, но оказалось, что Чэнь Мо не работает сверхурочно!

Чэнь Мо сказал: — Компания, которая часто нуждается в том, чтобы ее сотрудники работали сверхурочно, либо не имеет достаточное количество персонала или имеет низкую эффективность работы сотрудников. Моя компания не относится ни к первой, ни ко второй.

Су Цзинью кивнула. Хотя она и была немного смущена, но все же была вынуждена согласиться.

Чэнь Мо сказал: — Ты, вероятно, уже знаешь большинство вещей, которые тебе нужно знать о работе на стойке регистрации. Обычно в моем магазине не бывает много клиентов, так что ты можешь делать все, что ты хочешь во время простоя, хоть играй, хоть фильм смотри, мне без разницы. Я буду время от времени предоставлять тебе работу уровня помощника, поэтому просто убедись, что ты успеешь закончить ее вовремя.

Су Цзинью сказала: — Хорошо, никаких проблем!

Чэнь Мо сказал: — На сегодня все, ты можешь идти, жду тебя завтра с утра.

Су Цзинью кивнула: — Хорошо, спасибо!

------

После обмена рукопожатий Су Цзинью ушла с широкой улыбкой на лице.

Су Цзинью была очень довольна своей новой работой. Ей выпала возможность учиться с потрясающим геймдизайнером с хорошей зарплатой, причем у нее не будет много работы и она будет работать без сверхурочных!

Единственным недостатком было то, что в их идеологии, по-видимому, существовала некоторая разница. Но это не было проблемой. Даже если создатель «Растений против зомби» хотел разрушить свою репутацию из-за денег, это, скорее всего, будет невозможно провернуть.

------

На следующий день — 10 утра...

Чэнь Мо открыл дверь на десять минут раньше, но Су Цзинью уже ждала около входа.

— Доброе утро! — Су Цзинью поприветствовала его.

Чэнь Мо посмотрел на нее сказал: — Тебе не нужно приходить так рано в будущем. Я не против, если ты опоздаешь на пять-десять минут.

Су Цзинью улыбнулась: — Я не могу опаздывать, я всегда приходила вовремя.

Поскольку двери его магазина только что открылись, посетителей внутри не было.

Ноутбук и графический планшет, которые недавно заказал Чэнь Мо, также прибыли, оба этих предмета были довольно высокого качества и стоили немало, так что ноутбук полностью сможет удовлетворить любые требования к железу на данный момент, а с помощью планшета она сможет показать свои навыки рисования.

- Заходи и установи на свой ноутбук любое программное обеспечение, которое тебе понадобится. Я пришлю тебе проектную документацию позже во второй половине дня, потом просмотришь ее и если возникнут какие-нибудь вопросы, позовешь меня.

Су Цзинью кивнула: — Мм, хорошо.

------

Договорив, Чэнь Мо вернулся на второй этаж. Поскольку Су Цзинью уже сидела за барной столиком, ему больше не нужно было находиться на первом этаже.

Су Цзинью загрузила на свой ноутбук некоторые программы. Поскольку файлы были небольшими, а скорость интернета очень хорошей, загрузка не заняла много времени.

Су Цзинью была очень активна в свой первый рабочий день.

Она встала и прошлась по первому этажу.

Поскольку техническое обслуживание и уборка были сделаны профессионалами, все было очень аккуратно. Экраны, клавиатуры и мыши были чистыми, а сиденья аккуратно расставлены.

Конференц-зал, барный стол, автомат с закусками, диван... Су Цзинью обошла весь первый этаж, у нее создалось впечатление, что магазин видеоигр Чэнь Мо не был похож на другие магазины видеоигр. Его магазин создавал расслабляющую атмосферу.

Возможно, что такое чувство возникло из-за расстановки.

Су Цзинью села за барный столик.

Около пяти минут одиннадцатого в магазин вошел тощий мужчина.

— Здравствуйте, добро пожаловать! — Су Цзинью вежливо поздоровалась с ним.

Цзя Пэн был потрясен, его глаза и рот широко раскрылись. Он отступил назад и взглянул на вывеску.

«Магазин видеоигр "Удар молнии"», все правильно!»

Цзя Пэн окинул взглядом интерьер магазина. Да, ничего не изменилось, кроме того, что теперь вместо мужчины за стойкой регистрации находилась женщина...

«О-о-он что, стал женщиной?!»

— Э-э-э...вы... — Нерешительно начал Цзя Пэн.

Су Цзинью продолжила: — Я — Су Цзинью, новый администратор.

— О! — Цзя Пэн наконец-то понял. — Доброе утро! А где босс?

Су Цзинью ответила: — Он на втором этаже, вам что-то нужно от него?

Цзя Пэн пренебрежительно махнул рукой: — Нет, все в порядке. Я здесь только ради игр, все в порядке.

Цзя Пэн оплатил время и сел за компьютер, после чего бросил взгляд на Су Цзинью.

«Я не был здесь всего два дня, а у него уже появилась новая секретарша. К тому же она очень милая».

Цзя Пэн достал телефон и отправил сообщение своей группе.

«Случилось нечто важное! Чэнь Мо нанял симпатичную девушку на роль так называемого администратора!»

Вскоре последовало бесчисленное множество ответов.

«А? Неужели? Вчера, когда я уходил, ее там не было!»

«Я видела его пост, он ищет работников и в последние несколько дней даже провел несколько собеседований».

«Он нашел себе администратора? И она милая? Насколько она хорошенькая?»

«Я на это не куплюсь! Дай нам пруфы!»

«Да, кидай фото!»

«Она такая же милая, как старшая Сюэ?»

Цзя Пэн потерял дар речи и ответил: «Сами посмотрите [Изображение]!»

Вэнь Линвэй: «Не дай этой милой девушке уйти, я сейчас приду!»

В группе воцарился хаос.

«Вместо разработки игр он решил нанять девушку? Вы же понимаете, что он специально это сделал, все из-за того, что мы не приходили в его магазин уже пару дней...»

«Это уже слишком!»

«Жалкий ход!»

«Но...я могу понять почему он выбрал именно ее!» — после этого сообщения все побросали свои дела и выдвинулись в путь.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 42: Очень хорошо, но...**

Всего через десять минут в магазин Чэнь Мо начали приходить люди. Вэнь Линвэй пришла первой, и ее глаза остановились на Су Цзинью, которая сейчас сидела за барным столиком.

— Новый администратор? — Спросила Вэнь Линвэй, облокотившись на барный столик.

Су Цзинью кивнула: — Да, я Су Цзинью, приятно познакомиться.

Вэнь Лингвэй сказала: — Я — Вэнь Лингвэй. Не волнуйся, я тебя защищу. Если босс будет тебя запугивать, скажи мне, и я с ним разберусь.

Остальные, стоявшие позади Вэнь Линвэя, также воспользовались возможностью и осмотрели Су Цзинью пока вытаскивали свои удостоверения.

Она действительно милая девушка!

Она была не из тех, кто шокировал бы вас своей красотой, но она была тем типом, на кого было приятно смотреть. Под всей этой миловидностью скрывалась активная девушка, которая привлекала внимание парней.

— Э-э, старшая... — сказал один парень Вэнь Линвэй, желая присоединиться к разговору.

Вэнь Линвэй бросила на него холодный взгляд: — Отойди.

— Хорошо... — парень нерешительно отступил.

Цзя Пэн потерял дар речи. «Черт возьми, если бы я знал, что это случится, я бы никогда не сказал вам о ней!»

---

Вэнь Линвэй, Чан Сюэ и еще несколько девушек окружили Су Цзинью и начали болтать.

Некоторые из парней осмеливались только смотреть на них издалека.

— Черт возьми, как старшая могла так поступить с нами!

— Да, эта милая девушка принадлежит всем нам!

— Я хочу бунтовать!

Но они могли сказать все это только себе под нос. Они не смели выступить против Вэнь Линвэй.

---

— Черт возьми, почему вы все здесь собрались?

Чэнь Мо потерял дар речи, когда увидел, что творится на первом этаже.

В разгар работы над проектной документацией нового обновления для «Растений против зомби» он услышал, как с первого этажа начали доносится разные звуки. Когда он спустился на первый этаж, он увидел, что уже в его магазине было около десяти человек. Прошло уже больше недели с тех пор, как в его магазине было много народу.

Вэнь Линвэй посмотрела на Чэнь Мо и спросила: — Управляющий, могу я выкупить у вас эту симпатичную девушку?

Уголки губ Чэнь Мо дрогнули. — Наемные работники не продаются.

— Скряга!

Чэнь Мо лишился дара речи. — Торговля людьми незаконна! Если вы, ребята, хотите узнать друг друга поближе, я не против, но пожалуйста, не отвлекайте ее во время работы. — сказал он.

Вэнь Линвэй резко ответила: — А над чем она работает сейчас?

Чэнь Мо ответил: — Э-э, встречает клиентов на стойке регистрации?

Вэнь Линвэй ухмыльнулась и спросила: — Разве она сейчас не приветствует клиентов? Я — клиент.

Чэнь Мо снова потерял дар речи.

Су Цзинью засмеялась: — Может, вы, ребята, дадите мне поработать? Я вижу вашу заботу и ценю ее, но я все же работаю.

— Может создадим чат-группу? — предложил Цзя Пэн.

Чан Сюэ вопросительно посмотрела на него: — Чат-группу магазина?

Цзя Пэн кивнул: — Угу, мы сможем добавить завсегдатаев магазина в группу, включая управляющего и эту симпатичную девушку.

Чэнь Мо сказал: — Проявите к ней некоторое уважение. Она учится на четвертом курсе, так что она старше всех вас.

Вэнь Линвэй сказала: — И что ты подразумевал под этим?

Чэнь Мо вздохнул и махнул рукой: — Хорошо, я притворись, что ничего не говорил.

Очевидно, что эта группа людей гораздо больше интересовалась Су Цзинью, чем Чэнь Мо и его играми!

------

Вскоре после этого была создана чат-группа магазина видеоигр. Цзя Пэн добавил всех в группу и дал Чэнь Мо, Вэнь Линвэй и Су Цзинью роль модераторов.

Конечно, все это было сделано ради получения номера одной девушки...

Хоть Чэнь Мо чувствовал себя немного обделенным, он все же испытывал облегчение, потому что Су Цзинью стала довольно популярной, а это означает, что его определение красоты для этого мира было вполне нормальным.

Убедившись, что никто, особенно Вэнь Линвэй, не собирается похитить ее, Чэнь Мо удалился наверх.

Основы проектной документации обновления уже были заложены. Немного подумав, Чэнь Мо решил передать вопрос создания мультиплеера Су Цзинью, а сам занялся созданием инструментов разработчика.

Чэнь Мо решил, что результат ее работы отразит уровень ее текущих навыков.

------

В полдень Чэнь Мо временно закрыл магазин видеоигр, так как он повел Су Цзинью, Вэнь Линвэй и других завсегдатаев в ближайший ресторан на обед, не только из-за больших продаж «Растений против зомби», но и для организации приветственного обеда.

Все те, кто пошел с ним в ресторан, были игроками, которые были с ним с самого зарождения его компании и они были самыми первыми игроками.

------

Когда наступил полдень, Чэнь Мо отправил проектную документацию Су Цзинью.

— Я отправил тебе проектную документацию на твою почту.

— В ней находится вся суть предстоящего обновления «Растений против зомби». Главный смысл данного обновления заключается в том, что игроки теперь смогут общаться друг с другом в игре и данное обновление позволит им наблюдать или сыграть в «Растения против зомби» с совершенно незнакомыми им людьми.

— Я уже заложил основы мультиплеера, поэтому тебе нужно будет его доработать.

— У меня нет никаких конкретных критериев, поэтому просто сделай все по-своему. Если захочешь, то просто можешь полностью все изменить, мне без разницы, главное, чтобы все работало. Мне понадобится первый черновик через три дня, хорошо?

Су Цзинью уверенно кивнула: — Хорошо, не проблема!

Чэнь Мо подумал, а не дать ли ей несколько советов, но, подумав, он решил, что это может ограничить ход ее мыслей, так что он решил не делать этого.

У каждого человека были свои взгляды на те или иные вещи. Ограничение чьих-то мыслей может привести к неудачному результату.

Что касается Чэнь Мо, то сейчас ему нужно доделать инструменты разработчика, которые позволят игрокам создавать свои собственные моды.

------

Три дня спустя Су Цзинью показала свой черновой вариант Чэнь Мо.

— Мм... неплохо.

Пока Чэнь Мо просматривал проектную документацию, которая сделала Су Цзинью, он не казался таким уж счастливым.

В то же время Су Цзинью нервно трогала свои волосы.

Хотя она и раньше писала такие документации, они были предназначены всего лишь для простых мини-игр. Неудивительно, что сейчас она нервничала, ведь это станет будущим обновлением «Растений против зомби».

С тех пор, как его игра поднялась на вершину рейтинга казуальных головоломок, она собрала большую базу пользователей. Су Цзинью не смогла бы смириться с тем, если бы игроки не были довольны изменениями, которые были сделаны ею.

Чэнь Мо не потребовалось много времени, чтобы просмотреть всю ее проектную документацию.

— Код и детали находятся на приличном уровне. Я не нашел никаких серьезных ошибок. Ты неплохо разбираешься в основах, — сказал Чэнь Мо.

Су Цзинью моргнула и сказала: — С-с-спасибо.

— Но тебе придется все переписать. — Чэнь Мо улыбнулся.

— А? — Су Цзинью была ошарашена.«Код и детали находятся на приличном уровне, так зачем же мне все переписывать? Он шутит?»

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 43: Обновление!**

Увидев недоумение Су Цзинью, Чэнь Мо начал объяснять : — Твои мысли очень консервативны. В основном ты не добавила ничего нового, все, что ты сделала, это дополнила то, что уже было написано мной.

— Э-э-э... — Су Цзинью была сбита с толку. Чэнь Мо сказал ей, что она может все сделать по-своему, но она не придала этому большого значения.

В большинстве случаев помощники геймдизайнеров обычно выполняли мелкую работу. Более того, большинство геймдизайнеров не любили, когда их помощники вносили какие-либо изменения в их работу, даже самые незначительные изменения могли разозлить их.

Поэтому Су Цзинью решила просто дополнить то, что уже сделал Чэнь Мо.

Но Чэнь Мо действительно хотел, чтобы она сделала все по-своему, и это ошеломило ее.

Чэнь Мо сказал: — Не волнуйся, я дам тебе еще три дня. Запомни, я хочу увидеть твои мысли, а не обычное допиливание уже существующей мысли.

Су Цзинью кивнула: — Хорошо!

------

Когда Су Цзинью вернулась на первый этаж, она продолжала думать о том, что ей нужно сделать.

После того, как она ушла, Чэнь Мо еще раз взглянул на проектную документацию.

Ее навык написания проектных документов был на приличном уровне плюс она умела включать логическое мышление, но сейчас у нее был один недостаток — отсутствие вдохновения. На данный момент Су Цзинью была способна только дополнять уже существующие мысли; она все еще была довольно далека от звания настоящего геймдизайнера.

Настойчивая, трудолюбивая, с хорошим образованием, но лишенная вдохновения. Такова была текущая оценка Чэнь Мо Су Цзинью.

Чэнь Мо мог обращаться с Су Цзинью как с обычной помощницей, но тогда она не смогла бы показать пик своего потенциала в дальнейшем.

Чэнь Мо хотел помочь ей, так как она была трудолюбива, но сейчас она не могла видеть общую картину. Он поможет ей, чтобы она стала настоящим геймдизайнером в течение следующих нескольких месяцев, если все получится, то ее успех поможет Чэнь Мо в дальнейшем.

---

Су Цзинью ломала голову, пытаясь внести коррективы в проектную документацию.

Ее второй вариант выглядел лучше, но он все равно был недостаточно хорош.

В третьем варианте было несколько хороших идей, но он все равно не прошел проверку Чэнь Мо.

Чэнь Мо, наконец, кивнул после того, как она показала ему четвертый вариант.

— Мм, хоть он и не совсем подходит под мои критерии, но будем считать, что ты справилась, — Чэнь Мо улыбнулся.

Су Цзинью была приятно удивлена: — Правда? Здорово!

Чэнь Мо кивнул: — Ты молодец, теперь можешь немного отдохнуть. Сегодня вечером я внесу еще кое-какие поправки, а завтра, когда закончу, пришлю их тебе.

— Хорошо, спасибо босс! — Су Цзинью ушла с работы, полная счастья. Эти четыре варианта, три из которых были забракованы Чэнь Мо, отняли у нее почти две недели жизни.

Чэнь Мо пытался найти что-то интересное в ее четвертом варианте. Если бы ее работа воплотилась бы в жизнь без вмешательства с его стороны, игроки не были бы довольны этим обновлением.

Он мог сказать, что идеи, которые она внесла в четвертый документ, израсходовали всю ее креативность. Даже если бы он дал ей больше времени, она, скорее всего, не смогла бы выдать что-то получше.

Более того, это затянулось на слишком долгий срок. Чэнь Мо планировал закончить все за две недели, но теперь же это было невозможно. Если выпуск обновления затянется на еще больший срок, то это непременно повлияет на ход разработки следующей игры, поэтому Чэнь Мо не хотел тратить еще больше времени.

Чэнь Мо подошел к компьютеру и открыл проектную документацию.

Пока Су Цзинью снова и снова писала новые варианты проектной документации, Чэнь Мо параллельно также писал свой собственный вариант документации. Но он решил ничего не говорить ей, ибо это непременно бы повлияло на ход ее мыслей.

Если сравнивать его и ее вариант, любой мог бы сказать, что на проектный документ Су Цзинью было трудно смотреть. От пользовательского интерфейса и до функциональности было ясно, чей вариант был лучше.

Чэнь Мо добавил некоторые части кода из своего проектного документа в версию Су Цзинью, при этом добавив аннотации, которые объяснили бы их предназначения.

Что касается других моментов, которые не имели большого значения, Чэнь Мо оставил их нетронутыми.

Чэнь Мо наконец-то смог закончить работу, но для этого ему пришлось проработать большую часть ночи. Сделав некоторые окончательные корректировки и проверив их, Чэнь Мо был доволен конечным продуктом.

Поскольку обновление для «Растений против зомби» по-прежнему базировалось на том же фреймворке, ему не нужно было создавать новый проект в движке видеоигр.

------

Магазин видеоигр Чэнь Мо открылся как обычно на утро следующего дня.

Чэнь Мо зевнул и сказал Су Цзинью: — Я скинул тебе проектную документацию. Просто добавь соответствующие функции с помощью игрового движка.

— Хорошо, — ответила Су Цзинью.

Чэнь Мо вернулся наверх, чтобы поспать, так как он все еще был немного сонным и уставшим.

Су Цзинью включила ноутбук и увидела, сколько изменений внес Чэнь Мо.

— ... вау, тут так много изменений!

Су Цзинью была потрясена. Мало того, что проектная документация теперь стала вдвое больше, так еще и просмотрев ее она поняла, что около семидесяти процентов того, что она написала, было изменено.

Тем не менее, Чэнь Мо не удалил предложения Су Цзинью, он только сделал некоторые корректировки и вставил примечание к каждому изменению.

— Удивительно... — Су Цзинью просмотрела все изменения. Пользовательский интерфейс был полностью изменен, функции также приобрели множество модификаций...

Когда Су Цзинью добавила все нужное в игровой движок, она не могла не почувствовать, что ее проектная документация была плохой подделкой.

— Босс потрясающий, как он смог столько всего изменить всего за одну ночь? Его скорость меня пугает!

После этого уважение, которое Су Цзинью испытывала к Чэнь Мо, возросло.

Но она не знала, что на самом деле Чэнь Мо параллельно с ней создавал то же самое...

------

Через неделю обновление для «Растения против зомби» наконец-то было готово!

Чэнь Мо установил его на компьютеры в своем магазине чтобы Вэнь Линвэй, Цзя Пэн и другие смогли поиграть и указать на любые ошибки или неточности, чтобы он мог оперативно исправить их.

Когда Чэнь Мо увидел, что никаких проблем больше не осталось, он выпустил обновление на всеобщее обозрение.

Вскоре игроки, которые все еще активно играли в «Растения против зомби», начали загружать обновление весом в 40 МБ.

===============

«Хей народ, там что, для «Растений против зомби» вышло обновление?!»

«Обновление для готовой игры, это чертовски приятно!»

«Что будет добавлено в этом обновлении? Появятся новые растения или зомби?»

«Просто взгляни на описание. Добавили инструменты разработчика и ПВП!»

«Что за черт? Это правда? Я сейчас гляну!»

================

Игроки начали загружать обновление так быстро, как только могли. Форумы также начали привлекать внимание к игре, поскольку практически все начали обсуждать внезапно вышедшее обновление.

В параллельном мире одиночные игры, подобные «Растениям против зомби», обычно не получали обновлений, поскольку игроки не платили дважды за одну и ту же игру, а разработчики не хотели делать что-то бесплатно.

Геймдизайнеры этого мира еще не додумались до дополнений, с помощью которых они могли бы срубить больше денег!

Более того, «Растения против зомби» была выпущена всего два месяца назад. Хоть она и была все еще довольно популярна, самые быстрые игроки уже успели наиграться в эту игру, но, тем не менее, такой ход смог привлечь к игре приличное количество внимания.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 44: Подделка!**

Внутри магазина Чэнь Мо...

Вэнь Линвэй и Чан Сюэ сражались против Цзя Пэна и еще одного парня.

— Вэнь, посадишь для меня вот тут колючку? — Спросила Чан Сю.

— Сколько зомби ты уже накопил? Заспавнь их вот тут, давай попробуем достать початотчную пушку Сюэ, — сказал Цзя Пэн своему другу.

Чан Сюэ запаниковала, услышав это: — Эй, Цзя Пэн, ты не можешь этого сделать!

Вэнь Линвэй оставалась спокойна. — Не волнуйся, у меня еще есть два перчика.

Чан Сюэ вдруг закричала: — А-а-а!! Цзя Пэн, почему ты не последовал своему плану? Разве ты не сказал, что собираешься уничтожить мою пушку? Почему ты уничтожил мой подсолнух?

Они в четвером играли 2 на 2 в ПВП режиме, и ни одна из сторон не хотела сдаваться, и помимо них еще много кто играл в мультиплеере, из-за чего магазин видеоигр был очень оживленным.

Используя инструменты разработчика, Су Цзинью создала новый тип растений и зомби. Но она в основном занималась созданием новых моделек. Ее навыки рисования были намного лучше, чем у Чэнь Мо, и на данный момент она уже успела нарисовать три новых растения.

Растения, которые она создала, были знакомы в основном только китайцам, но это мало кого волновало, ибо «Растения против зомби» так и не вышла на международный рынок.

Все больше и больше игроков начали играть в эту игру после того, как обнаружили режим разработчика.

«Растения против зомби» собрала более восьмисот тысяч игроков за два месяца. До сих пор более половины пользователей были активными игроками, и в результате многие из них создали свои собственные сообщества, из-за чего появилось несколько тысяч разных сообществ. Многие группы представляли из себя обычным сборищем школьных друзей, которые просто хотели поиграть с друг другом или проверить успехи друг друга.

Некоторые из более умелых поклонников «Растений против зомби» полюбили инструменты разработчика и начали делать свои собственные моды.

На данный момент уже вышло несколько десятков модов, но большинство из них либо просто давали слишком сильное усиление для тех или иных растений, или же давали бесконечное количество солнышек. И хоть на данный момент игроков, которые активно начали играть в его игру, стало больше, продолжительность игры с такими модами была слишком короткой.

Чэнь Мо даже не задумывался о модах. Как только пройдет определенное количество времени, более качественные моды рано или поздно точно появятся и выйдут в топ, поскольку его алгоритм уже начал работать в полную мощность плюс игроки тоже будут способствовать продвижению хороших модов.

Мультиплеер стал горячей темой среди игроков. В сообществах «Растений против зомби» многие игроки делились своим опытом и обсуждали свои стратегии. На данный момент уже появилась весьма необычная группа, которая одержала двадцать побед подряд, из-за чего она привлекла к себе внимание многих игроков.

Консенсус на других форумах по поводу нового обновления был довольно позитивным, что породило новую волну интереса к игре.

============

«Сегодня я поигрался с так называемыми инструментами разработчика, и я могу сказать, что это лучшее, что я только видел за всю свою жизнь! Я могу вносить коррективы во все, буквально во все! Похоже, что геймдизайнер хочет, чтобы мы делали все, что только захотим! Теперь нам просто придется подождать, пока какой-нибудь умелец уровня Бога разработает красивый и оригинальный мод!»

«Я думал, что уже изучил все, что может предложить мне эта игра, но, похоже, я был слишком наивен... Если новые моды будут продолжать поступать, я, возможно, смогу играть в эту игру до конца своей жизни...»

«Выражаю огромную благодарность создателю. Я еще не видел никого, кто выпустил бы обновление для одиночной казуальной игры!»

«Но разве выпуск инструментов разработчика не означает, что любой желающий сможет просмотреть код игры?»

«Комментатор выше, ты прав! В отличие от других компаний, которые стараются держать все в секрете, он сделал очень смелый ход.»

«Теперь у меня появился новый Бог, и это Чэнь Мо!»

===========

Чэнь Мо испытал огромное облегчение, когда прочитал обсуждения игроков.

Раз уж это обновление приняли тепло, это было очень хорошей новостью. Это обновление значительно удлинит время, которое игроки проведут в его игре, из-за чего будет вполне вероятно, что «Растения против зомби» так и останется на вершине списка казуальных головоломок в течение следующих нескольких месяцев.

Внезапно Су Цзинью вскрикнула: — Босс, плохие новости!

— Хм? — Чэнь Мо поднял голову: — Что случилось?

Су Цзинью показала ему свой телефон: — Смотри, это игра...она полностью копирует нашу игру!

Чэнь Мо взял телефон из ее рук.

Она открыла какую-то игру, стиль которой был очень похож на стиль «Растений против зомби», эта игра даже копировала механику полос и механику появления врагов.

Однако художественный стиль игры был совершенно иным, чем у «Растений против зомби». Игра называлась «Звездная оборона». Завязка игры состояла в том, что игрок должен обустроить на луне свою базу и защищать ее от нашествия полчищ насекомых.

И хоть оборонные сооружение имели совершенно другие модельки и концепции, можно было с легкостью сказать, что все было слизано у «Растений против зомби».

Например, горохострел превратился в бункер с пулеметом, перчик — в электромагнитную ловушку, а подсолнух превратился в станцию снабжения...

Вместо зомби на базу надвигались полчища различных инопланетян. Все они были уродливыми инсектоидами разного размера с разными особенностями, но большинство из таких «уникальных» особенностей практически подчистую копировали способности зомби.

— Что случилось? — спросил Цзя Пэн.

Су Цзинью сказала: — Посмотри на это! Эта «Звездная оборона» полностью копирует нашу игру!

— Что? Как они могли сделать такое!?

Остальные, кто до этого играл в магазине, включили свои телефоны и нашли эту игру на рынке.

Вскоре все убедились в том, что эта игра практически полностью копировала «Растения против зомби». Хотя они изменили текстуры, музыку и пользовательский интерфейс, стиль и концепция игры была полностью идентична «Растениям против зомби».

— Я поставлю ей единицу и напишу «хороший» отзыв! — Сердито сказал Цзя Пэн.

Кто-то поддержал его: — Да, давайте все оставим ей «хорошие» отзывы! Я попрошу знакомых и членов моего сообщества сделать то же самое!

Чэнь Мо ничего не сказал, вместо этого он решил посмотреть на статистику игры.

Она была выпущена два дня назад и была полностью бесплатной. Ее рейтинг был крайне низким, всего 2,3 балла, большинство игроков ставили ей одну звезду, и постепенно оценок становилось все больше и больше.

Очевидно, что игроки «Растений против зомби» почувствовали себя оскорбленными, когда увидели этот плагиат.

Ее создатель решил получать прибыль с помощью рекламы, каждый раз, когда игрок проходил или проваливал прохождение уровня, появлялась реклама.

Кроме того, в игре существовала особая валюта, которую можно было купить только за реальные деньги. Игрок мог купить за нее энергию (эквивалент солнышек в «Растениях против зомби»), или три возрождения, которые можно применить после проигрыша.

Издателем данной игры являлась компания «Небесный лимит», она была разработана каким-то неизвестным геймдизайнером класса «С».

«Небесный лимит» была едва ли компанией второго сорта. Она выпустила под своим началом несколько довольно средних мобильных игр, и ни одна из этих игр не была хороша.

Отзывы об этой компании были довольно плохими, но из-за того, что она не была хотя бы немного известной, мало кто знал об ее злых делах.

Чэнь Мо понял, что это за компания, как только просмотрел ее ранее выпущенные игры.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 45: Игра, которая...**

Су Цзинью спросила: — Босс, разве нам не нужно подать в суд на эту компанию?

Цзя Пэн кивнул и сказал: — Верно! Нужно засудить их!

Чэнь Мо покачал головой: — В этом нет необходимости.

Су Цзинью была потрясена: — Почему? Может лучше для начала свяжемся с адвокатом?

Чэнь Мо посмотрел на нее и равнодушно произнес: — Для того, чтобы мы смогли что-то поиметь с них, нужно иметь нечто большее — схожая механика и стиль не дадут нам победы. Для начала мы должны будем доказать, что графика и код практически идентичны, раз уж хотим засудить их. Но если мы не сможем доказать хотя бы то, что они сперли мой код, то смысла подавать на эту компанию в суд нету.

— Поэтому, даже если мы вышлем им официальное письмо с претензиями, они, скорее всего, просто подотрутся им.

— Но эта игра слишком похожа на «Растения против зомби», — с несчастным видом сказала Су Цзинью, — Любой, у кого есть глаза, может подтвердить это!

— Этого недостаточно для вердикта суда, — спокойно ответил Чэнь Мо.

Су Цзинью была очень недовольна и зла, но ничего не могла поделать.

По правде говоря, когда Чэнь Мо переселился в этот мир, первым делом он провел некоторые исследования в области индустрии видеоигр, в частности плагиата в отношении видеоигр. Он даже просмотрел несколько дел по этому поводу.

В общем все было так же, как и в его прежнем мире. Существуют всего две основные категории, которые охраняюются законом об авторском праве. В первую категорию входила графика игры, музыка и текстовое содержание, во второе – код и логика мира.

По этим двум пунктам можно было легко обвинить кого-то в плагиате. Как только у автора игры найдутся конкретные доказательства того, что его игру скопировали, вероятность успеха обвинительного приговора становилась равно практически ста процентам.

Но вот доказать плагиат стилистики игры...

В его предыдущем мире знаменитая настольная игра под названием «Legends of the Three Kingdoms» пыталась подать в суд на «Battle of the Three Kingdoms» на том основании, что она была практически идентичным плагиатом.

Однако создатели «Battle of the Three Kingdoms» утверждали, что все, что они сделали, включая дизайн, структуру игры и детали игры, не были защищены законами об авторских правах и они выдвинули обвинение, что создатели «Legends of the Three Kingdoms» своровали все у итальянской карточной игры под названием «Bang!».

В конце концов дело было прекращено и урегулировано во внесудебном порядке.

В его предыдущем мире было еще много подобных примеров, поскольку копирование и почти полный плагиат были широко распространены в индустрии видеоигр. За исключением нескольких случаев с достаточными доказательствами, большинство обвинений в плагиате были пустым пшиком. 1

Конечно, дело было не в том, что закон не затрагивал те или иные места, а в том, что грань между плагиатом и копированием была слишком сильно размыта.

В этом мире дела обстояли практически точно так же. Хотя большинство людей и всей душей поддерживали создателей оригинала, создать копию той или иной игры было очень легко, а для уничтожения такого плагиата создателю оригинала нужно будет потратить слишком много времени и сил. Количество потраченного времени и денег всегда были значительно выше, чем то, что создатель мог получить от выигрышного дела.

Таким образом, в этом мире также существовало много примеров случаев плагиата, которые в итоге ни к чему не привели.

Чэнь Мо бегло просмотрел содержание «Звездной обороны»; художественный стиль и музыка были полностью переделаны, от «Растений против зомби» осталось ровным счетом ничего, за что можно было бы зацепиться.

Что касается правил и механики, хоть они и были очень похожи на механики «Растений против зомби», было ясно, что геймдизайнер переделал практически все, причем он намеренно изменил некоторые моменты, чтобы шанс получения судебного иска был минимален.

Можно было сказать только то, что эта компания «Небесный лимит», вероятно, делала это уже много раз и знала, где находится линия, за которой стоит суд. Чэнь Мо знал, что если он сейчас начнет судебный процесс, хоть общественное мнение и было на его стороне, он не сможет ничего из этого извлечь.

Однако это не означало, что Чэнь Мо ничего не мог с этим поделать.

------

Чэнь Мо скачал «Звездную оборону» и прошел два уровня.

— Не волнуйся, эта игра не станет знаменитой, — сказал Чэнь Мо.

— А? Почему? — спросила Су Цзинью.

Чэнь Мо передал телефон Су Цзинью и сказал: — Ты узнаешь почему только тогда, когда сама поиграешь.

— Ты уверен? — Спросила Вэнь Линвэй.

Чан Сюэ кивнула и сказала: — Графика довольно хороша. Более того, она бесплатна...

— Я уверен, что это никак ей не поможет, — твердо сказал Чэнь Мо.

— Тогда должны ли мы ставить ей единицы? — спросил Цзя Пэн.

Чэнь Мо рассмеялся и сказал: — Конечно, почему бы и нет.

Сразу же после этого он повернулся и пошел наверх.

— Босс, не уходите! Вы не сказали нам, почему эта игра не станет популярной! — сказала Су Цзинью.

Чэнь Мо повернулся и произнес: — Мне нужно подумать о следующей игре. Что же касается того, почему эта игра не станет популярной, то теперь ты тоже геймдизайнер! Ты должна сама посмотреть и сказать мне, почему.

Чэнь Мо ушел. Су Цзинью недовольно надула губы и начала играть в «Звездную оборону». Ей было очень любопытно, почему Чэнь Мо был так уверен в том, что «Звездная оборона» не будет популярной.

Остальные тоже были заинтересованы в причинах этого.

Цзя Пэна это не убедило. — Он выглядит очень уверенно. Но как он может быть так уверен в том, что эта игра не станет популярной?

— Может быть, все дело в рейтинге, — сказала Вэнь Линвэй. — Посмотрите, сейчас все пытаются бойкотировать игру. Даже если она и бесплатна, кто будет играть в игру с такими ужасными оценками и отзывами?

Кто-то из парней сказал: — Я думаю, что это из-за метода получения прибыли. Управляющий, должно быть, знает о чем-то, о чем не знаем мы. Но я думаю, что показывать рекламу после каждого уровня это ужасное решение.

— Тогда ... — нерешительно произнес Цзя Пэн... — Мы напишем на нее отрицательные отзывы?

Вэнь Линвэй сказала: — Конечно! Давайте все оставим ей плохие отзывы и удалим ее как только хорошенько опустим ее рейтинг!

Су Цзинью чувствовала, что у Чэнь Мо были другие причины ее неудачи на уме.

---

Су Цзинью решила попробовать поиграть в «Звездную оборона».

На первом уровне игра обучала игроков создавать станцию снабжения и то, как нужно устанавливать башню, чтобы та атаковала приближающихся инопланетян.

На втором уровне появились новые виды насекомых а так же ей открылся новый тип оборонного сооружения.

Су Цзинью хотела удалить игру еще до того, как доберется до третьего уровня.

Поскольку она была очень похожа на «Растения против зомби», Су Цзинью чувствовала, что она играет в плохую копию «Растений против зомби». Большая часть контента была ей уже знакома, так что «Звездная оборона» не могла показать ей ничего нового.

— Странно. Игра так похожа на «Растений против зомби», и качество игры кажется вполне нормальным. Но почему я не хочу продолжать играть в нее? — Су Цзинью никак не могла этого понять и задумалась.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 46: ...является копией!**

Чэнь Мо просмотрел недавно опубликованные игры на рынке .

Большинство крупных компаний сейчас молчали, но Чэнь Мо знал, что они сейчас скорее всего тестируют свои новые игры. До тех пор, пока они не будут вдоль и поперек вылизаны их не выпустят на рынок, так что сейчас по сети ходили разные слухи на счет разных игр.

Чэнь Мо удалось найти тестовое видео новой игры «Императорской династии» под названием «Защита святого фонтана».

«Хм? «Императорская династия» тоже решила создать свою версию «Растений против зомби»? Вероятно, мне следует обратить на эту игру внимание.»

Чэнь Мо включил видео и начал изучать игру.

---

По мере того как новая инновационная игра будет становиться популярной, множество подобных игр, очевидно, появится спустя некоторое время.

«Растения против зомби» была на слуху в течение двух месяцев; если бы были другие геймдизайнеры захотели сделать подделку, двух месяцев было бы более чем достаточно для создания копии.

Чэнь Мо был готов к такому, но не думал, что это произойдет так скоро.

Его игру можно было рассматривать как потомка игр типа «Башенной защиты», но популярность его игры превзошла популярность большинство игр такого типа, так как его игра требовала большего стратегического планирования.

Для геймдизайнеров этого мира не было сложно определить почему «Растения против зомби» стала так популярна. Любой геймдизайнер даже класса«C» смог бы сказать как минимум половину причин.

«Звездная оборона» стала первой копией. Неизвестный разработчик видеоигр смог перелопатить его игру за два месяца.

Логика создателя «Звездной обороны» была весьма неплохой, он использовал тот факт, что его игра была бесплатной, и его игра бы собрала всех тех игроков, которые все еще не сыграли в «Растения против зомби», и с помощью показа рекламы он хотел получать прибыль.

Он был нацелен на игроков, которые не хотели тратить деньги на игру, или на тех, кто уже устал от «Растений против зомби».

Однако Чэнь Мо это не волновало, так как он знал, что такой план уже обречен на провал!

Было три основные причины, почему такой план был очень плохим.

Во-первых, поскольку этому разработчику не хватало мастерства , он побоялся вносить какие-либо изменения в механику игры, в основном из-за того, что он побоялся, что ненароком уберет какой-нибудь важный аспект игры. В итоге это привело к тому, что его игра была практически точной копией «Растений против зомби» с точки зрения механики и геймплея.

Это означало, что большинство игроков «Растений против зомби» не будут начинать играть в его игру. Если эта игра была почти полной копией оригинала, почему бы тогда им просто не сыграть в оригинал?

Более того, первые несколько уровней «Звездной обороны» были обучающими уровнями. Этот фактор сильно повлияет на тех игроков , которым уже надоела игра Чэнь Мо, так как у большинства тех, кто уже перестал в нее играть, не были терпеливыми людьми.

Во-вторых, такая игра не подходит для бесплатной категории игр!

Независимо от того, собирался ли разработчик такой игры получать деньги с рекламы или за внутриигровой донат, оба варианта не выглядели хорошо в глазах игроков. По сравнению с «Растениями против зомби», единственное, что получила «Звездная оборона» — плохие отзывы.

В третьих, стиль, механика и дизайн уровней «Растений против зомби», все эти три фактора очень хорошо сочетались с художественным оформлением игры. Если бы художественное оформление было изменено, то игроки бы почувствовали, что в игре что-то было не так и перестали играть в нее.

Это привело к тому , что многим игрокам не понравилась «Звездная оборона», хоть они и не могли точно определить причину данного недовольства. Поскольку создатель «Звездной обороны» превратил растения в защитные системы, а зомби — в насекомых, это повлияло на восприятие игроков, а это, в свою очередь, сильно повлияло на их эмоции.

Поэтому Чэнь Мо и глазом не моргнул, когда увидел эту игру. Эта подделка была обречена с самого начала, и вскоре она просто утонет в плохих отзывах игроков. Скорее всего, она даже неплохо ударит по бюджету компании!

После того, как «Небесный лимит» выпустил «Звездную оборону», несколько других небольших компаний вышли с подделками «Растений против зомби». Однако Чэнь Мо с первого взгляда мог сказать, что их качество было даже хуже, чем у «Звездной обороне», и они спустя несколько минут уже стали посмешищем, что только заставило Чэнь Мо улыбнуться.

Единственное , что беспокоило на данный момент Чэнь Мо — «Защита святого фонтана», игра, которая будет выпущена компанией «Императорская династия».

Ее создателем был Цю Бинь, геймдизайнер класса «B». До этого от него вышло несколько успешных игр.

Судя по видео, «Защита святого фонтана» имела много схожих черт с «Растениями против зомби», но назвать эту игру подделкой можно было с натяжкой, так как многие моменты элементы не совпадали друг с другом.

У «Защита святого фонтана» не было пяти дорожек, по которым шли зомби, вместо разделенных полос движения тут был цельный кусок карты, по которой монстры могли идти в разнобой.

Игрок должен размещать различные защитные строения около «Святого фонтана», например башни магов, гнезда драконов и бараки паладинов, чтобы демоны не смогли дойти до фонтана.

«Защита святого фонтана» отличалась от «Растений против зомби» тем, что в этой новой игре Цю Бинь добавил такие вещи: разные навыки у юнитов, разные уровни сложности и прокачка самих защитных строений. Было только несколько особенностей, которые как-то могли указать на игру «Растения против зомби».

Если бы кто-то сказал , что создатель «Защиты святого фонтана» скопировал некоторые моменты у «Растений против зомби», то наверняка нашлось бы большое количество поклонников, которые начнут защищать Цю Биня.

С таким большим количеством изменений можно было бы с натяжкой назвать эту игру подделкой, поскольку ядро боевой механики было практически полностью изменено.

Но можно было заметить невооруженным глазом, что игра черпала вдохновение из игры «Растения против зомби».

Чэнь Мо подумал, что эта игра, безусловно, будет успешной. С таким количеством рекламы, которая компания «Императорская династия» вскоре запустит, будет неловко, если ей не удастся опередить игру «Растения против зомби».

К сожалению, в этом мире без приличного количества денег, которые можно спустить на рекламу, будет тяжко.

Однако эта игра все еще находилась на ранней стадии тестирования. По данным «Императорской династии», до выхода игры нужно будет подождать еще около трех месяцев.

Причина, по которой им потребуется так много времени для доработки, заключается в том, что они должны будут добавить много дополнительного контента. Они, вероятно, думают, что игроки могут сказать, что они скопировали «Растения против зомби», из-за чего приняли превентивные меры предосторожности, что привело к тому, что они добавили различные уровни сложности и много дополнительного контента, чтобы игроки не смогли сказать ничего подобного.

Из-за этого Чэнь Мо нужно поторопиться.

Хотя этот инцидент не представлял реальную угрозу для Чэнь Мо, он подтвердил догадки Чэнь Мо: игровая индустрия в этом мире была такой же, как и в его предыдущем мире - быстрой и бесстыдной!

Несмотря на то, что «Растения против зомби» была на рынке всего два месяца, многим компаниям уже удалось создать подделки, и они сделали их намного быстрее, чем компании из его предыдущего мира.

Точно так же, как создатели «Звездной обороны» сумели додуматься до стратегии бесплатного распространения, причем сделав вид, что их игра является чем-то новым, «Императорская династия» смогла бы использовать свою огромную пользовательскую базу и просто задавить «Растения против зомби» своими рекламными компаниями.

Было очевидно, что компании, которые создавали и выпускали видеоигры, не были сидячими утками, а голодными волками, которые ни за что не упустят свой шанс.

Как только они увидят этот шанс, как например, это было «Растениями против зомби», все преимущества, которыми обладал Чэнь Мо, исчезнут!

Чэнь Мо понял, что ему пора сделать свою следующую игру!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 47: Колесо фортуны**

Чэнь Мо уже составил список из нескольких игр, которые он мог сейчас сделать, но он все еще не решил, какую игру он сейчас будет делать. 2

Он помнил много игр, которые считались классическими в его прошлом мире, но не все из них будут хорошо смотреться в этом мире.

Чэнь Мо мог бы продолжить делать высококачественные инди-игры, как предсказывали некоторые спекулянты, но Чэнь Мо знал, что это не лучший путь.

Причина была проста: сколько «Растения против зомби» существовало в его предыдущем мире?

Профессионалы игровой индустрии этого мира думали, что «Растения против зомби» вызовет новую волну популярности для казуальных игр, но Чэнь Мо знал, что успех «Растения против зомби» не может быть воспроизведен, и большинство из подделок его игры в итоге даже не отобьют затраты, которые компания понесла в процессе создания.

Но это было не важно, ибо Чэнь Мо получил некоторую репутацию и славу и получил много денег, так что теперь он начнет проверять пределы игроков этого мира!

Если бы Чэнь Мо полагался только на высококачественные игры из своего предыдущего мира, было бы крайне маловероятно, что он когда-либо смог бы достичь уровня таких титанов, как «Императорская династия» или «Дзен».

Прямо сейчас у Чэнь Мо была только одна цель: заработать как можно больше денег и крутить, крутить и еще раз крутить колесо фортуны!

Новая волна игроков прибыла в «Растения против зомби» после выхода нового обновления, из-за чего счетчик загрузок достиг отметки в девятьсот тысяч единиц. Спустя некоторое количество времени его игра перейдет порог в миллион загрузок, что даст его игре еще немного славы. 1

Деньги из официального магазина приложений приходили раз в месяц, поэтому Чэнь Мо получил деньги только за те пятьсот тысяч загрузок. После того, как свою часть забрала сама площадка и были уплачены все налоги, у него на руках осталось 2,8 миллиона юаней.

Обычные люди потратили бы эти деньги на машины и дома и, возможно, улучшили бы свой внешний вид, чтобы потом они могли смотреть на обычных людей свысока.

Однако Чэнь Мо даже не думал об этом.

Покупка недвижимости? Его магазин видеоигр был довольно уютным.

Покупка машины? У Чэнь Мо даже не было прав. Кроме того, ему нужно будет зарегистрировать свой номерной знак, если он купит автомобиль. А чтобы зарегистрировать номерной знак, ему понадобится учетная запись...

Подумав немного, Чэнь Мо решил пополнить баланс браслета на 2,7 миллиона юаней, а так как скоро наступит новый месяц, деньги из официального магазина приложений будут переведены на его счет в ближайшее время. В итоге на его счете оставалось сто тысяч и немного мелочи.

Если в течение следующего месяца ничего не случится, на его счет будет переведено 2,5 миллиона юаней. Однако он не будет тратить эти деньги на колесо фортуны, он лучше прибережет их для чего-то другого.

Чэнь Мо вымыв лицо и руки, надеясь на то, что это поможет ему и ему выпадет больше редких вещей. Затем он использовал капсулу удачи, которую получил от около двух месяцев назад от колеса фортуны.

Капсула удачи: увеличивает удачу. Эффект длится десять минут.

Чэнь Мо не почувствовал никакой разницы, когда использовал ее.

Но Чэнь Мо не стал ничего ждать и решил по быстрому начать крутить колесо, так как эффект длился всего десять минут.

Смотря на свои двадцать семь миллионов кредитов, Чэнь Мо чувствовал себя настоящим магнатом.

«Как я могу сохранить в тайне такое прекрасное чувство наблюдения за своим балансом? Я должен позволить другим испытать это чувство в моей следующей игре.»

Держа на уме такую «благородную» идею, Чэнь Мо несколько раз нажал на кнопку «х10».

Двадцати семи миллионов кредитов будет достаточно для двадцати семи прокручиваний по десять раз. Он не выказал ни малейшего колебания когда нажимал на кнопку, так как должен был успеть прокрутить все 27 миллионов кредитов за десять минут. Подавив свое любопытство к призам, которые он получал, он сосредоточился на трате всех своих кредитов...

Цок...цок...цок...цок...

Колесо вращалось и редкие призы так и мелькали перед его взором один за другим. Чэнь Мо это не волновало и он продолжал постукивать по кнопке.

И наконец спустя некоторое время колесо остановилось и больше не запускалось.

Он взглянул на часы. «Ничего себе, весь этот процесс занял целых пять минут.»

— Давай посмотрим, что мне выпало... — нервно пробормотал Чэнь Мо и посмотрел на список выпавших предметов.

Книги навыков: 135

Специальные книги навыков: 81

Специальное оборудование: 54

— Хм? Это число...

Без использования капсулы удачи обычные книги навыков и специальные книги навыков вместе с специальным оборудованием падали примерно в соотношении 7 : 2 : 1.

Но после того, как он использовал капсулу удачи соотношение стало примерно таким: 5 : 3 : 2. Награды, которые он сейчас получил под действием капсулы удачи, были намного лучше!

Конечно, капсула удачи не увеличивала его удачу до небес и не давала ему выиграть специальное оборудование каждым вторым вращением. Но и этот результат был очень хорош, так что Чэнь Мо был доволен.

Более того, если он активировал одну капсулу удачи, ему было очевидно, что он может выбить еще одну капсулу удачи.

— Неплохо, эта счастливая капсула того стоила! — Чэнь Мо был вполне удовлетворен результатом.

---

Далее он начал проверять что именно он получил.

Обычных книг навыков было 135. Из них сорок семь были книгами для кода, тридцать девять — книгами по дизайну уровней и двадцать две улучшали систему.

Специальных книг же было 81 штука.

Из них 33 улучшали его художественные навыки, каждая книга увеличит его навыки на один пункт.

Тридцать три книги улучшали его 3D-арт, каждая книга увеличит его навык на один пункт.

На музыку и звуковые эффекты было десять книг, каждая книга увеличит его навыки на один пункт.

Книг на сюжет было всего четыре. Первая книга увеличит его навык на десять пунктов, а каждая последующая книга улучшит его навык на один пункт.

Специального оборудования было всего 54 штуки. Сорок семь штук этого специального оборудования занимали зелья просмотра воспоминаний, шесть штук представляли из себя суперускорители, и оставшейся вещью был генератор ярости. 2

— Хм? — Чэнь Мо потер глаза, думая, что ему показалось.

Было что-то неуместное среди специальных книг навыков, то, что он пропустил - книга навыков раскадровки.

«Что это вообще такое?»

Чэнь Мо имел смутное представление о том, что такое раскадровка. Это относилось к рисункам, которые будут представлять структуру какой-нибудь анимации, прежде чем она будет снята или нарисована. Раскадровка подробно описывает каждый кадр, показывая как сделать более красивые кинематографичные приемы и не только...

Чэнь Мо был удивлен, так как он не ожидал, что получит что-то подобное.

Но поскольку эта книга была отнесена к категории специальных книг навыков, он не удивился бы, если бы выиграл книгу по боевым искусствам!

— Мм, довольно полезная книга. Она поможет мне при создании моей следующей игры! — сказал Чэнь Мо.

Чэнь Мо заметил, что каждая специальная книга навыков, которую он еще не использовал, всегда улучшала его характеристики на десять единиц, в то время как все последующие только на один пункт.

И самое главное — на этот раз Чэнь Мо выиграл два новых специальных оборудования: генератор гнева и суперускоритель!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 48: Где аргументы?**

Генератор ярости: применяется на любое живое существо. После активации цель войдет в состояние гнева и точно сделает одну ошибку. Эффект длится пятнадцать минут.

Суперускоритель: действует только на Чэнь Мо. После активации эффективность работы повышается до трехкратной нормы, эффект длится восемь часов. После использования пользователю нужно будет спать в течение десяти часов. Суперускоритель не стоит использовать чаще, чем раз в три дня!

— Суперускоритель? Неплохо. Я, наверное, мог бы использовать его, когда у меня не останется сил больше работать. Но что толку от этого генератора ярости? Я что, должен кого-то разозлить, после чего использовать его, чтобы он начал бить меня, чтобы потом я смог выиграть иск?

— Как бы то ни было, я приберегу его...

Чэнь Мо сейчас не нужны были эти вещи, но вот зелье просмотра воспоминаний было очень полезной для него вещью. В будущем ему не придется напрягаться, как в прошлый раз.

После этого он начал поглощать книги навыков одну за другой.

После использования множества книг Чэнь Мо подсчитал, что его код и дизайн уровней, которые были довольно слабыми раньше, теперь были равны примерно семидесяти единицам, а его навыки системы, вероятно, будут в районе девяноста пунктов.

Его навык написания сюжета, скорее всего, сейчас уже достиг пика!

Но Чэнь Мо не мог сказать наверняка, так как у него не было никакой системы, которая могла бы сказать это ему.

------

Когда он использовал последнюю книгу для улучшения сюжета, перед ним появилось полупрозрачное окно!

[Система обнаружила, что ваш навык написания сюжета достиг необходимой величины. Желаете перейти на следующий уровень?]

Чэнь Мо был потрясен.

Он нажал на кнопку [Да], после чего перед ним появилось еще одно всплывающее окно: [Переход на второй уровень успешно выполнен.]

После чего он увидел то, что было написано под информацией о успешном переходе.

[Переход на второй уровень написания сюжета означает, что вам все еще предстоит многому научиться. Пожалуйста, продолжайте усердно работать!]

Чэнь Мо перечитал это предложение три раза и наконец получил смутное представление о том, что оно означает.

— Я думаю, что тот, кто отвечал за запись в системе, должно быть, был пьян...— пробормотал он.

Это предложение фактически означало, что навык написания сюжета Чэнь Мо был только первого уровня, которого было достаточно только для сюжета маленьких инди-игр.

Например, если Чэнь Мо захочет сделать маленький визуальный роман, он смог бы сделать вполне сносную игру. Однако если бы он захотел написать историю для классической игры, вышла бы полная околесица!

Второй уровень написания сюжетов ясно намекнул ему об этом.

Чэнь Мо приложил руку ко лбу. — Похоже, я был довольно наивен. Дорога оказалась гораздо длиннее, чем я думал. Подумать только, я верил в то, что смогу всего с помощью десяти миллионов юаней стать богоподобным разработчиком…

---

Восстановив самообладание, Чэнь Мо проглотил оставшиеся книги.

Как только он поглотил последнюю книгу, перед ним появилось еще одно всплывающее окно.

[Система определила, что вы вошли на второй уровень в одной или нескольких характеристиках. Теперь вы можете увидеть свою реальную статистику.]

Чэнь Мо был потрясен.

Теперь на виртуальном экране так же появилась статистика Чэнь Мо. Раньше этой статистике тут не было, поэтому Чэнь Мо должен был только догадываться о своей реальной статистике. Но теперь он наконец-то получил доступ к реальным цифрам!

Система: 93

Код: 72

Дизайн уровней: 71

Написание сюжета: 100 (Успешно перешел на второй уровень)

Искусство: 53

3D-арт: 35

Анимация: 10

Музыка и звуковые эффекты: 20

Раскадровка: 13

Эти числа отражали истинные способности Чэнь Мо, они даже учитывали то, что Чэнь Мо узнал в своей предыдущей жизни.

Статистика игрового движка Чэнь Мо была такой:

[Чэнь Мо: геймдизайнер («C»-класс)

Креативность: 49

Система: 30

Код: 48

Дизайн уровней: 53

Сюжет: 15

Искусство: 36

3D-арт: 1

Ежемесячная квота ресурсов: 0/1,6 ГБ]

Эта статистика была собрана после анализа движка, и такая статистика основывалась на тех играх, которые он выпустил до сих пор.

После выпуска «Растений против зомби» практически все его навыки были значительно повышены. Его креативность, код и дизайн уровней были значительно увеличены!

Более того , после взрывного роста «Растений против зомби» Чэнь Мо был повышен до уровня геймдизайнера класса «C».

Что же касается месячной квоты, то это уже не имело для него никакого значения, поскольку теперь ему не придется использовать бесплатные ассеты. Тем не менее, они все таки могут ему пригодиться, если ему срочно нужно будет протестировать что-нибудь.

Чэнь Мо чувствовал себя вполне удовлетворенно после того, как потратил так много денег на колесо фортуны.

Теперь у Чэнь Мо был больший выбор, и теперь он мог начать посматривать в сторону некоторых успешных платных игр...

Однако из-за того, что теперь у него появилось так много вариантов, это так же стало бременем. Чэнь Мо так и не смог выбрать то, что будет создавать, так что он пошел спать.

---

На утро следующего дня Чэнь Мо проснулся в 8.30 из-за телефонного звонка.

Когда Чэнь Мо открыл свои тяжелые веки, он увидел, что ему звонила Су Цзинью.

— Алло? В чем дело? Ты собираешься взять выходной? — спросил Чэнь Мо.

Су Цзинью произнесла взволнованным голосом: — Нет, вовсе нет. Ты должен проверить последние новости. «Императорская династия» делает игру под названием «Защита святого фонтана», и я уверена, что они слизали все у «Растений против зомби»!

Чэнь Мо поерзал в постели, принимая более удобную позу: — Да, я уже видел ее. Разве они не выпустили альфа геймплей около двух дней назад? Я просмотрел это видео вчера.

Су Цзинью сказала: — Это не главное, «Вейбо» дизайнера «Защита святого фонтана» подвергается нападению со стороны наших игроков. Многие поклонники «Императорской династии» начали мстить! Тебе, наверное, стоит проверить свой «Вейбо» прямо сейчас.

— А? — Чэнь Мо наконец приподнялся с кровати. — Хорошо.

Чэнь Мо умылся и включил компьютер.

Действительно, его «Вейбо» был атакован поклонниками «Императорской династии».

Чэнь Мо потратил двадцать минут, пытаясь понять суть ситуации.

Все началось с видео, которое Чэнь Мо просмотрел вчера.

Игрок тайно записал это видео, когда он играл в магазине видеоигр «Императорской династии», и загрузил его в интернет.

В итоге видео было обнаружено несколькими ярыми поклонниками «Растений против зомби». После просмотра этого видео они пошли прямо к Цю Бину, создателю «Защиты святого фонтана», и начали атаковать его «Вейбо» .

======

«Хе-хе, как же могла всемогущая «Императорская династия» упустить такую возможность? Собака всегда нюхает чью-то задницу при встрече.»

«Копия «Растений против зомби» была выпущена в кратчайшие сроки. Я впечатлен эффективностью работы Вашего Высочества.»

«Какой тупой плагиатор, даже собака умнее его. И он еще является геймдизайнером класса «B». Что за шутка!»

======

Эти комментарии собрали много лайков и вскоре выбились в топ.

Цю Бинь ничего не ответил на эти комментарии, но так как он был геймдизайнером класса «B» и одним из тех, кто работал в компании «Императорская династия», у него так же было большое количество поклонников...

Увидев, что на Цю Биня напали, они без колебаний нанесли ответный удар!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 49: Ты из «Императорской династии»? Ну и что?!**

==============

«Откуда вылезли эти клоуны? Совершенно очевидно, что это две разные игры. Кто вообще будет копировать «Растения против зомби»?»

«Тебе надо сходить к окулисту, может он покажет тебе, что это не плагиат.»

«Ха, теперь плагиатом считается то, что игра имеет что-нибудь схожее с другой игрой? Тогда разве «Растения против зомби» не плагиат «Белой башни»? В конце концов, они имеют схожий концепт.»

«Бешеные собаки кусают нормальных людей? Ваш хозяин дал вам команду?»

«На каком уровне находится «Императорская династия»? На каком уровне находятся разработчик вашей игры? «Императорская династия» скопировала вашу игру? Вы просто пытаетесь получить каплю популярности «Императорской династии»!»

«Хе-хе, конечно, «Растения против зомби» — хорошая игра, но вы не можете быть настолько слепыми. Теперь что, никто другой не может делать игры подобного жанра?»

==============

Споры между фанатами становились все более и более ожесточенными. В итоге перепалка переросла в настоящую войну.

Споры становились все более и более ожесточенными. Когда наступил рассвет, теперь и Чэнь Мо был втянут в это дело.

Обе стороны были действительно сильно вовлечены в эту войну. Многие поклонники «Императорской династии», которые явно где-то посеяли свои мозги, начали оскорблять Чэнь Мо. Теперь на его «Вейбо» было много комментариев!

========

«Несколько сотен человек ищут неприятностей в течение нескольких часов. Я отказываюсь верить в то, что за ними никто не стоит. Интересно, кто же этот коварный пес?»

«Тебе стоит сосредоточиться на разработке игр, перестань пытаться притянуть к себе внимание.»

«Прекрати создавать драму. Ты сделал всего лишь одну игру, так что тебе лучше отдать дань уважения своим старшим коллегам, ясно?»

======

Чэнь Мо нахмурился. — Что это значит? И почему обычная перепалка переросла в это?

До этого Чэнь Мо был вполне не против для такого рода плагиата, поскольку он видел много подобных копирований много раз в своей предыдущей жизни. Кроме того, Чэнь Мо не был неженкой и был морально готов к этому.

— Хоть я и не против плагиата, но есть умалишенные игроки, которые пользуются этой ситуацией и оскорбляют моих игроков! Как я могу продолжать молчать?

— Только из-за того, что я молчал, это не значит, что я буду стоять в стороне прямо сейчас! — пробормотал Чэнь Мо.

Чэнь Мо запостил сообщение на своем «Вейбо»: «Я не хотел обращать на это внимания, но вы, ребята, думаете, что можете просто так оскорблять моих игроков направо и налево? Мы даже еще ничего не сказали, а вы уже начали писать всякую чушь? @Цю Бинь, скажи что-нибудь!»

Дискуссия под постом взорвалась, как только его увидели все желающие.

Игроки «Растений против зомби» очень устали после ночных боев. Этот пост, несомненно, был направлен на поддержку его поклонников.

Если бы игроки упорно сражались за его игру, а он в итоге просто захотел решить все мирным путем, насколько сильно это разочаровало бы его преданных фанатов? К счастью, Чэнь Мо не был неженкой. Ну и что с того, что он работал в «Императорской династии»?

Поклонники «Императорской династии» тоже были шокированы: такие горячие головы, как он, все еще существуют?

Из-за этого поста они не решились и дальше продолжать свою атаку!

------

Его пост увидели многие люди. Многие профессионалы индустрии видеоигр довольно быстро прочитали его и прокомментировали, либо просто поддержали лайком.

В течение часа Чэнь Мо получил ответы от других разработчиков видеоигр, один из которых был от Цю Хэнъяна: «У «Императорской династии» самое большое количество разработчиков и у них огромная база поклонников, а так же у нее есть много денег. Нет смысла сталкиваться с этой компанией лбом. Удалите этот пост и отдохните, не нужно быть слишком упрямым.»

Ему было совершенно ясно, что имел в виду Цю Хэнъян.

Почему он упомянул то, что «Императорская династия» была большой и богатой компанией? В индустрии видеоигр такие компании обладали наибольшей властью! Вся суть в том, что даже если их игра будет ужасной, до тех пор, пока эта компания будет продвигать свою игру, она, вероятно, все равно будет зарабатывать деньги. Но вот если игра Чэнь Мо будет хорошей но «Императорская династия» решит бойкотировать его игру и заблокирует ему доступ к покупке рекламы, он в итоге сможет полагаться только на официальный магазин приложений с его рекламой, из-за чего получил бы только десятую часть возможных продаж.

«Императорская династия» держала самую большую игровую платформу в Китае; какой геймдизайнер хотел бы оскорбить эту компанию?

Так что ответ Цю Хэнъяна содержал в себе только положительные намерения.

Чэнь Мо написал ему: «Могу я спросить вас кое о чем? Вы ведь не братья с этим парнем Цю Бинем, верно?»

Цю Хэнъян ответил: «Чепуха! Просто у нас одна и та же фамилия!» (От переводчика: у китайцев сначала идет фамилия, а потом уже имя.)

Чэнь Мо ответил: «Это здорово, теперь просто наблюдай за тем, как я доберусь до него.»

Цю Хэнъян ответил: «Даже если у тебя есть особый план, но тебе все равно стоит успокоиться!»

Другие сообщения были схожи с сообщением Цю Хэнъян, все они советовали Чэнь Мо не быть таким упрямым и склонить голову перед «Императорской династией».

Конечно, было много других сообщений, которые пытались задеть его, но Чэнь Мо просто удалил их.

------

Прошло еще полчаса, но «Вейбо» Цю Биня был таким же пустым.

Может он все еще спит? Но такой вариант можно было сразу отмести. Даже если он все еще сам не проснулся, кто-то скорее всего уже давно бы разбудил его.

Было ясно, что Цю Бинь просто не хотел отвечать.

На самом деле, каждый из игровой отрасли мог сказать, что «Защита святого фонтана» была копией «Растений против зомби». Но из-за того, что в этой новой игре было изменено практически все, ее трудно было назвать плагиатом.

Но если бы Цю Бинь написал, что он сделал свою игру сам с нуля, то он просто стал бы посмешищем.

Поэтому сейчас для него лучше всего было ничего не говорить и молчать, пока все это не закончится, чтобы он смог спокойно продать свою игру и заработать денег.

И это было отличным выбором, ибо это никак не повлияет на продажи. Ну и что, что некоторые игроки нападают на него? Цю Бинь и «Императорская династия» ничего не теряют из-за этих комментариев!

— ~Тск~, ты очень хорошо притворяешься мертвым...

Если бы против Чэнь Мо выступал какой-то новичок, он, вероятно, уже ответил бы. Но у Цю Биня был опыт за плечами, и сейчас он был спокоен как удав.

— Ты что, думаешь, что я не смогу заманить тебя в свою ловушку?

Чэнь Мо собирался воспользоваться этой возможностью. Он хотел заманить Цю Биня в спор, из-за чего «Императорская династия» попадет в его ловушку. Однако Цю Бинь не проглотил наживку и притворился мертвым.

Было проще иметь дело с кем-то вроде Ши Хуачжэ, но Чэнь Мо знал, что Цю Бин и «Императорская династия» не будет поддаваться манипуляциям так легко. Более того, сейчас эти двое находились на совершенно ином уровне, нежели Чэнь Мо.

— Я должен заставить его что-нибудь сказать.

Чэнь Мо написал этот пост не потому, что мог и должен был; он просто хотел воспользоваться возможностью получить то, что хотел.

Если даже Цю Бинь не хотел ничего говорить, у Чэнь Мо был туз в рукаве.

Чэнь Мо достал из браслета генератор ярости и применил его на Цю Биня.

— Давай, подыграй мне и скажи что-нибудь. — пробормотал Чэнь Мо.

Через минуту Чэнь Мо так и не получил ответа от Цю Биня.

— Он не сработал? Но это же невозможно... Может быть, мне нужно поддать немного дровишек...

Чэнь Мо написал еще один пост на «Вейбо»: «@Цю Бинь. Брат, ты же из «Императорской династии», ты же не можешь просто притвориться слабой обиженной девочкой, верно?»

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 50: Высокие ставки**

Все были шокированы, когда прочитали пост Чэнь Мо.

Что он пытается сделать? Неужели он всерьез решил драться с этим парнем? Чэнь Мо не оставил себе пути для отступления!

Редко можно было встретить кого-то вроде него, кто всегда искал драки. Более того, его противником была «Императорская династия»!

Сторонники Цю Биня начали выходить из боя.

«Мы тут спорим с игроками «Растений против зомби», а Цю Бинь ничего так и не сказал?»

«Посмотрите на Чэнь Мо, он уже дважды пустил кровь!»

Это было похоже на войну старых времен. С одной стороны генерал говорил все, что хотел, в то время как генерал другой стороны даже не осмелился ответить!

Это очень сильно снизило боевой дух фанатов Цю Биня!

Разочарованные фанаты перестали спорить и отправились писать ему сообщения.

«Не могли бы вы что-нибудь сказать, господин Цю Бинь?»

«Господин Цю Бинь, он сказал, что ваша игра является копией его игры. Ответьте ему!»

«Господин Цю Бинь, вы не можете просто промолчать в такой момент. Это действительно ранит нас, ваших давних сторонников.»

«Правда ли то, что «Защита святого фонтана» является копией «Растений против зомби»?»

------

Цю Бинь только собирался выйти с «Вейбо», но в этот же момент необъяснимый гнев зародился в нем, и он не смог устоять перед желанием вернуться на «Вейбо».

Как только он включил его, все сообщения, которые он еще не просмотрел, сразу же показались перед ним. В частности последний пост Чэнь Мо чрезвычайно разозлил его.

«Что ты хочешь этим сказать? Ты думаешь, что ты теперь большая шишка? Может ты и прав, но ты должен знать свое место! Ты довольно храбр, раз осмелился бросить вызов кому-то из «Императорской династии»!»

Руки Цю Биня дрожали от гнева, и вскоре он ответил на пост Чэнь Мо: «У меня нет времени на такого никчемного геймдизайнера, сейчас я очень занят. Твои усилия по поиску неприятностей достойны восхищения. Я слышал, что твоя игра собрала около пятисот тысяч продаж за первый месяц, верно? И из-за этого ты сейчас так самоуверен? Если бы я собрал пятьсот тысяч продаж в первый месяц, мне было бы слишком стыдно говорить с другими разработчиками из «Императорской династии».»

Его поклонники были счастливы, когда они увидели его ответ.

Он был прав! «Императорская династия» имела под своим крылом самую продвинутую платфому с большим количеством пользователей. Пятьсот тысяч продаж в первый месяц — не так уж много для «Императорской династии».

«Отличный ответ, господин Цю Бинь!»

«Продолжайте атаковать его!»

Его сторонники начали оставлять комментарии под его постом с словами поддержки.

Чэнь Мо рассмеялся.

Цю Бинь уклонился от темы копирования и сразу перешел на свою личность и компанию, в которой он работает, и начал угрожать этими фактами Чэнь Мо. Хотя то, что он сказал о продажах, было немного натянутым, Чэнь Мо ничего не мог сказать в отместку.

Однако Чэнь Мо не возражал, поскольку не собирался с ним спорить. Он просто хотел, чтобы он наконец ответил!

С точки зрения Чэнь Мо, Цю Бинь не был его соперником, он был ступенькой, не более!

Однако ему все же предстоит сыграть свою роль, ему нужно, чтобы Цю Бинь заглотил наживку.

Чэнь Мо ответил: «Раз ты так уверен в себе, давай заключим пари!»

Зрители были потрясены. Он вообще угомонится?

Многие из читающих все еще помнили пари между Чэнь Мо и Ши Хуачжэ. Он уверенно заявил, что первая игра Чэнь Мо никогда не достигнет ста тысяч продаж. В результате он не подавал признаки жизни на «Вейбо» уже больше двух месяцев.

Цю Бинь тоже был потрясён его ответом, но он уже не мог отступить и ответил: «Что стоит на кону?»

Чэнь Мо ответил: «Ты же уверен в успехе своей игры? Как насчет того, что я тоже создам игру, и мы выпустим их одновременно. Ты в деле?»

Цю Бинь был сбит с толку.

«Выиграет тот, у кого будет больше продаж спустя месяц?» — Спросил Цю Бинь.

Чэнь Мо ответил: «Нет, у кого будет большая прибыль спустя месяц.»

Цю Бинь был удивлен ответом Чэнь Мо и подумал, что тот неправильно его понял.

Прибыль за первый месяц? Разве он только что не вырыл себе могилу? На самом деле, не имело значения, продажи или прибыль определит победителя, Цю Бинь вообще не боялся. Все из-за того, что у него за спиной стояла «Императорская династия»!

До тех пор, пока «Императорская династия» будет продвигать «Защиту святого фонтана», продажи и прибыль будет находится в зеленом секторе.

А что касается Чэнь Мо? Было бы логично, если бы он выдвинул в качестве своей игры «Растения против зомби», но он тоже решил выпустить новую игру?

Неужели он действительно считал себя гением видеоигр, он что, действительно думал, что все, что он создаст, станет вирусным?

Цю Бинь хихикнул. Похоже, что успех «Растений против зомби» немного ударил по мозгам Чэнь Мо.

В этой отрасли было очень легко потерпеть неудачу. Однако, так как он черпнул вдохновения из «Растений против зомби» и добавил к нему свои собственные механики плюс добавил большое количество рекламы... даже если его игра не станет вирусной, его прибыль все равно будет выше, чем у «Растений против зомби»!

«Что может противопоставить мне новая игра Чэнь Мо? Он что, действительно думает, что это сработает дважды?»

Цю Бинь чувствовал, что он вообще никак не сможет проиграть это пари.

Цю Бинь ответил: «Прибыль за первый месяц, да? Если ты готов проиграть, я в деле. Каковы ставки?»

Чэнь Мо ответил ему: «Если ты проиграешь, то твоя компания будет продвигать мою игру на главной странице в разделе «Лучшие игры этого месяца» в течение месяца бесплатно.»

Цю Бинь нахмурился.

Раздел «Лучшие игры этого месяца» было лучшим местом для продвижения «Императорской династии», и она никогда не давали это место играм другим компаний. Это место всегда была зарезервировано для нескольких геймдизайнеров класса «A» и «C», которые работали в компании «Императорская династия».

Более того, целый месяц?

Цю Бинь ответил: «К сожалению я не могу как-нибудь влиять на этот список.»

Чэнь Мо ответил: «Я знаю, что ты не можешь влиять на этот список, но все же ты геймдизайнер класса «B». Ты должен знать кого-то, кто занимается формированием этого раздела, верно? Я верю в тебя.»

Если бы Цю Бинь попросил Линь Чаосю, председателя «Императорской династии», ему бы предоставили место в этом разделе. Но если он проиграет спор, когда в роли его противника выступает геймдизайнер класса «C», он будет вынужден отдать это рекламное пространство, которое принадлежит компании «Императорская династия»? Как он смог бы договориться о предоставлении этого места своему противнику?

Цю Бинь был готов взорваться из-за гнева. Чэнь Мо был слишком самоуверен, он что, вообще не воспринимал его как угрозу?

Цю Бинь не верил, что может проиграть!

Цю Бинь ответил: «Хорошо, если я проиграю, я договорюсь об месте в этом разделе! А что я получу, если ты проиграешь? Сможешь ли ты дать мне подобное место?»

Чэнь Мо задумался. Если бы ставка была недостаточно велика, Цю Бинь не принял бы ее, но на данный момент у него не было ничего, что могло бы сравниться с разделом «Императорской династии».

Чэнь Мо быстро ответил: «Если я проиграю, то пробегу круг вокруг здания твоей компании голышом!»

Это потрясло всех зрителей.

Этот парень знает, как привлечь к себе внимание!

В конце концов, ты же геймдизайнер, разве ты не должен иметь некоторую гордость?

Цю Бинь кивнул и написал: «Хорошо! Надеюсь что в тот день будет хорошая погода!»

Чэнь Мо быстро ответил: «Тебе лучше начать заранее договариваться об месте в этом разделе!»

---

После того, как Чэнь Мо отправил сообщение, он посмотрел на часы: пятнадцать минут действия генератора ярости только что истекли.

Почему Чэнь Мо хотел разозлить его? Чтобы показать себя? Нет!

Чэнь Мо не возражал против копирования. Он не видел в этом ничего плохого.

То, что он действительно хотел получить от него, было отличным местом в рекламном разделе.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 51: Новая игра**

Цю Бинь вскоре успокоился и был удивлен тем, что вообще ответил ему на «Вейбо».

— Я был слишком импульсивен. Что со мной сегодня не так? Почему я просто не промолчал?

Сожаление постепенно начало накатывать на него волнами, но думать об этом уже было поздно. Он уже ответил ему и даже заключил с ним пари. В качестве свидетелей выступали десятки тысяч поклонников, так что было уже слишком поздно брать свои слова обратно.

Эта перепалка, вероятно, будет освещена множеством игровых СМИ. Когда придет время выпуска их игр, вся индустрия видеоигр, возможно, опять обратит внимание на их спор...

— Боже, это было не очень умно! — Цю Бинь всегда спокойно реагировал на подобные перепалки. Если бы он все еще был полон рвения в свои тридцать с чем-то лет, зачем ему создавать такую игру, как «Защита святого фонтана»?

Он знал лучше, чем кто-либо другой, что он своровал практически все у «Растений против зомби». Если бы он не вспылил, он бы никогда в жизни не ответил ему.

Главная проблема заключалась в том, что если этот инцидент наберет обороты, даже если эта ситуация будет освещена не в очень хорошем свете, в конечно итоге больше всего выгоды получит Чэнь Мо!

Похожая ситуация произошла между Чэнь Мо и Ши Хуачжэ чуть ранее, из-за чего он привлек к своей игре много внимания. Но на этот раз спор и ставки были слишком высоки, и фактически, все так или иначе взглянут на новую игру Чэнь Мо!

Цю Бинь всегда был осторожен, поэтому один вопрос никак не хотел уходить из его головы.

— Почему Чэнь Мо так уверен в себе? Неужели у него и на этот раз есть туз в рукаве? — пробормотал он себе под нос.

Ни с того ни с сего зазвонил мобильный телефон Цю Биня. Он увидел, что ему звонил Линь Чаосю, председатель «Императорской династии»!

Цю Бинь был потрясен: как это дело могло так быстро дойти до его босса?!

Цю Бинь осторожно поднял трубку телефона. — Здравствуйте, мистер Линь. О пари между мной и Чэнь Мо, я...

Цю Бинь хотел было объясниться, но Линь Чаосю прервал его на полуслове. -Ты хорошо справился, — сказал Линь Чаосю.

Цю Бинь был потрясен: — Простите?

Линь Чаосю засмеялся: — Этот парень Чэнь Мо спланировал все очень тщательно. Я не думаю, что он затеял это все только из-за того, что он пытался что-то доказать публике, он просто хотел позаимствовать часть нашей популярности для продвижения своей собственной игры. Мы сможем использовать это для защиты «Защиты святого фонтана»!

— Сделай свою игру как можно лучше до апреля, добавь еще несколько функций, если сможешь! Мы будем продвигать твою игру когда придет время!

— Твой ответ Чэнь Мо был очень твердым, и ты сумел отстоять лицо нашей компании. На самом деле я беспокоился о том, что ты не ответишь, потому что обычно ты довольно кроток. Помни, только мы, «Императорская династия», можем задирать других. Нас никто никогда не будет запугивать! Если кто-то не доволен нами, мы уничтожим его!

Его речь заставила сердце Цю Биня учащенно забиться, и он ответил: — Понял, господин Линь!

Линь Чаосю ответил: — Мм, выложись на полную. Не беспокойся о последствиях. Ты — часть нашей компании, и мы еще никогда не проигрывали. Ты все понял?

Цю Бинь, переполненный эмоциями до краев, ответил: — Да, господин Линь!

Повесив трубку, беспокойство Цю Биня сменилось счастьем. Линь Чаосю не только не отругал его за то, что он заключил пари без разрешения, но даже похвалил его. Что это говорит о сложившейся ситуации?

Позиция Линь Чаосю была ясна. Во-первых, даже если игра являлась плагиатом, это не имело значения! Из-за абсолютной власти, которой обладала «Императорская династия», ее геймдизайнеры могут делать все, что им заблагорассудится. Все остальные же должны преклониться! Как один из множества геймдизайнеров компании «Императорской династии», ты никогда не должен избегать подобных ситуаций!

Во-вторых, Чэнь Мо хотел использовать эту возможность для рекламы своей игры, но он также мог воспользоваться этой возможностью! Плюс его компания поддержит его, что поднимет известность его игры до небес!

Что касается пари, то можно только сказать, что Чэнь Мо только что сел на поезд в один конец. «Императорская династия» держала крупнейшую платформу и имела наибольшее количество игроков под своим началом в Китае. Если бы его компания захотела возвысить «Защиту святого фонтана», что смог бы сделать Чэнь Мо?

У Чэнь Мо не было никаких шансов на победу!

Немного подумав, Цю Бинь понял, что наконец-то и на его улице настал праздник. Он был счастлив из-за того, что на него что-то нашло и заставило принять это пари.

Цю Бинь принял решение: — Хорошо, я никуда не выйду в течение следующих четырех месяцев, и все это время я буду работать над «Защитой святого фонтана». Чэнь Мо не сможет победить меня со всей этой поддержкой от «Императорской династии»!

------

С другой стороны, Чэнь Мо получил несколько телефонных звонков.

Линь Мао, Чжао Цзыхао, Су Цзинью — все начали звонить ему и спрашивать, почему Чэнь Мо решил идти до конца! Пари было настолько односторонним, что он фактически подписал себе смертный приговор!

Однако Чэнь Мо был очень спокоен.

Его магазин видеоигр открылся, как обычно, и Су Цзинью уже ждала у его дверей.

— Босс, ты был слишком опрометчив! Я и не знала, что у тебя такая горячая голова! — Воскликнула Су Цзинью.

Чэнь Мо пожал плечами. — Господи, разве мы не обсудили это по телефону? Я не был опрометчив, я был готов к этому!

Су Цзинью сказал: — Ты уже что-нибудь приготовил против «Императорской династии»?

Чэнь Мо ответил без всякого беспокойства: — Нет.

Су Цзинью была ошеломлена его ответом.

— В этом нет ничего страшного. Мы начнем разрабатывать игру сегодня. Если у тебя не случится чего-то важного, не бери отпуск в течение следующих четырех месяцев. — сказал Чэнь Мо.

Су Цзинью была удивлена: — У тебя уже есть альфа билд твоей следующей игры?

Чэнь Мо покачал головой: — Нет, я еще даже не записал ни единого слова.

Лицо Су Цзинью омрачилось. — Босс, ты вообще думал о чем-нибудь когда заключал это пари?

Чэнь Мо ответил: — Не паникуй. Завтра я дам тебе задание.

— Хорошо, — Су Цзинью неохотно села за барный столик, — Давай быстрее, босс! У нас есть всего четыре месяца!

— Знаю, знаю. — Сказал Чэнь Мо, махнув рукой и пошел на второй этаж.

— Кто знает, сможет ли он на самом деле справиться, — пробормотала Су Цзинью себе под нос, — Это безумие, что кто-то настолько ненадежный, как он, создал «Растения против зомби»...

------

Вернувшись в свой кабинет, Чэнь Мо не торопился начать писать проектную документацию, а вместо этого решил немного порисовать.

Поскольку художественные навыки Чэнь Мо теперь были вполне приличными, после получаса рисования на экране его компьютера появился классический персонаж из его предыдущей жизни.

Он только что нарисовал глуповатого минотавра.

Он выглядел довольно мило из-за своей массивной головы и крошечных конечностей. У него было два огромных глаза и густые брови. Выражение его лица было вполне серьезным, но в то же время он выглядел глупым и милым. У него были крошечные уши и рога, а также массивное кольцо в носу на трапециевидной морде.

Это было довольно милый минотавр, но он не выглядел мультяшным.

Чэнь Мо посмотрел на рисунок и подумал, что ему чего-то не хватает. Немного подумав, он добавил три точки под его глазами.

— Да, вот так, — Чэнь Мо кивнул .

Такой минотавр был классическим персонажем из его предыдущей жизни из игры под названием MT!

Да, следующей игрой Чэнь Мо была карточная игра, которая была популярна по всей стране и называлась «I am MT». (От переводчика: данная игра и по сей день находится в appstore Китая, к сожалению она не была официальна русифицирована)

В его предыдущем мире если бы он выпустил копию «I am MT» , игроки послали бы его на три буквы. Однако в этом мире геймеры еще не знали о таком типе игр, как «китайские карточные игры».

Чэнь Мо был уверен в том, что выиграет это пари.

Смысл игры «Защита святого фонтана» был практически идентичен «Растениям против зомби», поэтому Чэнь Мо имел определенное представление о том, сколько его игра принесет денег.

Даже если бы «Защита святого фонтана» была более богата контентом, чем «Растения против зомби», и получила самую лучшую рекламу, какая только может быть предоставлена «Императорской династией», победителя все равно определит то, кто больше всего получит денег, и такой тип игр, как «Растения против зомби» не подходил для получения большого количества денег.

Если бы Цю Бинь решил изменить метод получения прибыли, Чэнь Мо все равно выиграл бы.

Что касается получения прибыли, одиночные игры находились где то на дне моря по сравнению с китайскими карточными играми. Конечно же такие игры получали много денег не из-за того, что они были более качественными, просто их модель получения прибыли была более совершенна.

Даже если бы его «Растения против зомби» была намного лучше «I am MT», она все равно не смогла бы превзойти ее с точки зрения получения прибыли!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 52: Ядро новой игры.**

В прошлой жизни «Растения против зомби» покорила весь мир, заработала миллионы долларов за месяц и побила множество рекордов.

Если бы ее продавали по три доллара за экземпляр и за месяц ее купили бы примерно 1,5 миллиона раз, то выручка составила бы 4,5 миллиона долларов, или около 27 миллионов юаней (309 млн. рублей), конечно же эта сумма была не совсем верной, ибо с этой суммы еще нужно было уплатить налоги...

С другой стороны, какова была ежемесячная прибыль «I am MT»?

В 2013 году, когда китайский рынок мобильных игр только начинал развиваться, «I am MT» заработала пятьдесят пять миллионов юаней!

«Растения против зомби» была одиночной игрой, и количество продаж неизбежно начало уменьшаться с течением времени. С другой стороны, «I am MT» была бесплатной игрой. Даже после трех-четырех лет ее прибыльность особо не снижалась.

Успех «Растений против зомби» не мог быть воссоздан раз за разом, но модель прибыли «I am MT» можно было впихивать куда угодно снова и снова!.

«I am MT» показала всему миру, что такое китайские игры, и проложила путь на всемирный рынок для китайских разработчиков. Будучи эталоном для карточных игр, «I am MT» была скопирована много раз, и подобные игры иногда появлялись на рынке даже сейчас.

«I am MT» вполне заслужила титул «Лучшей оригинальной народной карточной игры» и долгое время занимала первое место в магазине приложений в его прошлом мире, прежде чем в игровую индустрию пришли более смелые игроки и сделали игру, которая превзошла «I am MT».

Чэнь Мо хотел использовать ту же модель прибыли, так что создание «I am MT» будет его первым шагом. Особенности этой игры очень подходили для Чэнь Мо.

Первая особенность заключалась в том, что ее было довольно легко сделать! Плюс «I am MT» с точки зрения графики была довольно приятной, но не была сложной, так что сейчас для Чэнь Мо ее будет нетрудно воссоздать. Кодирование, дизайн уровней, игровой стиль и графика после употребления стольких книг ничего не значили для Чэнь Мо..

Стилистика этой игры была довольно проста, впрочем как и механика. До тех пор, пока арты будут приемлемого качества, он сможет сделать эту игру за месяца два или три, не больше.

Вторая особенность заключалась в том, что она была очень легкой. «I am MT» не делала ошибки других китайских игр — она не вынуждала игроков донатить в игру заоблочные суммы. На самом деле все было с точностью до наоборот. Ее создатели сделали так, чтобы каждый игрок мог получать гору и маленькую тележку разных бонусов совершенно бесплатно, а во время разных праздников эти бонусы умножались во множество раз...

Кроме того, в игре не нужно было следить за процессом боя или вовремя нажимать кнопки — все делалось автоматически, из-за чего игрокам не нужно было напрягаться.

Чэнь Мо так же должен был взять во внимание тот факт, что сейчас он находился в параллельном мире. Если бы он создал какую-нибудь слишком донатную игру, он, скорее всего, просто получил бы толпу сердитых поклонников и навредил своей репутации.

Так что «I am MT» будет достойной игрой для тестирования пределов игроков этого мира!

Третья особенность заключалась в том, что такую игру будет легче всего продвигать!

Но Чэнь Мо сейчас много думал над одним вопросом.

Что являлось ядром карточных игр? Верно, интеллектуальная собственность!

Многие разработчики видеоигр будут буквально выбрасывать деньги на защиту своей интеллектуальной собственности.

Почему интеллектуальная собственность была так важна и почему она стоила так много денег?

В карточных играх в основном интеллектуальная собственность решала, сколько будет стоить та или иная карточка. Если бы в игре существовали две легендарные карточки — Бэтмена и никому неизвестного бойца, цена, которую игроки были бы готовы заплатить за легендарную карточку с Бэтменом, находилась бы на совершенно другом уровне.

В его предыдущем мире самой популярной интеллектуальной собственностью было: «Наруто», «Ван Пис», «Fate». До тех пор, пока у компании есть право на использование этой интеллектуальной собственности, вопрос зарабатывания денег в этой компании даже не будет подниматься.

Карточная игра без популярной интеллектуальной собственности за плечами будет обычной карточной игрой без души.

Чэнь Мо обдумывал, как решить проблему с интеллектуальной собственностью.

Он сразу же подумал купить уже очень известную интеллектуальную собственность в этом параллельном мире, но он сдался вскоре после того, как узнал цены.

Конечно, не все права на использование интеллектуальной собственности были такими дорогими. Например, не очень популярные романы или аниме можно приобрести за несколько сотен тысяч долларов. Однако из-за этого его игра будет ограничена тем фактом, что о ее ядре мало кто знает, из-за чего в нее будут играть намного меньше людей, чем могло бы.

Покупка не очень популярной интеллектуальной собственности было бы пустой тратой денег.

Чэнь Мо теперь застрял меж двух огней — он не хотел покупать непопулярную интеллектуальную собственность, но он так же не мог позволить себе купить что-то популярное. Да и даже если бы он мог себе позволить купить что-то популярное, он конечно же не стал бы тратить настолько много денег!

Поэтому Чэнь Мо решил создать свою собственную интеллектуальную собственность.

Конечно, у Чэнь Мо был другой выбор, например, он мог нарисовать один том манги о «Наруто» или же нарисовать один том манги «Ван Писа», но он решил, что если он решит это сделать сейчас, это приведет его к поражению

Для того, чтобы любое произведение завоевало уважение и получило немного популярности нужно очень много времени. Более того, с нынешними способностями Чэнь Мо он не смог бы достичь хорошего качества картинки. Да и даже если он сможет рисовать по главе в неделю, кто знает, сколько времени потребуется, чтобы его копия получила достаточное количество внимания.

Перебрав множество различных вариантов Чэнь Мо понял, что мультсериал «I am MT» можно будет очень легко воссоздать и на данный момент он будет лучшим выбором.

Анимационная индустрия в этом мире не стояла на месте, в отличии от большинства разработчиков игр. Пока Чэнь Мо будет обеспечивать анимационную компанию модельками персонажей, сюжетом и сценами, качество продукта, вероятно, не будет слишком сильно отставать от оригинала.

Он хотел воссоздать этот мультсериал из-за того, что он был очень популярен в его предыдущем мире. Его первый эпизод собрал более тридцати миллионов просмотров на iQIYI (аналог ютуба), и иногда его даже называли культурным феноменом, так как он смог войти в историю из-за необычных игроков «World of Warcraft».

Но, конечно, на ряду с созданием такого сериала были и определенные риски...

Самой большой проблемой было то, что часть успеха сериала «I am MT» в какой-то степени зависела от истории и большой пользовательской базы «World of Warcraft». В этом мире не было игры под названием «World of Warcraft», поэтому зрители не смогут понять некоторые ее части.

Конечно многие вещи не нуждались в объяснении из-за того, что они играли в «World of Warcraft», но аудитория этого мира разве знала о такой игре?

И если они не поймут смысл этого мультика, разве это не повлияет на популярность самой игры?

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 53: Оригинальные арты**

После того, как Чэнь Мо немного подумал, он решил, что лучше сделать, а потом уже смотреть на результат.

Сначала мультсериал «I am MT» был популярен только среди сообщества «World of Warcraft», но вскоре распространился на подрастающее поколение, которое еще даже не знало о «World of Warcraft».

Юмористический стиль «I am MT», милые персонажи и богатая непрерывная история позволили этой истории отделиться от «World of Warcraft» и стать совершенно независимой историей.

В его прошлой жизни было много игроков, которые не играли в «World of Warcraft» но которым нравилась история «I am MT»; были даже случаи, когда игроки начинали играть в «World of Warcraft» из-за «I am MT».

Конечно, Чэнь Мо не собирался выпускать мультсериал без каких-либо изменений. Он планировал внести в него небольшие изменения, что позволит игрокам постепенно познакомиться с миром «I am MT».

---

Закончив рисовать минотавра, Чэнь Мо начал рисовать других персонажей.

Чэнь Мо все еще хорошо помнил всех главных персонажей и поэтому мог довольно хорошо нарисовать их по памяти. Однако с второстепенными персонажами все будет по другому, так что ему придется использовать зелье.

— Я немного устал, видимо пришло время использовать то, что я недавно получил от колеса фортуны. — пробормотал Чэнь Мо.

Чэнь Мо использовал суперускоритель. Он сразу же почувствовал прилив сил и решил на всякий случай использовать зелье просмотра воспоминаний.

Поскольку на этот раз Чэнь Мо удалось собрать много зелий просмотра воспоминаний, на этот раз ему не нужно сидеть к ряду почти восемь часов, как тогда. Но все же сейчас ему нужно закончить наброски как можно скорее, чтобы в дальнейшем не возвращаться к ним.

Когда его воспоминания прояснились, Чэнь Мо сразу же начал вспоминать об персонажах этой мобильной игры, не обращая внимания на анимации или интерфейс.

---

Он и до использования зелья помнил, что в «I am MT» было более тысячи карт с уникальными артами, из которых четыреста двадцать пять были игровыми персонажами, которыми мог управлять игрок, в то время как оставшиеся карты были картами монстров.

Конечно же среди этих карт было много повторяющихся карт. Карточка одного и того же трехзвездного персонажа и трехзвездного+ имела различия только в статистике и в оформление границ карточки и значка, к которому относился данный персонаж, в то время как арты у них были совершенно одинаковыми.

У каждого персонажа были разные арты для каждой стадии звезд, на которой на данный момент находился тот или иной персонаж, всего же количество звезд у каждого персонажа варьировалось от 2 до 7, и начиная с пяти звезд у каждого персонажа появлялись стадии — пятизвездочный+, +2 и +3 .

Чэнь Мо не нужно было создавать так много уровней прямо сейчас. Он планировал пока что ограничиться всего пятью звездами с максимальный стадией в +3 , а в будущем выпустить обновление, которое позволит игрокам продвинуться дальше.

Уменьшение количества звезд также означало, что количество артов монстров, которых ему придется рисовать, также будет уменьшено, а это означает, что количество карт, которые Чэнь Мо должен будет нарисовать, будет меньше тысячи.

Сейчас Чэнь Мо планировал нарисовать классических персонажей из орды, которые присутствовали в игре «I am MT»: танка, шамана, разбойника, охотника, друида, мага, чернокнижника, жреца, красавицу, вора, глупого минотавра и кровавого эльфа.

Из альянса ему нужно было нарисовать: леди, Тирана, Брика, лысого парня, президента, женщину друида, старшую сестру, Кевина, Нейла, Иссака, Гэвина, Говарда, Томаса, огненного капитана и его прихвостней...

Кроме того, ему еще нужно будет нарисовать будущих персонажей.

В его первой версии будет всего тридцать шесть игровых персонажей. Также ему нужно будет нарисовать еще около двухсот карт монстров, но сейчас ему нужно будет для начала создать основных персонажей.

------

Скорость рисования Чэнь Мо резко возросла после использования суперускорителя. С утроенной эффективностью работы, создание одного эскиза занимало у него от силы десять минут.

Чэнь Мо работал шесть часов подряд без отдыха. В итоге он закончил рисовать эскизы к 6 часам вечера.

Это были лишь грубые наброски. Оставалась еще куча работы, которую нужно было сделать, например добавить детали, раскрасить его эскизы, отредактировать и обработать и много чего еще... Однако Чэнь Мо не планировал делать это сам, так как сейчас он был слишком измотан.

------

Размявшись, Чэнь Мо отослал эскизы Су Цзинью и спустился вниз.

— Хм? Почему вы все здесь собрались?

Чэнь Мо заметил, что внизу было довольно много людей. Вэнь Линвэй, Цзя Пэн и Чан Сюэ... ему показалось, что сейчас тут присутствовали буквально все.

Су Цзинью встала и сказала: — Босс, ты наконец решил спуститься.

Вэнь Линвэй добавила: — Я думала, что ты заключил это пари импульсивно из-за чего не хотел спускаться, потому что ты понял, что не сможешь выиграть.

Чэнь Мо фыркнул: — Разве я похож на такого человека?

— Управляющий... Как продвигается ваша новая игра? Если вы думаете, что проиграете... — Встревоженно сказала Чан Сюэ

— Если ты захочешь сбежать, я знаю одного парня... — договорила за нее Вэнь Линвэй.

Чэнь Мо закатил глаза и сказал: — Подождите! О чем вы, ребята, думаете? Не волнуйтесь, у меня уже есть концепт новой игры. Золотая рыбка [1], посмотри на рисунки, которые я тебе только что прислал.

Су Цзинью запротестовала: — Я – Су Цзинью! Я никакая не золотая рыбка!

Вэнь Линвэй сказала: — Хм, это прозвище неплохо звучит. Отныне я тоже буду звать тебя золотой рыбкой!

Су Цзинью потеряла дар речи.

После того, как она открыла то, что он прислал, все были потрясены, когда увидели, что он уже успел сделать тридцать с лишним набросков разных персонажей. Хотя они не были раскрашены, их силуэты сразу же отпечатались в их памяти.

Су Цзинью спросила: — Босс, это эскизы персонажей для нашей новой игры? Мы будем делать милую игру?

Чэнь Мо ответил: — В основном да, я буду делать ядро и механику игры в течение этой недели, тебе же нужно будет доделать эти эскизы.

Су Цзинью посмотрела на рисунки вместе с остальными.

— Это...корова? С кольцом в носу? Она выглядит довольно мило. Почему первый же эскиз это какая-то корова? Точнее корова-мутант?

— Танк? Что это за имя такое?

— Второй эскиз тоже с коровой. Ммм...это женщина-корова, он назвал ее...его...шаманом? Он выглядит довольно глупо.

— У разбойника такой пустой взгляд. Может ли такой толстый на вид парень быть разбойником?

— Все персонажи довольно странной формы, но все они очаровательны...

— О, наконец-то нормальный человек, э-э-э...Леди? Она похожа на главную героиню, но почему она такая странная?

— Старшая сестра? Президент? Ммм...похоже, что те, кто находится сверху — гуманоиды?

— Что ты имеешь в виду под «гуманоидами»?

— Что означает альянс и орда? Почему персонажи орды снизу, а альянса сверху? Это что, две фракции?

Вскоре весь первый этаж был наполнен бесчисленным количеством разговоров...

[1] Су Цзинью (金鱼) звучит практически так же, как и «золотая рыбка», разница в ударении. Если делать на имя (ЦзиньЮ) — рыбка.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 54: Трата денег!**

Мнение о персонажах было хорошим, но они не были уверены, как эти персонажи могут быть связаны друг с другом...

Чэнь Мо спросил: — Золотая рыбка, сколько времени тебе понадобится на полную доработку эскизов? Конечный вариант может быть не слишком подробным, но все готовые арты должны быть того же размера, что и мои эскизы.

Су Цзинью немного подумала. — Эскизы этих персонажей не так уж и сложны. Четырех-пяти дней, вероятно, будет достаточно на одного персонажа.

Чэнь Мо покачал головой и сказал: — У тебя будет по три дня на каждого персонажа.

— А? — Су Цзинью была немного озадачена. — Я конечно могу делать по одному персонажу раз в три дня, но тогда качество будет хуже...

Чэнь Мо сказал: — Не волнуйся, моя игра все равно нацелена в основном на мобильный рынок. Все будет в порядке, если качество будет чуть хуже, так как мы сможем в дальнейшем обновить графику, сейчас же у нас нету времени на это.

Су Цзинью неуклюже кивнула: — Хорошо, я постараюсь.

Вэнь Линвэй сказала: — Если вся работа состоит в заполнении деталей и раскрашивании, я тоже могу помочь.

Чэнь Мо удивленно посмотрел на нее. — Ты уверена? Эти персонажи в будущем станут игровыми модельками в моей игре; они должны быть по крайней мере достаточно хороши, чтобы игрокам было приятно смотреть на них.

— Вэнь — лучшая художница среди всех нас. Она довольно часто рисует на заказ. — сказал Цзя Пэн Чэнь Мо.

Верно! Вэнь Линвэй, Цзя Пэн и их близкие друзья состоят в рекламном кружке университета. Они обычно должны рисовать разные плакаты и баннеры; могла ли она стать лучшей среди них, если ее навыки рисования были ужасными?

— Я сэкономлю много времени, если ты поможешь нам, — сказал Чэнь Мо.

— Тогда сколько ты мне заплатишь? — Вэнь Линвэй зло усмехнулась и посмотрела ему прямо в глаза. — Обычно я беру пять тысяч юаней за рисунок, и то такую цену я выставляю только постоянным клиентам.

— Я и не думал, что это будет стоить так дорого. — Пробормотал Чэнь Мо...

Конечно же цены сильно разнились между разными художниками. В то время как один возьмет всего тысячу, второй спокойно запросит за работу десять тысяч.

Но обычно от того, сколько ты заплатишь, зависит результат работы.

Кто-то вроде Вэнь Линвэй, которая взимала пять тысяч за рисунок, не могла быть плохим художником.

— Разве обычно тебе не приходится заниматься дизайном, композицией и выяснением конечного вида работы у заказчика? У меня уже есть эскизы, и конечный размер арта будет намного меньше стандартного. Все, что тебе нужно будет сделать, так это усовершенствовать и раскрасить его. Как на счет двух тысяч

Вэнь Линвэй ответила: — Скряга!

Чэнь Мо лишился дара речи.

Вэнь Линвэй подумала немного и произнесла: — Хорошо, я помогу тебе из жалости. Две тысячи за одного персонажа. Однако потом не жалуйся, что мы работаем слишком медленно, ибо мы будем работать в двоем.

Чэнь Мо посмотрел на Цзя Пэна и Чан Сюэ и сказал: — Если вы, ребята, тоже хотите помочь, я не против...

Цзя Пэн пренебрежительно махнул рукой: — Мы даже близко не так хороши, как Вэнь, я могу помочь с второстепенными персонажами, но к главным персонажам я даже не прикоснусь.

Чэнь Мо кивнул: — Все в порядке, позже я нарисую несколько эскизов кое-каких монстров, так что я, возможно, пришлю вам несколько из них. Оплата будет такой же.

Цзя Пэн еще раз пренебрежительно махнул рукой. — Не волнуйся, деньги не важны, ты можешь платить нам столько, сколько считаешь нужным.

---

Способности Су Цзинью и Вэнь Лингвэя в рисовании были очень хорошими, и они в основном практически идеально выполняли свою работу. Более того, Чэнь Мо было приятнее всего общаться с ними, поэтому Чэнь Мо поручил им доделать главных персонажей.

Чэнь Мо так же выдал несколько эскизов монстров другим художникам.

Исходя из скорости в три дня на каждую карту, Вэнь Линвэю и Су Цзинью потребовалось бы пятьдесят четыре дня для того, чтобы они смогли доделать тридцать шесть карт главных героев. Но это была только часть персонажей, всего же их было более трехста, и с такой скоростью он мог не успеть сделать игру вовремя!

Такая низкая скорость была из-за того, что их создание вообще не было похоже на создание зомби из «Растений против зомби», так как модельки многих зомби можно было использовать повторно, да и большинство растений тоже было довольно легко нарисовать. Однако для карточных игр такое провернуть было невозможно, ибо каждая карта должна была иметь собственную изюминку. Если бы она не выглядела хорошо или не была уникальной, игроки бы просто не захотели раскошеливаться.

Но для того, чтобы сократить время, Чэнь Мо придется получить помощь от какой-нибудь компании.

Чэнь Мо спросил Вэнь Линвэя и Су Цзинью: — Вы знаете какую-нибудь аутсорсинговую компанию, которая предоставляет услуги отличных художников? Желательно, чтобы компания была надежна.

Вэнь Линвэй немного подумала и ответила: — Я знаю одну. У меня есть несколько друзей, которые работают там художниками, и они вполне неплохо рисуют.

Чэнь Мо кивнул: — Отлично, тогда пришли мне их контакты. Кроме того, вы знаете какую-нибудь компанию, которая занимается анимациями?

Вэнь Линвэй и Су Цзинью покачали головами, и Вэнь Линвэй сказала. — Конечно мы обе знаем о нескольких таких компаний, но лично я, например, никого оттуда не знаю...

Чэнь Мо нахмурился и сказал: — Ладно, продолжайте работать, я вернусь к себе.

Чэнь Мо начал подниматься по лестнице.

Су Цзинью сказала: — Босс, подождите. А к какому типу игры будет относится наша следующая игра? Действительно ли нам нужно так много персонажей для карточной игры?

Чэнь Мо ответил: — Не волнуйся, скоро ты все увидишь!

------

Вернувшись на второй этаж, Чэнь Мо почувствовал усталость — вероятно, что это был побочный эффект суперускорителя.

Вскоре Вэнь Лингвэй прислала ему номер одного из менеджеров той компании, Чэнь Мо позвонил ему и сообщил свои технические требования.

Чэнь Мо переслал им эскизы для того, чтобы сэкономить время и немного денег.

В конце концов они сошлись на цене в две тысячи двести юаней за один арт главного героя и шестьсот юаней за арт монстра.

Поскольку требования к артам монстров были не столь строгими, цена на них была значительно снижена.

Если брать во внимания эти цифры, то Чэнь Мо должен будет потратить около трехсот тысяч с лишним юаней.

Конечно же, он мог еще немного сбить цену за арты монстров, но он не стал делать этого, так как качество тогда будет не очень хорошим.

Хотя это было недешево, Чэнь Мо чувствовал себя удовлетворенным. Он думал, что не сможет уложиться в бюджет в пятьсот тысяч юаней, но в итоге финальная цена была намного меньше...

Конечно же Чэнь Мо не стал отдавать на аутсорс важных персонажей, например: танка, шамана, разбойника, охотника, леди, президента и старшую сестру, вместо этого он отдал их на попечение Вэнь Линвэй и Су Цзинью. Исходя из скорости в три дня на одного персонажа им потребуется около месяца на все.

Плюс Су Цзинью нужно будет вовлечь в процесс разработки игры, поэтому Чэнь Мо не мог позволить ей сосредоточиться только на рисовании персонажей.

Кроме того, Чэнь Мо также дал поработать над некоторыми монстрами Цзя Пэну и его друзьям.

Остальные же персонажи и монстры будут сделаны аутсорсинговой компанией. На самом деле сейчас ему было не важно, кто именно сделает их, сейчас ему была важна только скорость!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 55: Анимация так дорога...**

Решение проблемы с персонажами и монстрами было только началом.

Чэнь Мо решил чуть попозже заняться пользовательским интерфейсом, фоном и спецэффектами.

Но для начала ему нужно решить серьезную проблему: вопрос нахождения надежной компании, которая делает качественные анимации! В конце концов, он решил параллельно с выходом игры выпустить и сериал!

Создание сериала «I am MT» не должно быть проблемой для анимационных компаний этого мира. Однако Чэнь Мо хотел сделать его более качественным, по крайней мере, он хотел, что бы он дотягивал по качеству до уровня последних нескольких сезонов «I am MT», .

В конце концов, этот мультсериал будет неплохо продвигать его игру. Если бы он решил сэкономить денег на этом, он в итоге бы остался у разбитого корыта!

Но Чэнь Мо никого не знал ни в одной анимационной компании. Поразмыслив, он решил позвонить Чжао Цзыхао.

В конце концов, Чжао Цзыхао владел особой компанией и часто общался с другими людьми из сферы индустрии видеоигр. Ему не составит труда указать Чэнь Мо на надежную анимационную компанию.

Во время разговора Чэнь Мо кратко изложил свои требования, и Чжао Цзыхао быстро указал ему на одну анимационную компанию.

Компания «Аврора» была довольно хорошо известна и уже имела за своими плечами несколько приличных работ, поэтому эта компания, вероятно, была хорошим выбором.

Чэнь Мо кратко изложил свои требования и договорился встретиться с ответственным лицом завтра в своем магазине видеоигр.

---

К тому времени, как их разговор наконец-то подошел к концу, Чэнь Мо едва мог держать глаза открытыми.

— Этот суперускоритель... действительно нечто...

Чэнь Мо отправился спать сразу же как только повесил трубку.

------

Утро следующего дня...

Чэнь Мо проспал целых десять часов и все еще чувствовал себя довольно скованно.

Неудивительно, что система сказала не использовать его чаще, чем раз в три дня! Он понял, что в ином случае он просто может умереть от усталости..

После того, как Чэнь Мо сходил в душ и открыл дверь для Су Цзинью, он вернулся к себе в кабинет.

Вэнь Линвэй присоединялась к Су Цзинью каждый день ровно в 10 утра. Она приносила с собой свой собственный планшет для рисования и ноутбук и начинала работать рядом с Су Цзинью.

Во второй половине дня прибыл человек, который был ответственен за «Аврору», и Чэнь Мо встретил его и пригласил в свой кабинет на втором этаже.

Этого человека звали Го Фэн. На вид ему было около сорока, и посмотрев на него можно было сказать, что он был очень добр.

Чэнь Мо не стал прибегать к обычному ритуалу по приему гостя, так что он сразу перешел к делу и подробно изложил свои требования.

— Я хочу создать особый мультсериал. В первом сезоне будет всего десять эпизодов, каждый эпизод будет длиться по десять минут. Так же в каждом эпизоде будет специальная песня в начале и конце серии.

— Я предоставлю вашей компании персонажей, сцены, сюжет, диалоги и раскадровку. Все, что вам, ребята, нужно будет сделать, так это анимировать все это в соответствии с моими запросами.

— Единственное, что меня интересует - сколько это будет стоить?

Го Фэн немного подумал и спросил: — Вы собираетесь платить за все это из своего собственного кармана?

Чэнь Мо кивнул: — Да.

— Я скажу вам один совет, принять его во внимание или нет — ваше дело, — сказал Го Фэн. — Анимация — это огромная инвестиция. Если она не станет популярной, вполне возможно, что вы потеряете слишком много денег. Вы хотите, чтобы мы использовали ваших собственных уникальных персонажей, уникальные сцены и учли ваши пожелания... эти три фактора воедино создают слишком рискованную инвестицию.

— Конечно, если вы готовы заплатить, мы все равно все сделаем.

Чэнь Мо кивнул: — Спасибо за совет, но я уже знаю, во что ввязываюсь, так что просто скажите мне цену.

Го Фэн кивнул: — Хорошо. На данный момент рыночная цена создания двадцатичетырехминутного эпизода находится в районе пятисот тысяч юаней, или же около двадцати тысяч за одну минуту. Конечно же в эту цену входит все — от банальной настройки света до обеспечения более плавной анимации.

Чэнь Мо попытался успокоиться и сказал:.. — Дайте мне немного подумать об этом.

Такая цена была слишком высокой для Чэнь Мо на данный момент. Исходя из ценника в двадцать тысяч юаней за минуту, один десятиминутный эпизод обойдется ему в двести тысяч юаней. В первом сезоне будет десять эпизодов, а это означает, что один сезон обойдется ему в два миллиона юаней!

Трудно было сказать, сколько стоил сериал «I am MT» в его предыдущей жизни, но цена определенно была не такой высокой.

В предыдущей жизни одна компания потратила всего три миллиона юаней для покупки прав «I am MT».

Увидев, что Чэнь Мо задумался, Го Фэн быстро добавил: — Конечно, цена варьируется в зависимости от качества продукции. Если вы готовы увидеть более низкое качество, цена будет снижена.

Чэнь Мо спросил: — Есть ли разница между 2D и 3D?

Го Фэн объяснил: — Есть, но не очень большая. Сейчас наши 2D-анимации фактически преобразуются из 3D-анимации, то есть мы используем 3D для создания 2D. Если вы хотите увидеть полностью в ручную нарисованное 2D, то цена будет варьироваться от восьмидесяти до девяноста тысяч за минуту. Но в наши дни такое почти никто не заказывает.

— Ручная 2D анимация требует слишком много художников. Наши предыдущие 2D-анимации можно классифицировать как слишком трудоемкие, и большая часть денег была потрачена в основном на художников. В настоящее время, поскольку технология преобразования 3D в 2D является достаточно хорошей, она позволяет нам сократить много рабочей силы, что фактически снижает затраты как и ваши, так и наши.

Чэнь Мо кивнул. Этот параллельный мир был совсем не похож на его предыдущий мир.

Чэнь Мо задумался на несколько мгновений.

«Два миллиона за сезон – действительно ли это так дорого?»

«I am MT» из его предыдущей жизни потребовался всего один сезон, с помощью которого он смог заработать денег на девять последующих сезонов!

Более того, у «I am MT» не было никакой аудитории, когда она вышла в свет. Но если качество сериала не будет достаточно хорошим, это значит, что и игра и сериал не будут успешными, и из-за этого Чэнь Мо потеряет слишком многое.

Потеря денег не была большой проблемой, самое главное — пари!

Поэтому Чэнь Мо в итоге решил не экономить на анимации. Не важно, что она будет немного дорогой, главное, чтобы она была качественной.

Чэнь Мо сказал серьезным тоном: — Хорошо, я принял решение. Просто сделайте все на самом высоком уровне. Однако из-за того, что я предоставлю дизайн персонажей и сюжет, это же должно снизить стоимость, не так ли?

Го Фэн кивнул: — Конечно! Это немного снизит стоимость, хоть и не на много. От двух миллионов можно будет вычесть двести тысяч юаней

Чэнь Мо не удержался и приложил ладонь ко лбу. Экономия была действительно минимальной.

Го Фэн добавил: — Однако, если вы предоставите сценарий и модельки персонажей, вам нужно будет тесно сотрудничать с нашей командой, в частности, чтобы все решалось вовремя, но во избежания недоразумений, всем будет лучше, если вы не будете вносить слишком много изменений.

Чэнь Мо кивнул. — Понятно. Как насчет того, что через неделю я предоставлю вам дизайн персонажей, сюжет и сцены, после чего мы заключим контракт.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 56: Планы.**

Проводив Го Фэна из своего магазина, Чэнь Мо вернулся в свой кабинет.

До сих пор Чэнь Мо ни на дюйм не продвинулся в разработке проектной документации. Впрочем, он не волновался, так как механика этой мобильной карточной игры была предельно проста. Только боевая система и дизайн уровней будет немного хлопотно воссоздать.

Сейчас он отдал приоритет написания сценария и раскадровки для мультсериала.

Только благодаря популярности мультсериала мобильная игра смогла заработать много денег, поэтому сериал должен появиться в прямом эфире гораздо раньше, чем сама игра.

На разработку игры уйдет примерно четыре месяца, как и планировал Чэнь Мо.

За первую неделю он хотел закончить все, что было связано с мультсериалом, ему еще предстояло нарисовать персонажей, сцены, написать сценарий и сделать раскадровку плюс организовать его производство.

Вполне вероятно, что им потребуется неделя на создание эпизода длиной в десять минут.

Поскольку каждый эпизод будет примерно вдвое короче любых других анимаций, Чэнь Мо беспокоился о том, что он не привлечет достаточного количества зрителей, поэтому он решил выпустить первые три эпизода вместе, а это означает, что только через месяц зрители увидят его сериал.

После этого каждую неделю будет выпускаться по одному эпизоду, так что первый сезон закончит выходить примерно через три месяца. Когда придет время выпускать игру, Чэнь Мо решит, создавать или не создавать второй сезон.

Чэнь Мо намеревался закончить делать игру за три месяца, оставив один месяц для тестирования и корректировки некоторых проблем.

Сейчас же он должен будет за неделю сделать все для мультсериала.

Чэнь Мо должен будет взять на себя роль художника на следующие несколько дней.

Кроме того, Чэнь Мо также должен будет нарисовать концепт-арт сцены.

Чэнь Мо не планировал сейчас использовать суперускоритель, так как он все еще чувствовал себя плохо из-за его побочного эффекта.

------

Неделю спустя...

Как и договаривались, Го Фэн еще раз приехал в магазин видеоигр Чэнь Мо. Он показал ему готовый сценарий и раскадровку.

Го Фэн быстро пролистал его и был потрясен, увидев, что то, что предоставил Чэнь Мо, было очень детальным и довольно качественным. Он смог уловить суть истории только из раскадровки!

Более того, дизайн персонажей был очень новым и свежим, и, по-видимому, главным героем была корова!

— Эммм... — Го Фэн почесал подбородок. Сначала он думал, что это просто очередная «хотелка» богатого человека, и что Чэнь Мо просто делает это для удовольствия. Но после просмотра раскадровки и сценария, хотя он и не был идеальным, история несла в себе хороший посыл и имела большой потенциал!

Если бы это был личный проект их студии, Го Фэн выделил бы на него свои лучшие ресурсы!

Более того, сценарий и раскадровка, предоставленные Чэнь Мо, были чрезвычайно подробными! В его раскадровке даже были замечания по поводу замысла некоторых диалогов и областей, на которые необходимо было обратить внимание во время дубляжа.

Чего Го Фэн не знал, так это того, что Чэнь Мо уже внес несколько незначительных изменений в оригинальный сценарий и удалил несколько наиболее непонятных моментов.

Поскольку Чэнь Мо теперь перешел на второй уровень в написание сюжета, то для него внести такие изменения было довольно просто.

— Если у вас возникнут какие-то профессиональные соображения по поводу сценария, не стесняйтесь сказать об этом мне.

Го Фэн кивнул: — Хорошо, мы дадим вам знать, если у нас появятся идеи получше. Однако я очень удивлен тем, насколько хорошо сделан сценарий. На мой взгляд этот сериал определенно сможет завоевать некоторую популярность.

Чэнь Мо хихикнул про себя. «Какую-то популярность? Вы недооцениваете этот мультсериал!» — подумал он.

Впрочем, это было нормально. В его прошлой жизни, мультсериал «I am MT» конечно тоже хвалили, когда он вышел, но кто бы мог подумать, что он станет настолько популярным?

Тогда было много тех, кто думал, что та компания, которая решила купить права на «I am MT» за три миллиона юаней была сумасшедшей.

Но вскоре все обнаружили, что слишком многие недооценили потенциал сериала и игры.

Го Фэн сначала беспокоился, что сценарии и раскадровка Чэнь Мо будут неортодоксальными, но его сомнения рассеялись, когда он увидел его сценарий.

---

Переговоры прошли довольно гладко, и обе стороны решили подписать контракт в начале следующего месяца, после чего компания официально приступит к работе.

Чжао Цзыхао также поручил одному из сотрудников своего юридического отдела приехать и взглянуть на контракт Чэнь Мо. Убедившись, что все в порядке, Чэнь Мо подписал контракт и заплатил.

«Растения против зомби» сумела заработать за второй месяц 2,6 миллиона юаней. 1,8 миллиона из них уже было потрачено на производство мультсериала, остальное же пойдет на оплату создания карт и других вещей.

------

Когда все вопросы, связанные с мультсериалом, были решены, все, что Чэнь Мо мог сделать, так это ждать.

Сейчас же Чэнь Мо решил, что ему пора приступить к созданию «I am MT».

Первая версия «I am MT» была довольно простой. Однако из-за последующих обновлений ее функционал расширился и в итоге стал слишком перегруженным.

Чэнь Мо же не планировал совершать ту же ошибку.

Чэнь Мо и так решил, что вырежет некоторые части игры. Если бы он решил сразу же сделать игру такой, какой она была на тот момент, когда он еще жил в другом мире, новым игрокам, вероятно, было бы невероятно трудно начать играть в нее!

------

После мозгового штурма Чэнь Мо приступил к работе над основой проектного документа.

Этот проектный документ будет включать в себя основной интерфейс, базовую боевую систему, систему роста карт, план подземелий, все числовые значения (уровни, титулы, VIP-очки и т. д.), магазин и VIP-льготы, список друзей, список гильдии, инвентарь, чат, почту, ежедневные особые события и множество другого контента.

С помощью зелья просмотра воспоминаний основа проектной документации была написана в мгновение ока. Фундамент игры не нуждался в особом рассмотрении, поскольку эта система являлась эталонной для других китайских мобильных игр с аналогичным стилем игры и была создана очень известным создателем.

Сейчас Чэнь Мо должен сосредоточиться на двух различных аспектах: на улучшении карт и боевой системе, а также на дизайне уровней и балансе карт.

Чэнь Мо хотел дать немного поработать над некоторыми моментами Су Цзинью, но он решил не делать этого, так как то, что он уже создал, было бы для нее чем-то неизведанным. Если бы он поручил эту работу ей, ему, вероятно, пришлось бы потратить кучу времени на исправление и переписывание ее кода.

Более того, ему было бы очень трудно объяснить ей концепцию игры. Он предпочел бы использовать Су Цзинью для того, чтобы она доделала больше персонажей.

После того, как он закончил работу над фундаментом, он взял десятиминутный отдых, а затем начал работать над боевой системой.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 57: Секретная техника...**

Были ли китайские карточные игры забавными?

У каждого человека было свое мнение на этот счет, так как у всех были разные вкусы.

Многие говорили, что карточные игры были скучными, однообразными, повторяющимися...

Но...они были весьма прибыльными!

А если игра была прибыльной, то это значит, что игроки одобряют ее.

А почему игроки одобряют ту или иную игру? Потому что она им нравится!

Существовало одно очень странное явление — многие игроки жаловались на игру, при этом одновременно вытаскивая деньги из своего кармана.

Почему карточные игры были такими прибыльными? Какая часть игры делала ее такой привлекательной?

Это был сложный вопрос. Если бы Чэнь Мо написал диссертацию о сути карточных игр, она, вероятно, состояла бы из десятков тысяч слов.

Но если говорить вкратце, то удовольствие от карточных игр исходило из трех различных областей.

Первой причиной являлся сбор и улучшение карт.

Была одна компания, которая сделала копию «I am MT». В итоге в этой игре один богатый человек потратил несколько десятков тысяч юаней для получения одного персонажа!

Была одна малоизвестная карточная игра «Три Королевства», которая все еще находилась в бета-версии, и один богатый парень задонатил более пятидесяти тысяч юаней только ради получения Чжугэ Ляна [1]. Однако только после растраты всех денег он узнал, что в эту игру еще даже не добавили Чжугэ Ляна!

В итоге разработчики работали несколько дней сверхурочно только ради добавления Чжугэ Ляна!

В «I am MT» многие игроки ежедневно могли бы гриндить подземелья для сбора фиолетовых осколков или потратить кучу денег на «колесо фортуны» ради получения заветной карточки!

Геймдизайнер же всегда будет балансировать способности карт в соответствии с популярностью персонажа, все ради того, чтобы игроки начинали тратить больше денег.

Если большинство игроков признают, что та или иная карта намного сильнее других, это простимулирует остальных игроков потратить свои деньги ради получения этой карточки.

После того, как все признают эту карту хорошей, она будет отличаться от других карт. Те игроки, которые собрали и прокачали ее также будут удовлетворены, и они будут чувствовать, что их деньги были потрачены не зря.

Поэтому ключом к созданию прибыльной карточной игры являлось создание системы ценностей, которая будет признана всеми игроками. Эта система также даст разработчику возможность постоянно продавать игрокам новые карты.

После того, как игрок получил карту, которую он хотел, он будет продолжать повышать ее уровень или улучшать ее способности. Каждый раз, когда карта будет улучшаться, это позволит игроку почувствовать, что он растет, что так же заставит его почувствовать удовольствие от процесса улучшения карт.

Все это было частью «числового стимула».

Он являлся самым важным источником радости карточных игр. Это была очень зрелая и очень известная модель, и именно из-за нее рынок мобильных карточных игр был так перенасыщен.

Второй причиной, почему карточные игры были так хороши, лежало в выяснении лучшего состава команды и разработке собственных стратегий.

Боевая система карточных игр может показаться однообразной, но на самом деле она была довольно богатой. В «I am MT» каждая карта имела три атаки: обычную атаку, специальную атаку и пассивные атаки. Система персонажей была основана на системе «World of Warcraft», причем разные персонажи обладали разными способностями.

Всего в игре было несколько типов AoE заклинаний: которые атаковали всех существ на экране, которые атаковали трех передних существ и которые атаковали двух существ, что находились позади передней линии.

В «I am MT» также были физические и магические повреждения.

Помимо этого, в игре также были факторы, которые отвечали за уменьшение урона, за воскрешение, временной урон и много чего еще.

Плюс на результаты боя влияет позиционирование карт, порядок их расстановки, сопротивляемость той или иной стихии, способности лидера группы и другие сложные механики, которые значительно увеличивают реиграбельность одного и того же уровня.

Конечно же боевая система карточных игр не шла ни в какое сравнение с боевой системой любой другой нормальной игры, но для мобильных геймеров такой системы было более чем достаточно!

Такая боевая система может быть внедрена куда угодно — будь то игра о «Наруто» или «Ван Писе», это не имело значения.

Плюс боевая система карточных игр имела циклическую систему балансировки. Игрокам потребуется много времени на тестирование и обмен опытом с другими игроками для нахождения лучшей группы из пяти карт среди пары сотен карт.

К тому же редкие карты было не так-то легко получить рядовому игроку, для ее получения игрок должен будет потратить приличное количество времени или денег. Испытание каждой карты боем будет огромным капиталовложением!

Этот процесс также будет веселым и полезным для игрока. Поэтому, если бы боевая система и система прокачки карт в карточной игре идеально подходили друг другу, это привело бы к тому, что боевая система никогда не устареет, что позволит игрокам играть в нее годами.

Третьей особенностью был численный стимул.

Он охватывал широкую область, такую как результаты деятельность игрока, так и ежедневные бонусы...

Конечно же, эти правила относились не только к карточным играм, ибо они были стандартными для каждой китайской мобильной игры. Она также была популярна среди других жанров.

Первоисточником данных правил являлись браузерные игры, которые вскоре распространились на все мобильные китайские игры.

Конечно же, этот «числовой стимул» был раскритикован многими геймерами. Но в конце концов это была всего лишь критика, и не было ни одной компании, которая осмелилась бы сделать то же самое.

Почему? Потому что этот стимул было просто внедрить в игру и он был очень эффективен. Как только он будет удален, рейтинг игры и ее прибыль упадет.

Но для того, чтобы он работал игра должна быть бесплатной, все ради привлечения как можно большего количества игроков в игру. Некоторые из этих игроков, возможно, и не будут тратить деньги, но это не имеет значения.

Как только игрок войдет в игру, он увидит очень подробное обучение, которое позволит ему испытать то, что игра сможет предложить ему. И в первые несколько часов игры она будет чрезвычайно легкой и позволит игроку буквально пролетать сквозь контент.

Похожая стратегия лежала в основе электронных книг: предоставьте своим читателям первые главы совершенно бесплатно, и если им понравится работа автора, они заплатят за труды автора. Но если читатель не будет доволен, автор не получит никаких денег.

Однако в игре легкий режим рано или поздно должен прекратиться, ради большего завлечения игрок должен испытать некоторые трудности.

В подобных играх те игроки, которые донатили и предпочитали не донатить, находились на разных уровнях. Если разработчик хотел получать за свои труды деньги, ему придется ввести некоторые барьеры.

Эти барьеры будут ставить перед ними вызов, и игрок либо потратит деньги, чтобы сделать себя сильнее и двинуться вперед к более сложным уровням.

Либо это привело бы к другой проблеме: если бы игрок не хотел тратить деньги, но он все равно столкнулся бы с таким барьером, что бы произошло? Он, вероятно, сразу же удалил бы эту игру!

Тогда как остановить таких игроков от ухода? Все просто, им просто нужно предоставить некоторую помощь!

[1] Чжугэ Лян – китайский полководец и государственный деятель эпохи Троецарствия.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 58: Ненормальная документация!**

Интересным моментом было то, что чем меньше игрок хотел тратить на игру, тем больше он заботился о халяве, которую выдавала игра!

«Ты не можешь добиться прогресса? Не волнуйся, я дам тебе несколько бриллиантов. Просто войди в игру сегодня, и я дам тебе целых сто бриллиантов. После того, как ты пройдешь N-ое количество уровней я дам тебе еще пятьсот бриллиантов, а когда ты доберешься до тридцатого уровня, я дам тебе еще пятьсот бриллиантов.…»

И из-за этого такие игроки начнут конвертировать халяву в реальную валюту!

Ты хочешь сдаться? Это значит, что ты будешь терять деньги каждый день!

В этот момент большая часть игроков продолжила бы играть только из-за потенциальной потери денег.

Многие люди подумали бы, что игрок будет делать это только в том случае, если он был бедным. Если бы игрок был богатым, то задонатить несколько тысяч юаней в игру для него не было большим делом.

Но это было совершенно неправильно!

Готовность игрока на трату денег была связана только с его личностью, и многие из игроков, которые собирались вообще не донатить, менялись.

Чэнь Мо в своей прошлой жизни не раз видел таких людей. Сначала они не особо понимают почему им дают столько плюшек, потом они начнут ценить их, чуть позже ради них они начнут заходить в игру на автомате...

Когда такие игроки начинали заходить в игру только из-за халявы, они уже на подсознательном уровне хотели поскорее добиться успеха.

После такого игроки, которые ранее не хотели тратить деньги, скорее всего, превратятся в игроков, которые начнут тратить деньги во время «особого» события.

Все начнется первым пополнением, продолжится ежемесячным «battlepass-ом», к которому на помощь начнут приходить средние по размеру донаты, которым вскоре начнут помогать крупные...в итоге игрок не заметит того, что начал тратить все больше и больше денег на игру.

Конечно же, не все из тех, кто решил не донатить, станет таким игроком, но, в конце концов если, они все равно продолжат играть в игру, это будет хорошим исходом.

Любая компания приветствовала тех игроков, которые не будут тратить ни цента. Если они не смогут поддержать разработчика материально, моральная поддержка тоже является поддержкой!

---

В итоге раскадровка игры заняла у Чэнь Мо два дня. После этого он начал работать над механикой игры. Включая устранение слишком серьезных багов, весь процесс занял всего неделю.

Хотя китайские мобильные карточные игры могли показаться простыми, у них было много мельчайших деталей, создание которых занимало много времени.

Плюс он также работал над оригинальным оформлением карт.

Кроме того, Чэнь Мо также должен будет потратить некоторое время на проверку первой серии его мультсериала. Го Фэн должен будет отправить первый эпизод Чэнь Мо в ближайшие выходные.

---

После завершения проектной документации Чэнь Мо попросил Су Цзинью перенести ее в движок видеоигр.

Су Цзинью и Вэнь Линвэй закончили доделывать в общей сложности восемь персонажей. Чэнь Мо мог сказать, что их художественные навыки были довольно хороши, так как детали были сопоставимы с оригиналами.

Конечно, некоторые детали не совсем совпадали с теми, что были в его прошлой жизни, но это не имело значения, поскольку такие мелкие детали не играли большой роли.

Су Цзинью скачала проектный документ, который ей прислал Чэнь Мо.

Чэнь Мо сказал: — Вся проектная документация готова, вам осталось немного доделать дизайн уровней а также подправить атрибуты карт и общую конструкцию. Но сейчас тебе нужно перенести все это в игровой движок, остальное мы добавим позже.

Су Цзинью была потрясена: — Вся проектная документация готова? Всего за неделю?!

Конечно, она была удивлена, ей потребовалось две недели на создание двух функций для обновления «Растений против зомби», в то время как он сумел написать проектную документацию игры всего за неделю!

Он был слишком быстр!

— Взгляни на проектную документацию и спроси меня, есть ли там что-нибудь, чего ты не понимаешь. Я пойду поработаю над атрибутами и дизайном уровней.

------

Дав ей еще несколько советов, Чэнь Мо вернулся в свой кабинет.

Су Цзинью было очень любопытно. Какую игру он решил создать, раз так был уверен в своей победе?

Чэнь Мо даже связался с анимационной компанией. Что он задумал? Какое отношение анимационная компания имеет к производству игр?

До сих пор Су Цзинью понятия не имела, что собирается делать Чэнь Мо.

Вэнь Линвэй, Цзя Пэн и другие собрались вокруг, чтобы посмотреть на это.

Вэнь Линвэй облокотилась на барный столик и сказала: — Мне действительно очень интересно, что это будет за игра.

Цзя Пэн сказал: — Гм, Вэнь, ты понимаешь, что говорится в этом проектном документе?

Вэнь Линвэй бросила на него холодный взгляд: — Ну и что, что я не понимаю? Золотая рыбка, объясни мне.

Су Цзинью потеряла дар речи…

---

Она начала просматривать один проектный документ за другим.

Интерфейс...

Боевая механика...

Ежедневные задания....

Неуверенность Су Цзинью в будущей игре нисколько не уменьшалась во время этого процесса. На самом деле она начала возрастать.

Закрыв последний проектный документ, Су Цзинью была совершенно сбита с толку.

— И это всё? И ЭТО ВСЁ? Не слишком ли это просто? Содержание этой игры даже близко не сравнится с «Растениями против зомби»! — воскликнула Су Цзинью.

Вэнь Линвэй нахмурилась: — Что случилось? Можешь ли ты рассказать нам, как будет выглядеть эта игра?

Цзя Пэн вытер пот со лба: — Хотя я действительно не понимаю, что в ней написано, но... Я чувствую, что в этой документации слишком мало строк...

Су Цзинью открыла проектную документацию механики боя и снова просмотрела правила боя.

На вертикальном мобильном экране игрок и противник будут занимать по шесть плиток и будут атаковать друг друга по порядку...

Су Цзинью еще раз перечитала правила боя.

— Да, именно так! Не слишком ли все просто? Это не идет ни в какое сравнение с «Растениями против зомби»!

Су Цзинью не могла поверить своим глазам, и ей было трудно поверить в то, что Чэнь Мо дал ей такую простую документацию.

«Растения против зомби» была невероятной игрой в реальном времени, в то время эта...игра... была пошаговой!

Кроме того, бой можно было описать всего двумя словами — бой карт! Кроме контролирования карт, игроку не нужно будет выполнять никаких других действий!

Такая простая игра...

Су Цзинью не могла себе представить как именно будет выглядеть бой, но чувствовала, что это будет не очень захватывающее зрелище. Куча дерущихся карт? Существует ли более глупая идея?

Более того, что это за ВИП-система?

Для достижения двенадцатого уровня «ВИП» статуса требовалось пятьсот тысяч рун?

Обменный курс составлял один юань за десять рун, что означало, что для достижения двенадцатого уровня «ВИПА» требовалось пятьдесят тысяч юаней?!

Пять-ноль-ноль-ноль-ноль юаней!

Су Цзинью не понимала, что это значит; кто вообще будет тратить пятьдесят тысяч юаней на игру?

Сколько хороших блюд вы могли бы себе позволить купить на такую сумму денег?!

Сколько одежды?!

Сколько раз сходить на фильм?!

Сколько разных гаджетов?!

Кто будет готов потратить пятьдесят тысяч юаней на подобную игру?!

Более того, посмотрите на ВИП-привилегии!

Увеличение лимита ежедневных покупок, улучшение лидерства, увеличение количества попыток на прохождения разных уровней, включая подземелья и боссов! У «ВИПОВ» даже был особый подарочный набор!

И что это за бонус пополнения? «Пополните счет на двадцать тысяч рун для получения эксклюзивной карты: «Старшая сестра»!

Две тысячи юаней — это же просто грабеж!

У Су Цзинью крутилась только одна мысль в голове, пока она просматривала документацию: «Что это за …?»

«Босс, хоть вы и сделали ставку на доход, но...эта уловка ради заработка денег слишком очевидна!»

«Нет... Я должна спросить его и выяснить, что происходит!»

Су Цзинью поднялась наверх.

Цзя Пэн взглянул на Вэнь Линвэй, и она посмотрела на него.

— Что мы будем делать? — спросил Цзя Пэн.

Вэнь Линвэй ответила: — Кто знает? Давай просто притворимся, что ничего не произошло, и вернемся к нашей собственной жизни. Лучше не вмешиваться во что-то, в чем мы не разбираемся, пусть лучше наша золотая рыбка сама все выяснит у нашего могучего Управляющего.

Цзя Пэн потерял дар речи.

«Почему ты выглядишь такой довольной, говоря это?!»

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 59: Первая анимация.**

Су Цзинью усердно работала на барном столике магазина видеоигр.

Цзя Пэн и Чан Сюэ что-то шептали друг другу.

— Я слышала, что Цзинью пошла к управляющему, когда увидела проектную документацию. А что было дальше? — спросила Чан Сюэ.

Цзя Пэн покачал головой: — Понятия не имею, они разговаривали около часа, а потом она спустилась вниз и начала переносить все в игровой движок.

Чан Сюэ прошептала: — Она ничего не сказала?

Цзя Пэн снова покачал головой.

— Значит ли это, что она согласна с идеями управляющего? — спросила Сюэ. — Она поняла смысл этой игры?

— Я так не думаю, — нерешительно сказал Цзя Пэн. — Я думаю, что сейчас ее позиция похожа на «давай отбросим разногласия и будем работать вместе».—

Чан Сюэ была немного обеспокоена: — Что нам делать?

Цзя Пэн посмотрел на нее и сказал: — А что мы можем сделать? Мы явно не сможем ничего толкового сказать, так что нам не стоит совать свой нос в это дело. У управляющего скорее всего есть свои мысли на этот счет, мы, вероятно, все испортим, если вмешаемся.

Чан Сюэ кивнула: — Верно, давай лучше просто продолжим дорисовывать карты...

Атмосфера в магазине видеоигр была немного поникшей, в основном из-за того, что никто не возлагал больших надежд на эту новую игру «I am MT». Судя по имеющим механикам и стилю игры, им показалось, что она не будет успешной.

------

— Здравствуйте, это «Магазин видеоигр "Удар молнии"»?

Су Цзинью была потрясена. Когда она подняла голову, то поняла, что перед ней стоял мужчина из службы доставки.

Су Цзинью встала: — Да, все верно, к нам пришла посылка? Вы можете оставить ее мне.

Через мгновение курьер вышел и вернулся обратно в магазин с коробкой в руках : — Мистер Чэнь Мо заказал проектор. Пожалуйста, откройте коробку и проверьте его. Если с ним нет никаких проблем, то я установлю его.

Проектор?

Су Цзинью была потрясена. Зачем Чэнь Мо заказал проектор?

Чэнь Мо уже спустился вниз и сказал, — Вы можете установить проектор на потолке здесь, а экран вот тут, на эту стену...

---

Курьер был довольно ловок и закончил весь процесс распаковки и установки за полчаса.

— Пожалуйста, включите его и проверьте, — сказал курьер, вытирая пот.

Проектор был подключен к компьютеру Су Цзинью. Чэнь Мо закрыл жалюзи в магазине видеоигр и включил его.

Спустя мгновение на экране появилась картинка.

— Все хорошо. Если возникнут какие-то проблемы, я свяжусь с отделом продаж, — сказал Чэнь Мо.

— Спасибо, что выбрали нашу компанию! — после этих слов курьер собрал свои вещи и забрал мусор с собой.

Цзя Пэн был шокирован и спросил: — Управляющий, зачем нам проектор? Для чего он?

Чэнь Мо сказал Су Цзинью: — Включи видео, которое я тебе только что отправил.

— Видео? — Су Цзинью посмотрела на экран своего компьютера. Действительно, Чэнь Мо прислал ей десятиминутный видеофайл под названием «I am MT Первый сезон первый эпизод».

После двойного щелчка мыши на экране проектора появилась картинка.

Чэнь Мо произнес: — Вы, ребята, много работали, так давайте посмотрим небольшой мультик и немного отдохнем.

Всем было любопытно. Неужели это тот самый мультсериал, над которым так усердно работал Чэнь Мо?

Все, начиная с развития персонажа и заканчивая сценариями этого мультсериала, было сделано Чэнь Мо, но никаких подробностей они не знали.

Логотипы компаний «Удар молнии» и «Авроры» исчезли через несколько мгновений.

Вступительная сцена показывала красоты какого-то мира, и вскоре рассказчик начал говорить...

— На бескрайних равнинах Азерота живет много разных рас. В итоге спустя много веков они породили много цивилизаций.

— Прошло много лет с тех пор, как Альянс и Орда начали сражаться бок о бок против Пылающего Легиона. Из-за этой войны две фракции ненадолго забыли о войне, но после нее хрупкий мир между Ордой и Альянсом сразу же исчез.

— Сегодня снова начали греметь боевые барабаны, и люди возглавили Альянс, в то время как орки — Орду, и вот две фракции снова столкнулись друг с другом...

— Наша история начнет свое повествование с расы тауренов...

Сразу же после этого на экране замелькали разные сцены, сначала показался великолепный Штормград, тщательно охраняемый Оргриммар, безмятежный Дарнас... Разные расы и разные ландшафты промелькнули за несколько секунд, из-за чего весь Азерот был полностью раскрыт в эти несколько мгновений.

И в конце концов самое последнее, что было показано — глуповатого вида таурен.

Вэн Линвэй и Су Цзинью были ошеломлены.

Качество анимации было очень высоким!

В конце концов, этот сериал сделала студия «Аврора». Анимация, звуковые эффекты, повествование и некоторые мелкие детали были сделаны довольно хорошо и легко передавали намерение создателя.

Чэнь Мо, вероятно, потратил довольно много денег...

Более того, повествование и сцены с самого начала полностью привлекли их внимание.

Хотя они услышали всего несколько слов и увидели несколько картинок, каждая сторона этого анимированного мира была раскрыта. В этом мире было так много классических рас из западных фантастических миров, например те же орки и гномы...

Более того, качественная анимация заставляла мир казаться очень красивым и богатым, и это легко чувствовалось из-за легкого повествования.

Этот мир назывался Азеротом, и в нем было по меньшей мере семь или восемь различных рас. Некоторые расы дружили, а некоторые расы воевали. На данный момент существуют всего две различные фракции: первая называлась Альянсом, которая возглавлялась людьми, а другая — Ордой, и она возглавлялась орками. Альнс и Орда воевали друг с другом.

— Этот мир кажется довольно большим. Однако пока еще слишком рано говорить, на что похожа эта история, — сказала Вэнь Линвэй.

Никто не мог отвести взгляд от экрана после того, как они увидели вступление.

---

Именно этого Чэнь Мо и добивался.

Почему Чэнь Мо был так уверен в мультсериале «I am MT»? Все из-за того, что все происходило в мире «World of Warcraft», и ни у кого не могло возникнуть никаких сомнений на счет влияния «World of Warcraft»!

Но даже и без мира «World of Warcraft», история и диалоги данного мульсериала находились на высшем уровне!

В чем то это даже можно было сравнить с помешательством на «Гарри Поттере». Сколько людей в Китае понимали и любили культуру ведьм? Многие из поклонников ничего об этом не знали, но это никак не повлияло на популярность «Гарри Поттера».

Вещи, которые были классическими в одном мире, стали бы классическими и в другом.

На первый взгляд, Чэнь Мо пытался воссоздать только «I am MT». Но на самом деле он пытался воссоздать комбинацию «I am MT» и «World of Warcraft», используя историю «I am MT» и мир «World of Warcraft» для воссоздания цельной «I am MT».

Например, эта вступительная сцена, декорации и история были переданы зрителям в урезанном виде ради введения их в мир Азерота и различных рас.

Сейчас Чэнь Мо был похож на двуручного воина, который держал «I am MT» в левой руке, а «World of Warcraft» в правой!

Аудитория в этом мире не знает «World of Warcraft»? Это не проблема! Используя свой навык написания сюжета второго уровня Чэнь Мо мог вплести сеттинг «World of Warcraft» в «I am MT».

Конечно, если бы у него была такая возможность, он привнес бы еще больше особенной игровой культуры из своего предыдущего мира в этот. Но создание десятиминутной анимации уже было пределом возможностей Чэнь Мо, да и сейчас он не мог сделать такую огромную игру, как «World of Warcraft», плюс у него не было денег на создание чего-то большого.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 60: Не совсем понятно...**

Вскоре после начальной экспозиции начала играть песня...

— Я — танк, я словно железная стена. Я парирую, я уворачиваюсь, я использую свое тело, чтобы защитить тебя...

Услышав эту мелодию, Чэнь Мо почувствовал, как его юношеская страсть вновь разгорается. Он с помощью зелья просмотра воспоминаний предоставил мелодию и текст этой песни. Голос певицы звучал очень хорошо и в итоге песня была довольно заразительной.

Су Цзинью была немного шокирована; песня превзошла все ее ожидания!

Никто в этом мире еще не видел творчество Святого Сейю, но знал, что эта песня была написана Хироаки Мацузавой и Нобуо Ямадой, и никто не знал, что эта песня как была классической так и останется ей независимо от того, в каком измерении она будет звучать.

И вот наконец начался рассказ о нашем главное герое.

Танк пришел в таверну «Плача», чтобы доложить о выполненном задании. Чуть ранее наш танк встретил тяжелораненного шамана у входа в пещеру. В итоге шаман рассказал ему, что его друга — разбойника, преследует тиран. Танк и Шаман пошли спасать разбойника, которого преследовал тиран, но в итоге они лишь увидели тирана, который охранял его труп...

Студия «Аврора» действительно была профессиональной студией. Будь то темп рассказа, звуковые эффекты или сюжетные связи, все аспекты были сделаны лучше, чем это было сделано в оригинале. Более того, Го Фэн внес незначительные коррективы в соответствии с тем, что они знали об этой истории, что сделало ее еще более понятной.

Чэнь Мо также намеренно решил оставить некоторые моменты из «World of Warcraft», чтобы подогреть аудиторию.

Кроме того, когда на экране появился силуэт тирана, на весь экран появилась карточка с ним, на которой было написано: [Альянс — Тиран].

Такие крошечные изменения будут объяснять большинство вещей зрителям, что значительно облегчит понимание тех или иных вещей...

------

Десять минут пролетели незаметно, и вскоре заиграла песня.

Чэнь Мо выключил проектор и спросил: — Что думаете?

Трудно было сказать что-то, основываясь на выражениях их лиц.

Чан Сюэ сказала после некоторого раздумья: — Есть некоторые диалоги, которые я не совсем поняла...

Цзя Пэн сказал: — Качество картинки и анимаций довольно хорошее, я бы даже сказал первоклассное.

— Слишком мало, — сказала Вэнь Линвэй.

Су Цзинью кивнула: — Да, всего десять минут. Такое чувство, что все закончилось до того, как появился какой-либо прогресс в сюжете. Однако я смогла увидеть, что этот мир огромен.

Цзя Пэн добавил: — Довольно забавно, но...такое чувство, что я буду смотреть его всю свою жизнь. Десять минут на эпизод, в таком случае разве его продолжение не будут смотреть мои внуки?

Все начали болтать и обсуждать первый эпизод, но в общем все говорили о том, что эпизод был слишком короткий, и предыстория была недостаточно объяснена.

Но в основном все, включая персонажей, сцен и темпа повествования было сделано на высшем уровне.

Чэнь Мо уже предвидел это. Хоть Го Фэн и Чэнь Мо внесли в эпизоды некоторые незначительные изменения и добавили некоторые объяснения мира, без элементарных знаний о «World of Warcraft» многие не поймут некоторых моментов.

Чэнь Мо спросил: — Ответьте честно: если бы было выпущено больше эпизодов, вы бы их посмотрели? Не думайте о том, что этот сериал был спродюссирован мной, просто отнеситесь к нему как к работе совершенно постороннего человека.

Все замолчали на несколько мгновенй.

Цзя Пэн кивнул: — Скорее всего я бы посмотрел первый сезон. Я не помню, что смотрел что-нибудь похожее, и, честно говоря, я никогда не видел сочетания милой анимации, юмора и западного фентези. Я, вероятно, продолжу смотреть этот сериал только из-за этого.

Чан Сюэ кивнула: — Да, я тоже так думаю. Персонажи довольно милые, и у всех у них есть свои особенности. Я действительно хочу узнать, что будет дальше.

— А что на счет вас, ребята? — Чэнь Мо посмотрел на Вэнь Линвэй и Су Цзинью.

Су Цзинью немного поколебалась: — Ммм... Я наверное посмотрела бы еще немного. Во-первых, потому что тема довольно уникальная, и меня смогла зацепить первая серия. Кроме того, песни, которые играли в начале и в конце, потрясающие.

— Не могу сказать точно, — произнесла Вэнь Линвэй. — Я бы, наверное, посмотрела его, если бы он был популярен, но если бы он не был популярным, я, скорее всего, даже не взглянула бы на него.

Чэнь Мо кивнул, поскольку именно этого он и ожидал.

Был ли этот мультсериал бессмысленным без присутствия «World of Warcraft»? Конечно нет.

Для зрителей этого мира, хоть они и потеряли немного отсылок, для них каждый эпизод будет ощущаться чем-то новым и таинственным.

Анимация в этом мире была почти полностью лишена фентези с западным уклоном, поэтому мир «I am MT» был бы чем-то новым для некоторых людей. Все на Азероте будет привлекать внимание зрителей, и наличие минотавра в качестве главного героя только подстегнет всех смотреть следующие эпизоды.

Кроме того, высокое качество картинки «I am MT» в сочетании с юмором, быстроразвивающейся историей и различными интересными персонажами — все это было тем, что привлечет зрителей к продолжению просмотра.

По расчетам Чэнь Мо, если этот сериал действительно станет известным, он наверняка наберет как минимум десять миллионов просмотров за первый месяц, что привлечет более чем достаточное количество игроков в «I am MT».

Много ли это — десять миллионов просмотров? В его прошлой жизни мультсериал «I am MT» собрал за первые три дня десять миллионов просмотров! Первый сезон набрал в общей сложности сто шестьдесят миллионов просмотров за месяц!

В этим мире качество анимации и картинки мультсериала «I am MT» будет безупречным, а сюжет и дизайн персонажей выдержали испытание временем в его предыдущем мире.

Даже если он получит всего треть от ожидаемых просмотров, этого будет достаточно, чтобы дать хороший пинок «I am MT»!

-----

Увидев качество картинки первого эпизода и получив обратную связь, Чэнь Мо почувствовал большое облегчение.

— Ладно, давайте вернёмся к работе! — сказал Чэнь Мо и вернулся наверх.

Су Цзинью хотела задать вопрос, но в итоге не решилась задать его.

На самом деле она была очень озадачена. Почему Чэнь Мо вложил столько усилий в сериал, но полностью проигнорировал игру? Если бы Чэнь Мо вложил усилия и деньги в производство видеоигры, он, вероятно, создал бы игру, которая будет лучше «Растений против зомби», так почему же он не сделал этого?

------

Чэнь Мо продолжал работать на втором этаже. Сейчас он трудился над количеством способностей различных карт, а также контента, который связан с уровнями.

Чэнь Мо не утруждал себя прорисовкой пользовательского интерфейса и других графических ресурсов, поэтому он просто отдал все это на аутсорс. Поскольку это не было особо важным фактором успеха, он решил, что лучше пусть за него все это сделают за деньги, а он потом в случае чего допилит их результат до приемлемого качества.

Плюс Чэнь Мо еще должен будет проверить все числовые значения на всякий случай...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 61: Азерот**

Если интеллектуальная собственность была душой карточных игр, цифры были ее телом. Если вся система цифр рухнет, то за ней последует и сама игра.

И наоборот, если бы система была очень хорошо сделана, то игра будет обладать очень сильной живучестью.

Хорошим примером может послужить карточная игра из его прошлой жизни — «OMG! Kingdoms». Она все еще приносила своим создателям десятки миллионов юаней спустя два года после своего выхода.

Несмотря на то, что это была карточная игра, ее «душа» была ужасна и даже можно было сказать, что ее не было вообще. Когда она появилась на рынке, фэндом «Three Kingdoms» уже был загнан в землю. Каждый месяц выходило по несколько игр с темой «Three Kingdoms». Если бы эта игра была основана исключительно на интеллектуальной собственности «Three Kingdoms», «OMG!Kingdoms» скорее всего умерла бы через месяц-другой.

Было много игр с основой в виде «Three Kingdoms», которые были довольно успешными, такими как «OMG! Kingdoms», «Junior Three Kingdom» , «Immortal Conquest» и «Gong Cheng Lue Di». Эти игры дали некоторым разработчикам неправильное представление о том, что «Three Kingdoms» — это хорошая интеллектуальная собственность.

Если бы они на самом деле сделали игру на основе «Three Kingdoms», они бы поняли, что эта интеллектуальная собственность была самой настоящей ловушкой.

Поскольку каждый месяц выходило по несколько игр с «Three Kingdoms» в основании... Ну, если игра не будет высшего качества, она никогда не сможет стать хотя бы немного известной. Но если бы разработчики взяли за основу какое-нибудь аниме или популярный роман, они бы с легкостью переплюнули игру с «Three Kingdoms» в основании.

Да и играли бы игроки в такую игру, где в названии присутствовало надпись «Three Kingdoms»?

Было много компаний, которые использовали фундамент в виде «Three Kingdoms» для своих игр, которые намеренно убирали слова «Three Kingdoms» из своих названий. Например в «Rivaless Thrashing», «Beating Wei Shuwu», «Immortal Conquest» и «Gong Cheng Lue Di» полностью убрали из своих название проклятое словосочетание, которое серьезно бы подпортило рейтинг еще не вышедшей игры.

Особенностью хорошей интеллектуальной собственности было то, что она могла сама зарабатывать деньги и продвигать себя. Если бы у разработчика была интеллектуальная собственность, такая как «Ван Пис» или «Наруто», даже если бы его только что вышедшая игра была простой копией самой обычной карточной игры только с другими модельками, она все равно принесла бы ему много денег.

Но что насчет «Three Kingdoms»? Если бы он создал игру с использованием имени «Three Kingdoms», он не только бы не заработал денег, но получил маленький вагон помоев!

Это было доказательством того, что «Three Kingdoms» не дает никаких преимуществ.

Тогда почему же «OMG! Kingdoms» стала такой популярной? Дело было не в теме, а в качестве игры.

Контент, которая предоставляла игра, стиль игры и числовые атрибуты «OMG! Kingdoms» были лучшими среди карточных игр. Ее успех напрямую был связан с качествов игры, а не с интеллектуальной собственностью.

Но тогда почему китайские карточные игры создавались снова и снова, несмотря на то, что на рынке было и так много других игр? Почему игроки продолжают выбрасывать свои деньги, несмотря на то, что все они были одного типа?

Например, «Onmyoji» была в свое время очень популярной игрой, ее разработчики сумели сделать очень красивую графику. Но если не обращать внимания на то, что ее графика была очень хорошей, по сути, она была обычной карточной игрой.

Сейчас Чэнь Мо хотел скопировать успех «OMG! Kingdoms» и «Junior Three Kingdom». И пусть его «I am MT» не имела в своей основе «Three Kingdoms», она все равно будет довольно привлекательной игрой!

------

Две недели спустя...

Прошел целый месяц с начала разработки «I am MT».

Помимо переноса документации, Су Цзинью продолжала рисовать. На данный момент было готово уже половина всех карт, а сама игра уже была почти готова.

Единственное, что оставалось, так это продолжать совершенствовать систему, сбалансировать атрибуты каждой карточки и ждать, когда будут готовы оставшиеся карты.

Разработка игры продвигалась довольно быстро, так как механика игры была довольно проста.

Все, кроме Чэнь Мо и Су Цзинью, относились к этой игре как к проходной истории. Су Цзинью не входила в этот список только потому, что она над ней работала.

В то время как игру они практически не ждали, их интерес к мультсериалу постепенно рос...

--------------

— Я думаю, что концепция достижений довольно хороша. Просто представьте себе, что после того, как вы что-то сделали, сразу же появится всплывающее окно с похвалой и очками достижений; разве это не заставит вас почувствовать, что вы сделали что-то важное?

— Ребята, а вы замечали, что правила этого мира такие забавные? После того, как персонажи умирают, все, что им нужно сделать, это либо воскреснуть на кладбище, либо в форме духа подбежать к своему телу, чтобы возродиться.

— Верно! Персонажи из других сериалов никогда не умирают, но в этом сериале они могут умирать снова и снова. Это дает большую творческую свободу...

— А я думаю, что эта штука с рунами возвращения довольно интересна. Они просто должны использовать руну, чтобы вернуться в гостиницу.

— Я провел кое-какое исследование. По-видимому, это исходит из Средневековья, люди в те времена брали один камень из своего камина, если им предстояло отправиться в путешествие. Когда они начинали тосковать по дому, они доставали этот камень и смотрели на него, чтобы немного сбить тоску. Обычная серия мультсериала превратилась во что-то познавательное, я этого не ожидал...

— Я вообще не представляю, как управляющему удается придумывать такие вещи. Однако не лучше ли было приложить столько усилий для создание игры?

— Я не совсем понимаю, о чем думает управляющий, но этот мир слишком обширен. Я думаю, что ему нужно стать минимум геймдизайнером уровня «A»или «S», чтобы сделать хорошую игру с таким большим миром. Может быть, сейчас он не в силах сделать хорошую игру с таким миром, и именно поэтому он решил сделать мобильную игру?

— Ну я действительно могу сказать, что управляющий приложил намного больше усилий к проработке сериала и его мира, чем к самой игре.

— Но зачем? Даже если в итоге и получится отличный мультсериал, какое отношение он будет иметь к этой игре? Все ли из тех, кому понравился сериал, будут играть в эту игру?

— Кто знает...однако я действительно хочу погулять по Азероту. Только представь, ты — Таурен, который бегает по бескрайним равнинам...

----------

Чэнь Мо внимательно вслушивался в их болтовню.

В самом начале все ждали выхода следующего эпизода исключительно потому, что в основе мультсериала лежала доселе редко встречаемая тема. И с каждой серией они постепенно начали углубляться в мир...

На Азероте было много интересных механик, таких как возвращение в гостиницу с помощью руны возвращения, скорость передвижения игрока увеличилась бы, если бы он сел на виверну или грифона, приход игрока в форме души к своему телу даст возможность воскреснуть, повышение уровня после выполнения заданий и получение разных достижений после выполнения специальных заданий...

Некоторые из таких моментов были чисто игровыми фишками, но они были довольно просты для понимания рядовых геймеров. И из-за этого они постепенно втягивались в этот мир и хотели узнать, что там будет дальше...

И прямо сейчас у Чэнь Мо созрела еще одна идея — воссоздание Азерота!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 62: Премьера сериала.**

Он хотел повторить последовательность действий «Riot Games», после того, как их игра — «League of Legend» приобрела огромную популярность, компания не пожалела сил на создание собственной игровой культуры, в частности мира игры, также известного как «вселенная League of Legends».

Поскольку игра — это уникальный тип художественного искусства, ее мир может быть огромным и обширным, и никто не сможет полностью передать его только с помощью графики или механики игры. Чтобы усилить культурное влияние «League of Legends», «Riot Games» разработала «вселенную League of Legends».

Из-за особенности игры, так как там было очень много героев, которые могли привести мир «League of Legends» к чему-то бредовому, компании пришлось вложить очень много денег, чтобы они смогли получить хорошую и продуманную вселенную.

С другой стороны, миру «World of Warcraft» было больше лет, чем ему исполнилось в его прошлом мире. Если бы он создал Азерот, это подняло бы его популярность и вес в сфере видеоигр.

Так что теперь в планах у него было создание сайта под названием «Вселенная Азерота».

Там он планировал предоставить знания об «World of Warcraft» в четырех основных категориях: истории, герои, правила мира, которые будут охватывать обширную историю Азерота, истории определенных персонажей и различные области.

Конечно же, создание и наполнение каждого отдельного пункта было бы долгим и утомительным процессом, и сделать всё за несколько месяцев было бы просто невозможно. Чэнь Мо уже давно планировал перенести часть важной информации, когда у него будет время.

Сейчас он начнет с истории, правил и областей.

История расскажет о вторжении орков, строительстве Оргриммара и ключевых событиях в истории человечества, а также об отношениях между Альянсом и Ордой.

Правила будут охватывать такие особенности мира как руны, душу и тело, расы, задания и навыки.

Области будут охватывать крупные города различных рас, а также более важные места в Азероте.

Все ради того, чтобы игроки смогли лучше понять содержание «I am MT», а также с помощью этого он проложит путь. Когда Чэнь Мо в конце концов соберет достаточно ресурсов, он воссоздаст мир «Word of Warcraft», а этот сайт можно будет использовать для создания шумихи.

---

Первые три эпизода первого сезона «I am MT» скоро появятся на всех основных потоковых платформах!

Чэнь Мо сделал некоторые приготовления. Он связался с менее крупными потоковыми платформами и купил у них рекламные места.

Компания «Аврора» была очень хорошо знакома с этим процессом, и они также помогли ему с покупкой нескольких рекламных мест.

Конечно же, более важные места были либо зарезервированы, либо стоили бы Чэнь Мо целой почки, поэтому он не рассматривал их покупку на данный момент.

«Аврора» также сделала бесплатную рекламу его мультсериала на своем собственном веб-сайте.

Чэнь Мо же также опубликовал новость о выпуске мультсериала «I am MT» на своем «Вейбо», а так же на форуме «Растений против зомби». Он кратко прошелся по правилам мира и намекнул, что этот сериал связан с его новой игрой.

На «Вейбо» Чэнь Мо также опубликовал кусочек первой серии, в которой было представление мира Азерота.

За короткое время его пост на «Вейбо» был лайкнут несколько тысяч раз!

Его лайкали как и поклонники «Растений против зомби» и «FlappyBird», так и игровые СМИ, которые с нетерпение ждали появление первых новостей.

Вскоре после этого геймеры, которые не были в курсе ситуации, также узнали об этой новости. После просмотра клипа некоторые из них заинтересовались сериалом.

---

«Что происходит? Мультсериал? Я все правильно понял?»

«Разве они не сделали ставку на доход? Прошел месяц, а Чэнь Мо решил выпустить мультсериал?»

«Этот мультсериал спродюсировала компания «Аврора». Боже мой, мне кажется, что он спланировал все это с самого начала. Он, вероятно, решил убить двух зайцев одним выстрелом?»

«Сейчас я больше беспокоюсь о том, что у Чэнь Мо не будет времени на создание игры...»

«Он использует мультсериал для продвижения своей игры. Кажется, что мир довольно обширен, и, вероятно, нам стоит взглянуть на него.»

«Ага, давайте посмотрим, какое отношение этот мультсериал имеет к его игре.»

---

В 8 часов вечера первый эпизод «I am MT» официально начал транслироваться в прямом эфире!

После всей шумихи, а также из-за рекламы, первая серия получила большое внимание сразу же после выхода в эфир. На «Вейбо» появилась целая тема, которая была отведена его мультсериалу. Дискуссионный форум «Растений против зомби» также был наполнен дискуссиями об мультсериале.

Ажиотаж сработал хорошо, но это был только первый шаг. Самое важное это то, были ли готовы зрители и дальше смотреть его.

Чэнь Мо был немного обеспокоен и не сводил глаз с количества просмотров, а также комментариев на различных сайтах.

Можно было сказать, что успех этого мультсериала определит, насколько популярной станет его следующая игра. Если сериал подвергнется критике и сгинет в небытие, это сильно повлияет на его игру. Конечно, провал не убьет его игру, но всё равно заставит его немного помучиться.

Су Цзинью, Цзя Пэн и другие постоянные игроки пристально следили за дискуссиями и статистикой.

Вскоре появились первые комментарии.

---

«Слишком короткие серии!»

«И это все? А когда выйдет продолжение?»

«Главный герой – корова...минотавр...таурен ! Мне нравится!»

«Хотя главные персонажи выглядят довольно глупо, этот мир мне очень нравится!»

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 63: Игра готова!**

«Такой огромный мир...»

«Слишком короткие серии, не стал смотреть.»

«Хм, этот мир похож на хорошо проработанный западный фентезийный мир…»

-----

Отзывы о мультсериале были разными. Некоторые из зрителей ушли через несколько минут, в то время как другие полностью просмотрели доступные серии и погрузились в мир.

Как и в его предыдущем мире, было не так уж много людей, которым нравились западные фентезийные миры.

В конце концов, первая серия «I am MT» собрала 1,3 миллионов просмотров за двадцать четыре часа!

Чэнь Мо не очень хорошо спал в ту ночь, так как для него территория анимации была неизведанной, и он не знал, что в итоге может получиться.

Однако Чэнь Мо почувствовал облегчение, когда увидел статистику.

Результат за первый день не был чем-то невероятным, но и не был плохим. По сравнению с другими китайскими анимациями такая статистика была в пределах нормы.

К этому моменту было продано более миллиона копий «Растений против зомби», и какая-то часть из этого миллиона следила за новостями и «Вейбо» Чэнь Мо.

Кроме того, благодаря ослепительной репутации компании «Аврора», рекламе на различных сайтах, заключенным ранее пари, а также статьями различных игровых СМИ «I am MT» попала в центр внимания.

Сейчас же Чэнь Мо был более озабочен оценками.

В целом на данный момент было очень мало плохих отзывов, и большинство из них были сосредоточены на том, что мир не был достаточно раскрыт и на том, что история мира подавалась в слишком маленьком количестве. Хорошие оценки в основном говорили о свежей теме, хорошем темпе и юморе.

Следующие два эпизода имели чуть меньше просмотров, но это было ожидаемо.

Более того, по мере увеличения количества просмотров «I am MT» сериал получал все больше внимания на различных потоковых сайтах. Согласно ожиданиям Го Фэна, мультсериал, вероятно, сможет попасть в рекомендуемый раздел на разных потоковых сайтах в течение недели!

Когда это произойдет, зрителей, вероятно, станет еще больше.

---

Цю Бинь тоже обратил на этот мультсериал внимание.

Он просмотрел первые три серии «I am MT» и сейчас был ошеломлен. Что это значит? Чэнь Мо до сих пор не выпустил никаких новостей о своей игре, и вместо игры он решил сосредоточиться на сериале?

Хоть мультсериал «I am MT» получил приличное количество внимания, но Цю Бинь не был уверен, зачем он его сделал. Даже если его будущая игра будет основана на этом мультсериале, какой процент зрителей начал бы играть в его игру?

В конце концов, среди любителей разного рода анимаций было не так уж много геймеров. Более того, геймеры не стали бы отдавать свои деньги только потому, что это было продолжением мультсериала, ибо все всегда зависит от качества игры.

В этом мире популярная интеллектуальная собственность была довольно дорогой, и более менее популярные фэндомы, как правило, обычно использовались для телевизионных или кино адаптаций. Те немногие фэндомы, которые были у разработчиков видеоигр, обычно использовались при создании VR-игр.

Как давно Чэнь Мо начал работать в этой отрасли? Он был всего лишь геймдизайнером класса «C», и он уже планировал сделать игру по мультсериалу? Он так наивен!

Как бы ни смотрел на это Цю Бинь, он не мог подумать, что стратегия Чэнь Мо сработает. Поначалу он был слегка обеспокоен, но постепенно успокоился.

---

По мере того как шли дни, мультсериал «I am MT» продолжил набирать популярность.

Количество просмотров продолжало расти, так как он получил рекомендации на первой странице многих потоковых сайтов, а также стал популярной темой обсуждения на «Вейбо».

Первый эпизод набрал 3,29 миллиона просмотров за первую неделю, а через два месяца после его выхода первый сезон набрал более пятидесяти миллионов просмотров!

Чэнь Мо все еще не мог решить, стоит ли ему выпускать второй сезон, но Го Фэн уже принял решение за него. По настоятельной рекомендации Го Фэна Чэнь Мо использовал еще один суперускоритель для создания сценария и раскадровки.

Его сериал привлек некоторое внимание, но не смог сравниться с статистикой оригинала. Однако Чэнь Мо был очень доволен нынешней статистикой.

Более того, Чэнь Мо был очень удивлен тем, что люди начали интересоваться вселенной Азерота. Было много игроков, которые начали обсуждать предысторию в комментариях под видео.

Поэтому Чэнь Мо начал работать сверхурочно, все ради добавления раздела на форуме по вселенной Азерота, где кто угодно мог поболтать о сериале и не только. Он решил дать ему такое же название, как и в предыдущей жизни — «National Geographic Azeroth forums ». Любой желающий сможет начать общаться на форуме только после того, как войдет в учетную запись, и даже сможет выставить на всеобщее обозрение свой оригинальный контент – от полноценных книг до обычных фанфиков.

До согласованной даты релиза оставался всего месяц, и игра «I am MT» уже была в основном готова. Чэнь Мо планировал использовать этот месяц ради тестирования и полной проверки игры с помощью своего магазина видеоигр.

— Фух, наконец-то закончил…

Чэнь Мо глубоко вздохнул.

Чэнь Мо чувствовал, что игра была уже готова и достигла достаточно высокого уровня. Но ему все же следует посмотреть на реакцию игроков, прежде чем он выпустит ее на рынок.

В основном он сделал некоторые изменения в следующих областях: в продолжительность игры, сложности и ценах. Хоть у Чэнь Мо было достаточно опыта в этой области, он не был слишком уверен в игроках этого мира.

Чэнь Мо спустился вниз, где сейчас проектор показывал второй эпизод второго сезона мультсериала «I am MT».

Во втором сезоне каждый эпизод теперь длился двадцать четыре минуты, так что теперь каждая серия была более интересной. Но, конечно же, Чэнь Мо был вынужден отдать в два раза больше денег из-за этого.

Чэнь Мо вложил доход от «Растений против зомби» за два месяца ради создания второго сезона.

В конце концов, «Растения против зомби» — это по большей части одиночная игра, и прибыль, которую она будет приносить, определенно снизится. Почему Чэнь Мо решил сделать карточную игру? Все из-за того, что он хотел поскорее выйти из затруднительного положения, ибо когда у него появятся деньги, у него появится больше возможностей, он сможет совершать великие дела и стать тем, кого никто не сможет игнорировать.

После просмотра второй серии второго сезона поднялся гул.

— Ух ты, теперь мне еще больше хочется побывать в этом мире.

— Раньше я думал, что все люди на стороне Альянса были плохими и то, что этот сериал рассказывал о борьбе с плохими людьми…но оказывается, что на стороне Альянса тоже есть хорошие люди.

— Из-за того, что серии теперь длятся двадцать четыре минуты, сериал стало приятно смотреть.

— Эх, придется подождать еще неделю.

— Угу, но мы увидим следующую серию быстрее, чем кто-либо другой. Я не против приходить сюда только ради сериала...

Чэнь Мо выключил проектор и сказал: — У меня для вас всех есть хорошие новости. Моя игра наконец-то готова и в нее теперь можно поиграть.

— Это правда? Управляющий, поздравляю! Я установлю её прямо сейчас, — Сказал Цзя Пэн.

Вэнь Линвэй передала свой телефон Цзя Пэну: — Установи ее для меня.

Су Цзинью также молча установила «I am MT» на свой телефон.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 64: Бесплатные руны!**

Игра была собрана полностью ею, поэтому она лучше всех знала содержание игры. Она понимала, почему эта игра может быть привлекательной для кого-то, но она находила ее скучной, так как не особо любила игры такого типа.

Однако из-за того, что эту игру собрала она и нарисовала нескольких персонажей, она решила дать ей шанс.

Цзя Пэн уже установил игру на свой телефон.

На значке игры находилось очаровательное лицо Таурена.

Начальная кат-сцена была той же, что была показана в первой серии первого сезона. Поскольку все права на данный мультсериал принадлежали Чэнь Мо, он мог использовать вставки из мультсериала как ему было угодно.

Для входа в саму игру нужно было зайти в свою учетную запись компании «Удар молнии».

После того, как он авторизовался, его сразу закинули в бой. На стороне игрока был танк, шаман, охотник, разбойник, красавица и вор. На стороне врага находилась леди, Брик, тиран, президент, охотник и старшая сестра.

Игроки обычно смогут выставлять только пять карт, но для того, чтобы сделать первую битву более интенсивной, Чэнь Мо решил использовать шесть карт вместо пяти.

Все карты, которые сейчас находились на поле боя, были самого высокого уровня и были максимально прокачаны. Арты на картах было очень красивым, и каждое их действие было анимировано и несло с собой качественные звуковые эффекты.

— Хм, неплохо, неплохо, — удивился Цзя Пэн. Хоть он и видел некоторых персонажей из игры задолго до этого, но увидев их в игре в карточном обрамлении, анимацией и спецэффектами, теперь всё стало ощущаться совершенно по-другому.

Эта битва была реконструкцией сцены из второго сезона «I am MT», битвы у подножия Хилсбрада.

После непродолжительного диалога обе стороны начали сражаться. Карты атаковали друг друга по очереди, и у каждой карты были свои уникальные атаки. От обычных атак и до пронзающей молнии, между картами начали летать всевозможные типы атак... Анимации каждой отдельной карточки и даже цифры нанесенного урона были скорректированы Чэнь Мо бесчисленное количество раз, и в итоге его игра смогла превзойти оригинальную игру из его прошлого мира.

— Наблюдение за атаками доставляют мне…удовольствие?!

Цзя Пэн был потрясен, так как думал, что за карточным боем будет неприятно и скучно смотреть, поэтому он не ожидал, что ему это понравится.

Например, обычная анимация атаки вора была довольно красивой – он пододвинется к своей цели, немного повертится, словно демонстрируя свое превосходство, а затем со звуком \*слэш\* пронзит свою цель.

А когда вор использует свою способность, он исчезнет из своего первоначального местоположения, а затем появится позади своей цели, симулируя удар в спину.

От плавающих чисел и всплывающих диалогов во время атак, все было доведено до совершенства. А сочетании с анимацией атаки карт и затем следующей за ней тряски, все это создаёт очень приятную картинку, за которой было интересно наблюдать.

Многие атаки, например цепные молнии или лунные сюрикэны, имели очень яркую анимацию. Хоть в итоге он и наблюдал за боем карт, за этим было действительно интересно наблюдать.

— Наблюдать за кучей сражающихся карт довольно приятно... – пробормотал он.

Цзя Пэн также был весьма удивлен тем фактом, что хоть эта и была обычная карточная игра, в ней большое внимание уделялось разным деталям...

После короткого обучения Цзя Пэн получил стартовые карты — танка и шамана. Так же ему из четырех персонажей нужно было выбрать одного — он мог выбрать вора, охотника, друида и приста в качестве третьего персонажа.

— Вроде бы прист исцелял в мультсериале… Тогда я выберу его.

Цзя Пэн выбрал приста.

Пройдя через еще несколько мини-обучений, он вошел в свое первое подземелье. Каждое обучение в основном было завязано с историей мира и был ясным и кратким, каждое мини-обучение умудрялось передавать информацию с использованием наименьшего количества слов, чтобы игрок не смог почувствовать, что игра считает его тупым.

Боевая механика, получение снаряжения и опыта, улучшение карт, способы получения карт, ежедневные бонусы...

Теперь он смог увидеть лучшую особенность китайских мобильных игр, весь ход игры, особенно геймплей первого дня, был тщательно спланирован. Каждое действие и каждая деталь будет затягивать игрока все глубже и глубже в игру.

С одной стороны, игроку не нужно будет тратить слишком много усилий на понимание и изучение игры, что позволит ему получить хорошее представление о механике игры, даже если он не уделит ей должного внимания. Это означало, что не будет игроков, которые сразу же уйдут только из-за того, что они не поняли игру с первого взгляда.

С другой стороны, игрок увидит различные механики игры с самого начала, что заставит его увидеть то, что в игре было много контента.

Цзя Пэн почувствовал, что он начинает медленно втягиваться в игру. На самом деле бои в карточных играх полностью теряли свое очарование после нескольких десятков сражений и побуждали бы игрока удалить игру.

Однако всякий раз, когда игрок испытывал бы эту чувство, игра должна предлагать игроку новые механики или же дать ему ценную награду, чтобы заманить его в игру.

— Хм? Фиолетовая леди? — ни с того ни с сего сказала Вэнь Линвэй.

Цзя Пэн и остальные были шокированы: — А? Как ты получила фиолетовую карточку? Почему никто из нас не получил ни одну?

Вэнь Линвэй сказала: — Я просто нажала на кнопку «х10» в колесе фортуны.

Цзя Пэн хлопнул себя по лбу ладонью. Конечно, в обучении говорилось о колесе фортуны, но ему позволили нажать только на кнопку «х1». Кроме того, у Цзя Пэна не было достаточного количества рун.

— Для этого нужны две тысячи пятьсот рун, откуда у тебя столько? — спросил Цзя Пэн.

Вэнь Линвэй посмотрела на него и нахмурилась: — Ты что, тупой? Разве игра просто не раздает руны направо и налево? Бонусы за прохождения уровней, бонусы за вход, за достижения, просто забери все награды.

Цзя Пэн зашел в раздел с наградами. До этого он был сосредоточен на сражениях и не обращал никакого внимания на награды.

Он нажал нажимать на кнопку [Получить] бесчисленное количество раз…

Многие миссии и достижения уже были выполнены. Прохождение некоторых уровней также выдавали сундуки с ресурсами. Так же он собрал бонусы за вход в систему и бонусы за проведенное количество времени в игре...

Цзя Пэн внимательно просматривал награды за выполненные задания и достижения и обнаружил, что за них давали много золота, карт опыта, рун, за некоторые из них даже давали обычные карты... наград было так много, что он едва успевал просматривать их пока нажимал на кнопку.

Собрав большую часть наград, Цзя Пэн увидел, что теперь у него на счету появилось две тысячи шестьсот рун, такого количества было достаточно для десяти прокруток.

— Ого! Получается, что я только что получил больше двухсот юаней! И почему я думал, что игра будет очень дорогой? Почему она раздает деньги? Или это из-за того, что мы ее тестируем, и это одна из привилегий тестеров? — потрясенно пробормотал Цзя Пэн.

Кто-то услышал его и спросил: — Управляющий, почему мы получили так много наград, это привилегии тестировщиков?

Чэнь Мо покачал головой: — Нормальные игроки тоже получат такие же бонусы.

Все были шокированы его ответом, и тот же парень спросил: — И мы будем получать столько бонусов каждый день?

Чэнь Мо кивнул: — Каждый день. Но в первый день игрок получит чуть больше нормы.

Су Цзинью была озадачена: — Босс, разве эта игра не должна принести много денег? Для получения самого высокого «ВИП » — уровня нужно заплатить пятьдесят тысяч юаней, но если игра будет раздавать столько ресурсов, кто будет платить?

Чан Сюэ кивнула и сказала: — Верно, я получаю руны быстрее, чем успеваю их тратить. Мне всего лишь нужно немного подождать для десятка прокручиваний в колесе фортуны...

Чэнь Мо рассмеялся: — Не беспокойтесь об этом, лучше ответьте, готовы ли вы продолжать играть в эту игру.

Цзя Пэн сказал после некоторого раздумья: — Я отвечу на этот вопрос после того, как увижу результат десяти прокручиваний...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 65: Карточная игра?!**

Чэнь Мо рассмеялся: — Точно, для начала ты должен испытать свою удачу.

Цзя Пэн зашел в магазин и нажал на кнопку «х10».

Как человек с необычайной ужасной удачей, Цзя Пэн очень беспокоился о подобных механиках. Он обычно изо всех сил старался избегать игр с такими механикам, ибо ему практически никогда не везло.

— Я нажимаю!

Приготовившись к худшему, Цзя Пэн нажал на кнопку «х10».

Чэнь Мо фыркнул. Неудивительно, что тебе вообще не везет. Ты даже не исполнил никакого ритуала перед нажатием, и ты еще смеешь жаловаться о своих постоянных неудачах...

\*Свист, свист, свист…\*

Вскоре на экране появилось десять карт, и когда карты перевернулись, Цзя Пэн начал молится богам...

— Да благословят меня небеса фиолетовой картой...

Синяя, синяя, синяя, пыль...

Разочарование медленно начала накатывать на Цзя Пэна, и он подумал, что будет лучше, если он выйдет из игры, чтобы не расстраиваться еще больше. Но в итоге он решил подождать до конца и увидел, что последняя по счету карта была фиолетовой!

— А! Фиолетовая! Я получил фиолетовую карту!

Цзя Пэн чуть не разрыдался от счастья. Как человек с ужасной удачей, он, наконец, впервые смог сравниться с точки зрения удачи с Вэнь Линвэй.

— Кто тебе выпал? — спросила Чан Сюэ и Вэнь Линвэй.

Цзя Пэн улыбнулся: — Брик, заклинатель из Альянса.

Вэн Линвэй улыбнулась: — Тск, неплохо! Оказывается, что тебе тоже может выпадать что-то ценное!

— Хе-хе. Наконец-то, удача посетила и мою улицу.

Преисполненный счастья, Цзя Пэн заглянул в описание Брика и проверил его способности.

— Снежная буря? Звучит невероятно, сейчас я тебя прокачаю...

Цзя Пэн также ранее получил кучу бесполезных карт монстров, и теперь он со спокойно душой потратил на прокачку Брика, и в итоге он смог поднять его класс до [Фиолетовый+].

— Мм, мне нужен еще один Брик, чтобы я смог поднять его на следующий уровень. Пожалуй на этом я и остановлюсь.

Цзя Пэн был очень рад и уставился на свою только что полученную карточку. Затем он добавил Брика в свою команду и нажал на кнопку [В бой].

Остальным тоже удалось собрать достаточно рун, чтобы покрутить колесо десять раз.

— Я получил фиолетового танка. Э-э-э...почему мне кажется, что я не очень удачлив?

— О, мне выпала фиолетовый разбойник. Я, пожалуй, попробую стратегию пяти ассасинов...

— Мне следует поднять уровень моей фиолетовой карты, верно? Эх, придется потратить часть ресурсов...

Каждому «улыбнулась удача» и все получили по фиолетовой карточке..

На самом деле все было решено заранее. Первые десять прокруток гарантировано дадут игроку приличную фиолетовую карточку сильного персонажа. И было совершенно неважно, насколько был невезуч игрок.

Однако последующие десять прокруток не будут такими удачными. Конечно же игрок все равно мог получить какую-нибудь фиолетовую карточку, но тут уже все будет зависеть от удачи игрока, плюс он мог получить фиолетовую карточку монстра, что не было хорошим дропом...

Однако, как только игрок сделает определенное количество прокруток, ему со сто процентной вероятностью выпадет очень редкая карточка «Госпожа пушек» или «Носукэ Синсукэ».

Конечно же, это было сделано с одной простой целью.

Если игрок не получит хороших карт с первых десяти прокруток, то игрок, скорее всего, выйдет из игры и никогда больше не зайдет в нее. Именно из-за этого любой игрок в самом начале будет получать по фиолетовой карточке хорошего персонажа со сто процентной вероятностью.

После первых дней игры игроки начнут получать намного меньше рун, если сравнивать это количество с первым днем, так что если игрокам понадобятся карты получше, они будут вынуждены задонатить, ну или же просто долго играть.

Для богатых людей должны существовать определенные гарантии того, что каждая потраченная ими копейка будет стоить того, чтобы они не почувствовали себя обманутыми.

Таковы были скрытые настройки китайских карточных игр. Конечно же, Чэнь Мо мог повторить игру «Onmyoji» с её крайне нечестной системой.

У «Onmyoji» не было никаких гарантий на получение хороших вещей, и из-за этого возможность получения «SSR» персонажа полностью зависела от удачи. Это привело к тому, что на самом старте в игру было влито буквально море денег, и так как все зависило от чистой удачи, обычные игроки были крайне недовольны этой системой...

Но разработчики этой игры могли позволить сделать такую систему из-за того, что эта игра была действительно очень высокого качества. Чэнь Мо еще мог нарисовать красивых 2D персонажей, но создание красивых 3D персонажей сейчас было бы слишком хлопотным делом, плюс по сравнению с создателями «Onmyoji» он был никем, да и сейчас он не мог рисковать, слишком многое стояло на кону.

У монстров в подземелье не было ни единого шанса против снежной бури Брика. Цзя Пэн начал буквально пролетать сквозь этажи подземелья.

— Это так здорово! — воскликнул Цзя Пэн.

Цзя Пэн выигрывал одну битву за другой, и каждый раз, когда он побеждал, он получал награды за убийство монстров, сундуки за прохождение каждого этажа и награды за выполнение некоторых заданий и достижений. Когда он застревал на одном уровне, он забирал награды и повышал уровень своих карт. После этого он опять возвращался к прохождению уровней...

— Хм, жаль, что мне не хватает карт монстров для поднятия уровня. Как бы то ни было, я просто пойду и пройду еще один этаж...

Цзя Пэн снова перешел на следующий уровень.

Чэнь Мо посмотрел на лица всех присутствующих.

Су Цзинью была напряжена и не хотела сдаваться, так что она все еще пыталась играть.

С другой стороны, Цзя Пэн, казалось, был полностью увлечен игрой.

Вэнь Линвэй не пыталась пробиться сквозь подземелье, сейчас она просматривала галерею карт, ибо она все еще не решила, с каким составом выдвинется в бой.

Пока что магия китайских карточных игр работала очень хорошо.

Известная история вовлечет игроков в игру...

Красивые карты и возможность прокачки задержит их на несколько дней...

Легкое и быстрое обучение не даст им заскучать...

Множество различных стратегий избавит игроков от скуки..

Из-за множества наград игроки смогут бесплатно прокрутить колесо фортуны...

Фиолетовые карты будут буквально стирать всех монстров в подземельях, что позволит игрокам почувствовать небывалый рост и удовлетворение...

Такое сочетание позволит игрокам почувствовать удовлетворение от обычного геймплея и позволит игрокам быстро понять ценность внутриигровой валюты.

И так как они признают то, что внутриигровая валюта действительно ценна, они точно зайдут в игру на следующий день и будут пытаться нафармить на следующую прокрутку колеса.

В карточных играх наиболее важной частью на первом этапе был фэндом, в котором все происходит, именно он будет играть немаловажную роль в привлечении игроков. Чем популярнее будет фэндом, тем больше фанатов он привлечет в игру, что значительно поможет продвижению.

По мере того, как будет расти количество игроков, прибыль, естественно, тоже будет вырастать.

Однако может ли вселенная, на которой базировалась игра, предопределить судьбу карточной игры? Ответ — нет.

Важны только такие факторы, как: процент удержания игроков, их темп развития, процент донатящих и не донатящих игроков, приток новых игроков и возможность добавления контента без ущерба основным механикам.

Но многие могут сказать, что вселенная, на которой базируется игра, является очень важным фактором успеха игры, и они будут правы. Ибо с более популярной вселенной можно будет легко выделить игру среди сотни однотипных игр.

Но и игры без какой либо супер известной вселенной запросто могли стать очень популярными.

На более поздних стадиях карточная игра в конечном итоге превратиться в игру по типу «зайди, забери бонус и выйди», что в конечном итоге приведёт к тому, что игрок просто напросто в один день не зайдёт в игру. Однако из-за множества бонусов, постоянным везением и многочисленными бонусами просто за то, что игрок пробудет определенное количество времени в игре, это все в конечном итоге сможет удержать игрока в игре подольше.

Если каждый день игрок сможет достигать новых высот, получать разные награды, повышать уровень карт и их класс...

Плюс если игрок начнет думать, что если он соберет достаточно денег, чтобы прокрутить колесо фортуны за раз десять раз, и в итоге получит за это действительно хорошую карту...

Да и если игрок к этому моменту уже потратил несколько сотен юаней на игру, удалит ли он ее?

На более позднем этапе фэндом был практически незначительным фактором удержания игрока.

В основном все будет решать три фактора: количество халявы, которая игра щедро раздает направо и налево, количество затраченного времени и сил и самое главное — количество потраченных денег.

Нет ничего страшного в том, что игрок не собирался вытаскивать свои деньги из своего кармана прямо сейчас. Если он играет в одну и ту же игру днями напролет, рано или поздно этот день наступит, а по какой причине он решит задонатить — неважно, главное то, что он сделал свой первый шаг...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 66: Улучшение...**

Дата выхода «Защита святого фонтана» и «I am MT» становилась все ближе и ближе.

Цю Бинь все больше беспокоился из-за шумихи вокруг мультсериала «I am MT».

Он продолжал набирать все больше поклонников, и мир Азерота также становился все более известным. С каждым днем возникало все больше и больше дискуссий, и на данный момент уже появилось несколько очень качественных фанартов...

Хоть рост популярности мультсериала в этом мире не мог сравниться с ростом популярности в прошлом мире Чэнь Мо, сейчас он все же представлял угрозу для Цю Бинь, которую нельзя было проигнорировать, поскольку «Защита святого фонтана» не имела такой сильной поддержки.

И хоть «Императорская династия» действительно могла предоставить его игре лучшие рекламные места, компания не могла выкинуть абсолютно все ресурсы на «Защиту святого фонтана». Поэтому со временем Цю Бинь начал все сильнее беспокоиться.

Особенно после изучения доступной информации о мире Азерота, Цю Бинь стал все сильнее переживать о пари.

Этот мир слишком огромен!

Две огромные фракции с разной идеологией, несколько рас и невероятная предыстория! А если к этому еще и подключить огромные города, проработанные локации и десятки известных персонажей из мультсериала... Он мог смело сказать, что любая из деталей этого мира была продумана в сто раз лучше, чем вся его игра!

Что за планы были у Чэнь Мо на уме? Сможет ли он воплотить этот мир в своей будущей игре?

Цю Бинь не верил в то, что такой мир можно перенести в мобильную игру. Во-первых, Чэнь Мо был всего лишь геймдизайнером класса «C», у него попросту не хватит навыков для этого. Во-вторых, за четыре месяца было невозможно воссоздать хотя бы четверть механик, которые были показаны в мультсериале...что уж говорить о локациях!

Да даже если бы Чэнь Мо начал работать над игрой сразу же после того, как его игра «Растения против зомби» вышла на рынок, это было просто нереально сделать!

Более того, даже если Чэнь Мо и удалось сделать что-то такое, что на счет тестирования? Что на счет получения обратной связи и исправления мелких багов? Если после того, как его игра выйдет на рынок и начнет тормозить или на каждом шагу игроки будут находить баги, он, можно сказать, просто собственноручно вырыл этим выпуском себе могилу!

Цю Бинь сейчас вообще ничего не понимал.

Если Чэнь Мо действительно хотел победить, он должен был бы сделать такую игру, которая превзошла бы по качеству «Растения против зомби». И судя по тому, что Чэнь Мо выпустил на данный момент, сколько времени у него осталось бы для работы над игрой?

Все, что Цю Бинь сейчас мог сделать, так это сидеть над «Защитой святого фонтана» сутками напролет. Только время покажет, кто из них двоих победит.

---

В последние несколько дней Вэнь Линвэй прямо таки светилась от счастья, в то время как Цзя Пэн был ее полной противоположностью.

Во время фазы тестирования «I am MT» Чэнь Мо дополнительно выдал всем тестерам по восемь тысяч рун.

Кроме того, им каждый день будет выдаваться по несколько сотен кредитов, количество получаемых кредитов зависит от места на арене.

Эти кредиты нельзя было получить просто так. За них сейчас можно было купить «ВИП-очки», но он планировал в следующем обновлении добавить какую-нибудь ценную вещь за кредиты.

Поскольку Вэнь Линвэй больше всех экспериментировала и поиграла всевозможными составами, сейчас у нее был винстрик длиной в десять побед и прямо сейчас она занимала первое место на арене.

С другой стороны, у Цзя Пэна все шло очень плохо — его ужасная удача дала о себе знать, хоть он и получал фиолетовые карты из колеса фортуны, практически всех из них были картами монстров, и в среднем он тратил на получение фиолетовой карты в два раза больше рун, нежели другие.

Если бы игра не раздавала руны каждый день, он, вероятно, давно бы удалил игру.

Цзя Пэн снова и снова жаловался Чэнь Мо на то, что игра была ужасной для таких невезучих людей, как он.

Чэнь Мо хотел спросить у него: — Брат, ты слышал об «Onmyoji»?

Однако, поскольку удача Цзя Пэна была действительно очень ужасной, Чэнь Мо лично несколько раз перепроверил проценты на выпадение и все, что с ними связано...

И тогда-то он и узнал, что Цзя Пэн был действительно слишком неудачлив...

До выхода игры на рынок осталось всего два дня, и Чэнь Мо внес множество изменений, они затронули сложность некоторых уровней, количество опыта, которое нужно было собрать для повышения уровня, он немного сбалансировал карты, «ВИП» преимущества и многое другое. Теперь он смело мог назвать свою игру совершенной.

Статистика мультсериала также была очень хороша. И хоть она не сравниться с статистикой мультсериала из его предыдущей жизни, он все равно сможет привлечь достаточное количество игроков для успешного старта.

Для Чэнь Мо этого было более чем достаточно.

Так как игра должна будет скоро выйти на рынок, Чэнь Мо сотрет абсолютно все файлы сохранений через два дня. Вэнь Линвэй и другие начнут все с начала вместе с другими игроками.

Сейчас же Цзя Пэн с грустью проходил подземелья.

Вэнь Линвэй посмотрела на него и сказала: — Перестань это делать, через два дня мы начнем все с начала. Смысл сейчас проходить подземелья?

Цзя Пэн не отрывая глаз от экрана ответил: — Я проживу жизнь, которую уготовила мне судьба!

Вэн Лингвэй потеряла дар речи.

Через мгновение Вэнь Линвэй и другие начали обсуждать лучшую стратегию для старта, в то время как Цзя Пэн все еще неустанно проходил подземелье...

Люди, которые были неудачливы по жизни были более преданны делу, нежели другие.

Внезапно Цзя Пэн вскочил со своего места и закричал: — Фиолетовый дроп! Я получил фиолетовый дроп!

Чан Сюэ спросила: — Правда? Поздравляю с тем, что ты наконец-то увидел фиолетовый цвет!

Вэнь Линвэй сказала: — О, даже такой невезучий человек, как ты, может изменить свою судьбу?

Чэнь Мо похлопал Цзя Пэна по спине: — Молодец! Даже если ты последний, кто выбил фиолетовую карточку, ты все равно заслуживаешь признания.

Цзя Пэн был готов заплакать от радости: — Я сделаю скриншот, а потом отпраздную это событие!

Все остальные на первом этаже могли только порадоваться за него.

После прохождения сложного уровня игрок мог получить фиолетовую карту монстра, и хоть шанс получения фиолетовой карточки был мал, вся суть данной награды была в том, что шанс ее получения постепенно увеличивался.

Такой дроп должен стать сюрпризом для игроков, которым «очень повезло».

Хоть базовый шанс выпадения фиолетовой карточки составлял всего 0,5%, Чэнь Мо добавил некоторые пункты, согласно которым у новых игроков этот шанс будет повышаться на 3% каждый день.

После того, как игрок выбьет фиолетовую карту, шанс сразу же обратно откатится в свое изначальное значение — 0,5%, и после определенного количества времени он опять начнет увеличиваться, но он никогда не превысит отметку в 5%.

Такая механика позволит большему количеству игроков получить радость от получения фиолетового дропа, и в то же время они не будут выбивать его каждый час, из-за чего они не будут смотреть на него как на какой-то обычный дроп.

Практически все игроки, кроме Цзя Пэна, получили свои фиолетовые карточки монстров с подземелий в первый же день игры… А уже прошло две недели... Чэнь Мо мог описать это событие только как «чудо».

«Если я решу воссоздать «Onmyoji» в будущем, должен ли я буду сообщить об этом Цзя Пэну?»

Чэнь Мо начал всерьез задумываться над этим вопросом.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 67: Игра на рынке!**

Вэнь Линвэй уставилась на свои карты, она явно не желала расставаться с ними.

— Я просто кое о чем подумала. Должны ли мы будем потратить деньги на эту игру, когда она появится в официальном магазине приложений?

Цзя Пэн усмехнулся: — А? Потратить деньги на игру? Я так и не смог выбить хороших карт с помощью более десятка тысяч рун... Если я потрачу свои деньги на игру, это будет похоже на то, что я просто напросто смыл их в унитаз.

Вэнь Линвэй закатила глаза: — Несчастливая звезда снова жалуется на свою особенность.

Чан Сюэ сказала: — Потратить деньги? Э-э, не думаю, что у меня найдется столько денег. Сколько нам нужно будет потратить, чтобы достичь такого же уровня, когда игра появится в официальном магазине приложений?

Вэнь Линвэй покачала головой: - Я не имела в виду достижение нынешнего уровня. Послушай, независимо от того, потратишь ли ты один юань, десять юаней или сто юаней, ты все равно получишь соответствующее количество «ВИП-очков, а также много других бонусов за пополнение, и у тебя сразу же появится преимущество перед игроками, которые еще не задонатили.

Чан Сюэ кивнула: — Мм, раз так...я могу позволить себе задонатить около сотни юаней? Но я все еще чувствую что это...много.

Вэнь Линвэй сказала: — Но подумай вот о чем - больше половины игроков не станут вкладывать в игру ни копейки. Если ты потратишь сто юаней, ты станешь сильнее большинства игроков, не так ли? Подумай о бонусах арены, а также о том, что ты сможешь начать получать награды за более сложные подземелья раньше обычных игроков.

Чан Сюэ кивнула: — Да...видимо я буду немного лучше обычных игроков.

Вэнь Линвэй сказала: — Несмотря ни на что, мы должны потратить небольшую сумму денег. В эту игру можно играть бесплатно в любом случае, так что трата нескольких десятков юаней не сильно ударит по нашему карману.

Вэнь Линвэй начала подсчитывать, сколько денег она должна будет внести в игру, чтобы с самого начала она смогла получить все самое лучшее.

Чэнь Мо сказал: — Действительно, напомни мне, за сколько ты нарисовала арт старшей сестры?

Вэнь Линвэй закатила глаза: — Что ты пытаешься этим сказать? Ты все еще думаешь о цене, которую я тебе выставила? Это не обсуждается!

Чэнь Мо рассмеялся.

Больше всего его беспокоила не популярность мультсериала и не количество игроков, а то, что игроки этого мира просто решили бы не донатить в его игру.

Если бы большинство игроков не были готовы вытащить из своего кармана немного денег, и если бы в его игру не пришло достаточное количество «китов [1]», это привело бы к тому, что ежемесячный доход от игры был бы очень низким.

Однако, заметив реакцию Вэнь Линвэя, Чэнь Мо обрел уверенность в будущем.

Как только большинство игроков почувствуют вкус острых ощущений от траты денег, они будут изо всех сил пытаться остановить себя от траты во второй раз, но зачастую эти попытки прекращаются сразу же после прихода зарплаты. А игроки, которые еще не задонатили, будут постепенно все чаще подумывать о внесении нескольких десятков юаней.

До тех пор, пока существует достаточное количество таких двух типов игроков, он был уверен в том, что игра определенно будет прибыльной.

---

По мере приближения даты релиза выхода двух игр «Защита святого фонтана» начала все больше и больше рекламироваться компанией «Императорская династия».

К счастью реклама не была повсюду, но на нескольких ключевых площадках и игровой платформе «Императорской династии» реклама все же была. Компания даже позаботилась и записала несколько постановочных роликов об игре и записала несколько интересных рекламных роликов.

Но в конце концов «Защита святого фонтана» была лишь мобильной игрой. Поскольку у «Императорской династии» были профессионалы своего дела, которые могли дать приблизительную оценку того, насколько прибыльной может быть игра, компания не стала тратить все свои ресурсы на ее рекламу, поскольку это было попросту бессмысленно.

Даже не самые «жирные» рекламные места на игровой платформе «Императорской династии» были заняты. И если бы это место было отдано другой не мобильной игре, компания могла бы получить с нее больше прибыли, так что если бы они отдали «Защите святого фонтана» лучшие места, они бы потеряли слишком много денег.

Поэтому «Императорская династия» не могла бросить все и отдать «Защите святого фонтана» все свои ресурсы.

Тем не менее, в глазах руководства «Императорской династии», нескольких рекламных мест было бы достаточно для уничтожения такого ничтожества, как Чэнь Мо.

Цю Бинь сейчас имел смутное представление о том, что планировал Чэнь Мо, он, вероятно, планировал использовать мультсериал для раскрутки игры.

Однако Цю Бинь успокоился после того, как увидел статистику мультсериала, он так и не смог стать супер популярным мультсериалом. Более того, если эта новая игра Чэнь Мо будет платной игрой, коэффициент конверсии зрителя в игрока не будет высоким.

Более того, сможет ли игра Чэнь Мо воссоздать такой большой мир? Цю Бинь очень в этом сомневался.

Независимо от того, о чем он думал, Цю Бинь чувствовал, что у Чэнь Мо нет выхода.

— Как бы то ни было, сейчас это не имеет значения. Мне просто нужно подождать, пока наши игры не появятся в официальном магазине приложений!

Цю Бинь еще раз просмотрел содержимое «Защиты святого фонтана» и загрузил его в официальный магазин приложений.

------

«I am MT» и «Защита святого фонтана» появились в официальном магазине приложений одновременно!

Многие геймеры следили за выходом этих игр с тех пор, как они заключили пари. После того, как эти четыре тихих месяца прошли, наконец настал момент истины!

Помимо выпуска в официальном магазине приложений, «Защита святого фонтана» также появилась на игровой платформе «Императорской династии». Просто из-за появления на этой платформе, а также из-за рекламы «Императорской династии», продажи «Защиты святого фонтана» в первый же день взлетели в небеса!

Его игра стоила столько же, сколько стоила «Растения против зомби» — десять юаней. Цю Бинь не решился установить более высокую цену, главным образом из-за того, что «Защита святого фонтана» не имела слишком больших отличий от оригинала, и если бы он установил цену в двадцать юаней, это могло бы привести к резкому падению числа продаж, что повлияло бы на ежемесячный доход.

Вскоре появилась статистика «Защиты святого фонтана» — 1290 покупок за час!

Увидев это число, Цю Бинь облегченно вздохнул.

Помощьник Цю Биня улыбнулся, когда увидел это число: — Неплохой результат, поздравляю!

Цю Бинь расслабился, но все еще не осмеливался начать праздновать, — Ты уже скачал новую игру Чэнь Мо? Дай мне взглянуть на нее.

— Еще нет, — ответил помощник. — Сейчас скачаю.

Цю Бинь махнул рукой: — Не беспокойся, тогда я лучше скачаю ее сам.

Цю Бинь запустил официальный магазин приложений и стал искать новую игру Чэнь Мо.

Помощник сказал: — Не волнуйся слишком сильно, такой результат неплох даже для «Императорской династии». У твоей игры почти вдвое больше покупок, чем у «Растений против зомби» за первый день.

Цю Бинь кивнул: — Это конечно хорошо, но я все еще не победил.

Помощник рассмеялся : — Еще не победил? Не смеши меня. Даже если Чэнь Мо смог сотворить чудо, его ежемесячный доход даже близко не приблизится к ежемесячному доходу твоей игры!

Только за первый час продажи уже превзошли ожидания Цю Биня.

Если бы его игра смогла превзойти продажи «Растений против зомби» в два раза, то он смог бы получить чистый доход в районе десяти миллионов юаней.

И если бы это произошло, помимо денег его игра бы вошла в разные таблицы лидеров и стабильно начала приносить ему каждый месяц неплохую сумму...

[1] «Китами» называют неприлично богатых людей, которые могут за секунду влить в игру деньги, на которые можно купить квартиру, а то и две.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 68: Бесплатная игра?**

Но Цю Бинь не думал, что сможет продать так много копий. Почему? Потому что целевая аудитория его игры значительно пересекалась с аудиторией «Растений против зомби», и поклонники «Растений против зомби» точно будут на стороне Чэнь Мо!

Возможно, это не имело бы такого большого значения, если бы не пари, но теперь, когда о ней знают наверное абсолютно все, поклонники «Растений против зомби», которые хотели поиграть в «Защиту святого фонтана», скорее всего подождут месяц, а уже потом только купят его игру.

А это означает, что Цю Бинь потеряет немалую часть игроков.

К счастью «Императорская династия» помогла ему. При помощи рекламы, его игра «Защита святого фонтана» сумела привлечь внимание игроков, которые еще не сыграли в «Растения против зомби». Это позволило «Защите святого фонтана» превзойти статистику покупок «Растений против зомби».

И сейчас Цю Бинь хотел проверить, что там за игру выпустил Чэнь Мо.

Поиск не занял много времени, и вскоре он уже просматривал скриншоты «I am MT».

«Он действительно использовал мультсериал для рекламы своей игры. Но что насчет самой игры? Действительно ли он смог воссоздать такую огромную вселенную?»

Цю Бинь нажал на кнопку загрузки.

— Хм? Этого не может быть! — воскликнул он.

Цю Бинь протер свои глаза.

Его игра была бесплатной!

Если бы игра не была бесплатной, на месте кнопки [Установить] была бы кнопка [Купить]...

Чэнь Мо заключил пари с условием, что победит тот, у кого будет большая прибыль с первого месяца, и он в итоге решил выпустить бесплатную игру?

Цю Бинь был шокирован тем, что сделал Чэнь Мо.

Помощник спросил: — Что случилось? Почему ты так потрясен?

Цю Бинь ответил с недоверием: — Новая игра Чэнь Мо — бесплатная! Бесплатная!

Помощник был ошеломлен его ответом: — Этого не может быть! Это имело бы смысл, если бы победа зависела от количества скачиваний, но победит же тот, у кого будет больший доход!

Цю Бинь нахмурился: — Бесплатные игры могут зарабатывать только на транкзациях и рекламе. Но с помощью этого нельзя заработать много денег!

Помощник ничего не сказал в ответ, так как он попросту не знал, что сказать!

Цю Бинь снова посмотрел на свой телефон, пытаясь понять ситуацию, но произошло кое-что неожиданное.

Игра установилась всего за несколько мгновений?

Цю Бинь присмотрелся и увидел, что игра весила около ста семидесяти мегабайт, черт возьми, она весила не намного больше, чем «Растения против зомби»!

Вся графика и арты «Защиты святого фонтана» были минимум «HD» качества, и его игра весила около четырехста мегабайт, в два раза больше, чем «I am MT».

Цю Бинь был ошеломлен. Как мог Чэнь Мо воссоздать такой огромный мир всего за сто семьдесят мегабайт? Это было попросту невозможно!

Цю Бинь нажал на иконку и запустил игру.

После того, как «I am MT» релизнулась, несмотря на то, что ей не выдали такое продвинутое место, как «Защите святого фонтана» на игровой платформе «Императорской династии», игра Чэнь Мо все же получила приличное количество внимания.

Первые игроки «I am MT» были из числа верных поклонников «Растений против зомби» и зрителей мультсериала «I am MT».

Эти игроки решили скачать эту игру либо основываясь на репутации Чэнь Мо, либо из-за истории мультсериала «I am MT».

В конце концов, у них возникли такие же мысли, что и у Цю Биня.

Весит всего сто семьдесят мегабайт с таким-то миром?!

Большая часть игроков начала раздумывать, стоит ли им покупать такую игру. Но заметив, что она была бесплатной, они загрузили ее даже не задумываясь.

В любом случае, игра была бесплатной, и сто семьдесят мегабайт — это не так уж много. Да и сначала нужно попробовать а потом уже что-то говорить. Игру всегда можно удалить, если она будет плохой, и они ничего не потеряют, кроме нескольких минут жизни.

Чэнь Мо прорекламировал свою игру на своем «Вейбо», а также в конце последнего эпизода мультсериала «I am MT».

— Мобильная игра с таким же названием теперь доступна для скачивания в официальном магазине приложений! Скачайте игру и получите танка и шамана для сражений со злом! Игра полностью бесплатна и в ней нет рекламы!

В его предыдущем мире, если бы игроки увидели словосочетание «бесплатная игра», большинство из них пробормотало бы: — Опять вышла новая донатная помойка!

Но в этом мире все было по-другому. Большинство игроков этого мира все еще были невинны и были шокированы, когда увидели, что игра была бесплатной и в ней не было рекламы.

-----

«Бесплатная? И в ней нет рекламы? Как он собирается зарабатывать деньги?»

«Вероятно в игре можно будет что-нибудь купить за реальные деньги!»

«Но сколько денег он сможет получить от таких покупок? Более того, сами игроки будут решать, будут ли они донатить в нее или же нет, разве это не так?»

«Комментатор выше прав! Не забывайте, что Чэнь Мо заключил пари, победителем которого станет тот, чья игра в итоге принесет больше прибыли за первый месяц, разве он не вырыл себе могилу этим действием?»

----

Из-за пари и шумихи вокруг мультсериала все геймеры были шокированы, когда увидели, что она действительно была бесплатной.

Некоторые начали думать, что Чэнь Мо уже проиграл.

Некоторые не понимали, почему Чэнь Мо был настолько «милосерден».

А другие начали ждать появление одного примечательного видео...

В итоге все, кто так или иначе знал об пари, решили загрузить его игру, чтобы увидеть, почему он решил сделать ее бесплатной.

---

В магазине видеоигр Чэнь Мо.

— За первый час моя игра собрала почти четыре тысячи загрузок, а это примерно в три раза больше, чем статистика «Защиты святого фонтана».

Чэнь Мо был очень доволен, когда увидел статистику «I am MT».

Конечно же бесплатная игра будет иметь огромное преимущество перед играми, которые игрокам нужно приобрести. В конце какой бы не была хорошей игра, игроки все равно будут задумываться над ее покупкой, даже если бы она стоила всего десять юаней.

У бесплатных игр не было такой серьезной проблемы, игрок мог загрузить ее за несколько мгновений и так же просто удалить ее.

Если у платной и бесплатной игры будет одинаковое количество рекламы, бесплатная игра легко превзойдет платную игру как минимум в десять раз. Однако «Защита святого фонтана» имела поддержку игровой платформы «Императорской династии», из-за чего на данный момент его игра превосходила игру Цю Биня всего в три раза.

Су Цзинью, Вэнь Линвэй и другие так же просмотрели статистику.

Цзя Пэн сказал: — Так много загрузок! Загрузок даже больше, чем у одной сильно распиаренной игре...

Вэнь Линвэй усмехнулась: — Это же бесплатная игра. Загрузка вообще ничего не стоит. Кроме того, она весит всего лишь сто семьдесят мегабайт, и даже если бы кто-нибудь начал качать ее с помощью бесплатного «Wi-Fi», скачивание и установка не займет и двух минут, так что не удивительно, что статистика так хороша.

Чан Сюэ сказала: — Ммм, сейчас все зависит от того, сколько людей в итоге внесут деньги в игру.

Су Цзинью спросила Чэнь Мо о нескольких цифрах, которые находились на его экране: — Босс, что означают эти цифры?

На его экране сейчас была более подробная статистика вместе с админ-панелькой. С помощью этой простой системы Чэнь Мо сможет изменять чей-то баланс, выдавать руны и не только.

Там так же находилась статистика притока новых игроков, статистика оценки за одну установку, время, которое игроки в среднем проводили в игре...

Для всех, кроме Чэнь Мо, эти цифры не имели никакого значения.

Чэнь Мо сказал: — Все, что вам нужно знать, так это то, что как только статистика достигнет определенной отметки, моя игра начнет зарабатывать деньги.

Все посмотрели друг на друга и у каждого сейчас была одна мысль на уме.

«Неужели все так просто?»

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 69: Первые отзывы...**

Вскоре начали поступать первые отзывы о «I am MT».

----

«Что это такое? Я хотел увидеть огромные столкновения между Альянсом и Ордой, а не битву каких-то карт!»

«В итоге он сделал карточную игру? Более того, я еще не видел такой тип карточных игр.»

«Игра меня очень разочаровала! Требую возврат денег!»

«Комментатор выше, ты очень...умный... Это бесплатная игра...»

«Я думал поставить ей одну звезду, но после того, как я поиграл в нее час, я решил поставить ей три звезды. Думаю, что через несколько дней я выставлю окончательную оценку.»

«Игра довольно забавная! И карты очень милые... Поставлю ей пять звезд.»

«Комментатор выше, ты вообще когда-нибудь играл во что-то нормальное?»

«Хе-хе, поверишь ли ты мне, если я скажу тебе, что я сыграл в большинство игр, которые сейчас существуют?»

«Мне забавно читать все эти отрицательные отзывы. Чэнь Мо — геймдизайнер класса «C». Более того, это карточная игра. Сейчас для него воссоздать мир Азерота было бы попросту невозможно. На мой взгляд, умение создавать таких персонажей — это уже очень хорошая работа.»

«Да, я тоже думаю, что эта игра неплохая.»

«Вам не кажется, ребята, что эта игра великолепна? В ней нет никакой рекламы плюс игра просто так выдает донатную валюту!»

«Поставил пять звезд только из-за бесплатных рун.»

«Двое комментаторов выше, ваше мнение стоит так дешево?»

«Я за Чэнь Мо! Я бы хотел, чтобы «Защита святого фонтана» тоже стала бесплатной!»

---

На данный момент «I am MT» имела оценку в 7,6 баллов. Пока что было мало людей, которые поставили его игре одну звезду, большинство из оценок были либо четырехзвездочными, либо трехзвездными или пятизвездными.

Чэнь Мо предположил, что через два дня, когда игроки наконец поймут, сколько на самом деле стоит его игра, оценка упадет еще ниже.

Однако для Чэнь Мо оценка не имела большого значения. Поскольку его игра была бесплатной, игроки все равно продолжили бы играть в нее, пока он не ввел что-нибудь абсурдное.

В это же время Цю Бинь также изучал «I am MT».

— И это все? Не слишком ли все просто? Боевая система слишком однообразна, и сложность уровней не меняется, если игрок буквально проносится сквозь подземелья... Мало того, что игра бесплатна, так она еще выдает так много ресурсов, что даже у обычного игрока не возникнет мысли о донате...

— Кто вообще задонатит в нее? Его игра полностью полагается на покупки, и в основном за деньги можно либо получить новые карты, либо улучшить уже имеющиеся... Есть ли в этом смысл?

— Ты решил буквально раздавать деньги только за то, что игроки будут заходить в твою игру? Ты сам заключил пари! И если доход твоей игры будет слишком маленьким, разве это не будет слишком смешно?!

Цю Бинь поиграл в его игру еще час.

Подземелья по-прежнему были однообразны, а награды буквально за любое действие так и продолжали появляться. Он даже умудрился с первых же десяти прокручиваний получить фиолетовую карту.

— Эта игра просто одно огромное разочарование. Я бы дал ей шанс, если бы он попытался воссоздать огромный мир Азерота. Но он сделал эту игру и сделал ее бесплатной и начал раздавать столько ресурсов...игроки просто не увидят смысл в донате.

— Коллекционирование карт конечно же было хорошим выбором для заработка денег, но сколько игроков на самом деле готовы потратить на карточки свои деньги? Более того, судя по тому, как щедро его игра раздает ресурсы, я бы за два дня смог собрать как минимум половину всех карт. В конце концов разве со временем я не смогу заполучить абсолютно все карты?

— Нет смысла продолжать играть в эту игру, она безнадежна.

Цю Бинь удалил ее с своего телефона. Ну и что, что у нее было больше загрузок? Игроки зачастую ничего не покупают в игре, так что это было бессмысленной статистикой!

---

С момента выхода игр прошло уже двадцать четыре часа.

«Защита святого фонтана» за двадцать четыре часа смогла достичь отметки в 38938 загрузок, и это число было практически в два раза больше статистики «Растений против зомби» за тот же период.

Но можно было смело сказать, что «Растения против зомби» определенно была поздним цветком, поскольку сейчас она начала набирать все больше и больше загрузок.

С другой стороны, большая часть продаж «Защиты святого фонтана» напрямую зависела от рекламных акций «Императорской династии».

Однако Цю Бинь не волновался. Даже если продажи и начнут уменьшаться в будущем, если текущий темп притока людей сохранится, то число продаж за первый месяц достигнет как минимум отметки в восемьсот тысяч, а это означает, что он получит как минимум восемь миллионов юаней.

Однако Цю Бинь понятия не имел, сколько денег принесет «I am MT», так как «I am MT» полагалась не на продажи, а на доход от покупок в самой игре, и этот доход был известен только Чэнь Мо.

Но Цю Бинь не волновался. По его мнению, у игры Чэнь Мо не было никаких шансов получить хотя бы пять миллионов юаней.

---

Внутри магазина видеоигр Чэнь Мо.

Чэнь Мо не сводил глаз с различных цифр на экране.

Цзя Пэн и остальные стояли позади него, уставившись на цифры на экране. Сколько бы они ни смотрели на эти цифры, они не могли найти в них никакого смысла.

— Управляющий, не могли бы вы объяснить, что означают эти цифры?

— Выручка «Защиты святого фонтана» уже была выставлена на всеобщее обозрение. Что на счет дохода вашей игры?

— Скажите уже что-нибудь!

Поднялся гул...

Чэнь Мо посмотрел на цифры, ожидая прибытие еще несколько десятков юаней и сказал: — Не волнуйтесь, статистика моей игры просто уничтожит статистику «Защиты святого фонтана».

Вэнь Линвэй не купилась на это. — Хм? Неужели? Ты же говоришь это не потому, что боишься признать свое поражение, верно? Как ты можешь говорить такое, просто смотря на эти цифры? Покажи нам доход! Но если ты захочешь куда-нибудь сбежать, я знаю одного человека...

Чэнь Мо потерял дар речи: — Перестань говорить об этом...

Чан Сюэ спросила: — Может ты покажешь или расскажешь нам о доходе?

Цзя Пэн кивнул: — Да, ты мог бы кратко рассказать о текущей ситуации, верно?

Су Цзинью прищурилась, пытаясь понять связь между числами и его фразой, но в итоге решила сдаться спустя несколько минут наблюдений.

— Скажем так, — сказал Чэнь Мо, — доход за первый месяц составит не менее двадцати миллионов юаней.

Цзя Пэн чуть не поперхнулся собственной слюной. — Сколько? Двадцать миллионов?

Су Цзинью тоже была потрясена: — Двадцать миллионов? Это же мобильная игра!

Вэнь Линвэй сделала некоторые умственные арифметические вычисления и сказала: — Если игра заработала двадцать миллионов за свой первый месяц, разве это не означает, что она будет зарабатывать как минимум более трех миллионов каждый последующий месяц?!

Все были потрясены.

Двадцать миллионов! В двое больше дохода «Защиты святого фонтана»! Чэнь Мо, должно быть, просто взял с потолка такое число!

Чэнь Мо встал и сказал: — Когда придет время, я покажу всем окончательный доход.

Су Цзинью спросила: — А? Тогда зачем вы сказали нам о таком доходе, раз сейчас не собираетесь ничего показывать?

Чэнь Мо лишь рассмеялся.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 70: Быстрый рост.**

Месяц с момента выпуска игр почти прошел...

Темп продаж «Защиты святого фонтана» заметно замедлился, особенно в последние две недели, сейчас его показатели были на 20% хуже, чем раньше.

Но Цю Бинь был морально готов к этому, так как «Защита святого фонтана» сильно зависела от поддержки игровой платформы «Императорской династии» и рекламы. Плюс он многое «позаимствовал» у игры Чэнь Мо..

Даже если бы его игра была лучше «Растений против зомби», она все равно не сможет достичь такого же успеха, какого достигла его игра.

Если бы обе игры не получили никакой поддержки со стороны, достигла бы игра Цю Биня такого количества продаж, которого достигла игра Чэнь Мо? Ответ — нет.

Игре «Защита святого фонтана» удалось превзойти продажи игры «Растения против зомби» в два раза только благодаря тому, что компания «Императорская династия» очень сильно помогла ей с рекламой и с поднятием шумихи.

В то же время количество загрузок «I am MT» продолжало расти до небес, и сейчас эту игру за двадцать четыре часа скачивали более ста тысяч раз.

Такой взрывной рост заставил Цю Биня забеспокоиться.

— Это что, шутка? Сто тысяч загрузок у мобильной игры каждый день? — Цю Бинь был сбит с толку.

Его помощник ответил: — В конце концов, это бесплатная игра, и эти загрузки не дают ему никакой прибыли. Не беспокойся об этом.

Цю Бинь покачал головой: — Но чем больше будет игроков в игре, тем больше в ней будет донатеров. Если темп притока загрузок не упадет, у его игры появится более трех миллионов игроков только за первый месяц!

Его помощник ничего не сказал в ответ, так как сейчас он тоже был в тупике. Такое количество игроков было абсурдным, ибо у «Защиты святого фонтана» было чуть менее восьмисот тысяч игроков на данный момент...

Но «I am MT» в конце концов была бесплатной игрой, и такое количество загрузок было разумным числом, не так ли?

После некоторого раздумья помощник сказал: — Не волнуйся об этом слишком сильно, я думаю, что он мог попросить кого-нибудь, чтобы они помогли ему с повышением количества загрузок. Его игра бесплатна, так что накрутка не будет стоить дорого, верно?

— Но даже если бы в его игру действительно сыграли три миллиона игроков с условием, что десять процентов из них были готовы задонатить...если каждый из них внесет по двадцать юаней, это приведет к тому, что он получит около шести миллионов юаней, так что он все равно находится далеко позади нашей прибыли.

Цю Бинь кивнул, он тоже думал о том, что Чэнь Мо подключил накрутку.

— Давай не будем спешить и проверим игру еще раз, — сказал Цю Бинь, устанавливая «I am MT» на свой телефон.

---

В метро.

Два школьника ехали на метро в школу.

Мальчик в очках зевнул, достал телефон и начал играть в «I am MT» на своем телефоне.

Другой мальчик спросил: — Что это за игра?

— «I am MT», еще не играл в нее?

— Разве с таким же названием не вышел недавно мультсериал? И теперь с таким же названием вышла игра?

— Верно, ее выпустили недавно.

— Недавно? Она интересная?

— Э-э, она неплохо подходит для убийства лишнего времени.

— Сколько стоит?

— Ноль, она бесплатная.

— Бесплатная? Тогда разработчик вообще что-то получит с нее?

— Игроки могут купить что-нибудь в самой игре. Но если честно я не вижу в этом смысла, ибо игра довольно щедра на награды.

— Это одиночная игра?

— Нет, это онлайн-игра. Мы можем поиграть вместе и помочь друг другу с прохождением некоторых сложных уровней, если хочешь. Почему бы тебе не скачать ее и не попробовать? Все равно она бесплатная.

— Тогда я скачаю ее когда вернусь домой.

— Ты можешь просто загрузить ее прямо сейчас, она весит меньше двухсот мегабайт.

— О, тогда я сейчас ее скачаю...

---

В каком-то случайном университетском общежитии.

Четыре парня, которые жили в одной комнате, лежали на своих кроватях и играли в «I am MT».

— А? Чжан Эр, ты решил сменить танка? Почему ты сменил его на «Носукэ Синсукэ»?

— Эта карта просто невероятна, и после того, как я испытал его, я решил сделать его главным танком!

— Неужели? И насколько он силен?

— Если бы вы взяли его в свою пачку, остальных четырех членов команды можно будет смело убрать.

— Неужели? Звучит слишком круто.

— Вы, ребята, можете увидеть его силу, просто найдите меня в списке друзей и попросите помощи.

— Я первый! О боже, он действительно хорош! Он намного лучше танкует, чем...танк! И его обычные атаки так больно бьют!

— О боже, я обязан заполучить его, где там моя кредитка...

— ... Успокойтесь, ребята! На днях я видел еще одну суперсильную карточку, она даже сильнее, чем моя.

— Серьезно? Не томи, кто это?

— Старшая сестра.

— О, это же младшая сестра президента, верно? Она сильная?

— Очень сильная... Я думал, что сегодня не пройду один очень сложный уровень, но парень со старшей сестрой просто испепелил всех монстров за мгновение...

— Неужели? А я смогу получить старшую сестру?

— Нужно внести немного денег...

— Сколько?

— Э-э, кажется, две тысячи?

— Нужно внести денег на покупку двух тысяч рун? Это целых двести юаней, довольно дорого...

— Нет, нужно внести две тысячи юаней...

Последовало короткое молчание.

— Две тысячи юаней за одну карточку, этот игрок что, с ума сошел?

— Все, что я могу сказать, так это то, что мы никогда не поймем мир богатых...

— В списке моих друзей нет никого, у кого есть старшая сестра!

— Конечно нету, таких китов очень мало, и они очень редки...

— А? У одного моего друга есть друг, у которого есть старшая сестра! Я добавлю его в друзья. Я попрошу его помочь , если где-нибудь застряну в будущем.

— Что? Его список друзей уже полон!

— ...Киты так популярны!

— Черт, я хочу получить такого друга, у которого есть старшая сестра!

---

Одна из множества компаний, обед.

Двое сотрудников, мужчина и женщина, в данный момент играли в «I am MT».

— Что за черт! Этот парень, с которым я столкнулась на арене, просто монстр! У него есть старшая сестра! Я проиграю!

— Ну, он богат, я могу только позавидовать ему...

— Разработчик просто решил заработать как можно больше денег! В этой игре все решает донат!

— ... Я думал, что ты поняла это с того момента, как начала играть?

— Я должна поставить игре единицу! Я так зла, я задонатила двести юаней, а меня все еще избивают, как младенца!

— ... Разве тот факт, что над тобой издевается тот, кто внес в игру две тысячи юаней, в то время как ты внесла всего двести юаней, удивителен?

— Мне все равно, я оставлю плохой отзыв! Какая дурацкая игра!

— Если ты уходишь из игры, отдай мне свой аккаунт.

— Кто тебе сказал, что я ухожу? Я уже внесла в нее более двухсот юаней!

---

Рост базы игроков «I am MT» не показывал никаких признаков замедления.

Само собой, система друзей в «I am MT» была одной из самых классических систем, которая использовалась еще в «Clash of Kings», только там члены одной гильдии могли помогать друг другу, тем самым сокращая время постройки зданий.

В «I am MT» нельзя было впихнуть кооператив из-за особенности боевой системы. Однако система друзей решила эту проблему чрезвычайно хорошо.

Став друзьями, игроки смогут помочь друг другу в бою. И хоть такая помощь была весьма ограниченной, этого было достаточно, чтобы игроки начали добавлять друг друга, основываясь на том, насколько силен тот или иной игрок.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 71: Необычный...игрок**

Дружеская помощь убивала сразу трех зайцев.

Во-первых, более слабые игроки смогут пройти некоторые уровни, которые они не смогут пройти сами без чьей-либо помощи. Если наступит такой момент, когда слабый игрок застрянет на одном уровне, он сможет запросить помощь у более сильного игрока, из-за чего почувствует, что не играет в эту игру в одиночку, что сделает игру более приятной и увеличит то время, которое слабый игрок проведет в игре.

Во-вторых, более сильные игроки с более сильными картами станут самыми желанными друзьями, из-за чего другие игроки захотят стать такими же, что в свою очередь увеличит доход.

В-третьих, слабые игроки будут естественным образом стучаться в дверь к китам, из-за чего они буквально будут завалены просьбами о принятия в список друзей. Это заставит более сильных игроков почувствовать удовлетворение, из-за чего они будут тратить ещё больше денег.

Эти три фактора являются ключевыми аспектами в прибыльности и удержании игроков «I am MT». Простая система «помощи друзей» позволяет его игре максимизировать важные аспекты без необходимости добавления кооперативного режима.

Раскрутка с помощью мультсериала, бесплатный способ распространения, а также приглашение друзей ради дополнительных плюшек позволят «I am MT» быть на слуху буквально у всех слоев населения.

В то время как процент донатящих игроков останется примерно на том же уровне — 10%.

---

Внутри магазина видеоигр Чэнь Мо

Чэнь Мо было так скучно, что он зевнул несколько раз подряд...

Серверы для «I am MT» были арендованы, обслуживание клиентов также было передано на аутсорс.

В этом мире практически не было проблем с исправлением ошибок или обслуживанием серверов. Хоть у многих игроков могут возникнуть вопросы относительно покупки рун или же возникнут вопросы на счет геймплея, все обращения быстро обрабатывались профессиональной командой по работе с клиентами. Все, что Чэнь Мо должен был делать, так это читать мнения игроков и вносить соответствующие изменения в игру, если это было необходимо.

Все посетители магазина видеоигр Чэнь Мо сейчас играли в «I am MT», и большинство из них окружили Вэнь Линвэй и задавали вопросы о составе команды.

Вэнь Линвэй потратила около трехсот юаней, в то время как другие также потратили немного денег, некоторые внесли только десять юаней ради бонуса за первое пополнение, в то время как оставшаяся часть внесла чуть больше тридцати юаней.

— Сейчас у тебя есть шаман и госпожа пушек. Тебе следует сосредоточить больше своих ресурсов на улучшении госпожи пушек и на улучшении способности шамана, чтобы его цепные молнии были действительно сильными.

— То, что у тебя есть много скиллов, которые вносят много дамага в одну цель, конечно же, неплохо, но! Ты мог бы добавить в свою команду вора или разбойника, и тогда бы ты начал уничтожать всех монстров за мгновение.

— Цзя Пэн... О, твои карты ужасны, будет лучше, если ты создашь новый аккаунт...

Вэнь Линвэй давала советы всем и каждому.

Су Цзинью подошла к Чэнь Мо и спросила: — Почему ты не играешь?

Чэнь Мо усмехнулся: — О, потому что у меня нет денег.

Су Цзинью была ошеломлена его ответом: — Эта игра не требует денег!

Чэнь Мо сказал: — Ты не поймешь, хоть она и бесплатна, она намного дороже других игр.

Вэнь Линвэй подошла к нему: — Пожалуйста, перестань притворяться бедным, мистер скупой управляющий. Ты же сам сказал, что «I am MT», получит как минимум двадцати миллионов юаней за этот месяц, а это значит, что в этом месяце ты положишь минимум десять миллионов в свой карман!

Чэнь Мо махнул рукой: — Вот когда наступит конец месяца, тогда и поговорим. Кроме того, у меня осталось не так уж много денег, так как я потратил большую часть денег на мультсериал.

Вэнь Линвэй сказала: — О, тогда, когда ты получишь свою зарплату, обязательно доберись до двенадцатого уровня вип статуса.

Чэнь Мо сказал: — Я использую эти деньги для разработки другой более хорошей игры, зачем мне тратить их на такие вещи?

Все потеряли дар речи.

— Ты сам веришь тем словам, которые только что сорвались с твоих губ? Очевидно, что ты просто хочешь разработать больше подобных игр! — пожаловалась Вэнь Линвэй.

— Управляющий, можешь сказать нам, появились ли в игре випы двенадцатого уровня? — спросила Чан Сюэ.

Су Цзинью была потрясена: — Это невозможно, верно? Для его достижения нужно потратить пятьдесят тысяч юаней, найдется ли кто-то, кто потратит столько денег на игру?

Вэнь Линвэй также считала, что это невозможно: — Я тоже думаю что таких нет, все же деньги не растут на деревьях. Я думаю, что через месяц или два появятся игроки с двенадцатым уровнем випа, но их будет немного.

— Э-э-э, — пробормотал Чэнь Мо, — на самом деле уже есть.

Су Цзинью была шокирована: — Правда?! Кто?

Чэнь Мо сказал: — На самом деле есть двадцать семь игроков с вип статусом двенадцатого уровня, какой из них вам нужен?

Все были ошеломлены этим числом.

— Я действительно не понимаю мир богатых, — пробормотал Цзя Пэн.

Су Цзиньюй сказала: — Я тоже не понимаю.

Вэнь Линвэй воскликнула: — Быстро! Дай мне их идентификатор, я добавлю их! Я не могу пройти один проклятый уровень уже три дня, все, что мне сейчас нужно, так это помощь старшей сестры максимального уровня!

В этот момент кто-то вошел в его магазин.

Чэнь Мо спустя мгновение разглядел вошедшего и стал раздумывать о том, зачем к нему в магазин пришел Чжао Цзыхао.

— Зачем ты сюда пришел? — Чэнь Мо был удивлен его визитом.

Чжао Цзыхао так же был шокирован: — О Боже, почему здесь так много людей? Тут даже есть девушки...

Чэнь Мо встал и сказал: — О, позволь мне представить тебе свою помощницу, о которой я писал раньше — Су Цзинью. Все остальные присутствующие обычные игроки.

Затем Чэнь Мо указал на Чжао Цзыхао: — Знакомьтесь - Чжао Цзыхао, мой лучший друг из универа.

Чжао Цзыхао поприветствовал остальных кивком головы, после чего сел.

— Кстати, Чэнь Мо. Не мог бы ты помочь мне с составом команды? — Чжао Цзыхао передал ему свой телефон.

Чэнь Мо взглянул на его телефон и сказал: — Хм? Ты тоже играешь в «I am MT»?

Чжао Цзыхао притворно возмутился: — Да, а я что, не могу играть в твою игру? Я был немного занят, поэтому я не мог начать играть, когда она только появилась на рынке, поэтому у меня сейчас довольно слабый аккаунт.

Остальные украдкой взглянули на экран...у него был «ВИП» двенадцатого уровня...

Что за ...это же кит!

Все были шокированы, когда увидели его карты...

Старшая сестра, Носукэ Синсукэ, охотница, госпожа пушек... У него были почти все редкие карты... И у каждой редкой карты было по нескольку дубликатов!

Вэнь Линвэй потеряла дар речи: — Ты возмутителен! Все эти карты были потрачены впустую!

Чжао Цзыхао почесал затылок: — ~Вздох~, я просто немного покрутил колесо, я не стал тратить время на изучение и сразу же направился сюда.

Цзя Пэн сказал: — Вэнь, дай ему несколько советов.

Вэнь Линвэй закатила глаза, — Почему я должна помогать другу управляющего?

Чэнь Мо посмотрел на карты Чжао Цзыхао и спросил: — Какой тип стратегии ты собираешься использовать?

Чжао Цзыхао был шокирован: — Стратегия? Просто собери мне лучшую команду!

Чэнь Мо сказал: — На самом деле у каждого состава есть свои сильные и слабые стороны, так что в моей игре нет так называемого «универсального состава на все случаи жизни». Но поскольку у тебя есть так много хороших карт, ты можешь использовать состав под названием «я чертовски богат».

— Возьми в команду старшую сестру, госпожу пушек, Носукэ Синсукэ и еще какого-нибудь дамагера. Эти четверо будут вносить огромное количество дамага.

— Так как пока что у тебя не вкачан лидерский стат, я не могу никого посоветовать. Но тебе стоит сделать выбор между магом крови или шаманом. Все зависит от стиля твоей игры.

Цзя Пэн приложил руку ко лбу: — Состав настоящего кита!

Чжао Цзыхао кивнул: — Хорошо, спасибо.

Вэнь Линвэй нахмурилась: — Почему ты сказал, что в твоей игре нет универсального состава? Как вообще четыре самые сильные карточки в одной команде смогут проиграть?

Чэнь Мо ответил: — У каждой карточки есть сильные и слабые стороны.

Чань Сюэ спросила: — Может ты покажешь нам хороший состав для обычных игроков?

Вэнь Линвэй кивнула: — Да, и покажи нам такой состав, который сможет уничтожить состав «я чертовски богат».

Чэнь Мо потерял дар речи: — Почему я должен помогать вам, крестьянам, с избиением китов? Как я потом буду зарабатывать деньги?

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 72: Бестселлер?**

Чан Сюэ сказала: — Не волнуйся, мы никому ничего не скажем...

Чэнь Мо сказал: — О, ну тогда ладно, вы должны попробовать вот такой состав: танк, шаман, кровавый эльф, Носукэ Синсукэ и друид.

Чан Сюэ сказала: — Э-э, Носукэ Синсукэ стоит совсем немного...

Чэнь Мо усмехнулся: — Вы так же можете попробовать вот такой состав: прист, вор, колдун и огненного капитана с танком. Такой состав вообще ничего не стоит.

Чан Сюэ начала сразу же собирать второй состав.

Чэнь Мо создал все с нуля, из-за чего его игра не была похожа на игру из его прошлого мира. Это означало, что в его игре не работали те же имбовые стратегии.

Тем не менее, Чэнь Мо оставил несколько классических стратегий и просто внес в них немного изменений.

Вэнь Линвэй сказала: — Существует ли на самом деле стратегия, которая превзойдет состав «я чертовски богат»? Я использовала именно этот состав на этапе тестирования, и я чувствовала себя непобедимой!

Чэнь Мо сказал: — Я оставлю этот состав в секрете, иначе бы киты перестали приносить мне деньги, если бы их начали избивать.

Вэнь Линвэй ответила: — Все, что мне нужно — это подсказка! Как насчет того, что если ты дашь мне подсказку, я, в свою очередь, задоначу на старшую сестру!

Су Цзинью сказала: — Я не думаю, что двух тысяч юаней будет достаточно чтобы...

Чэнь Мо прервал ее: — Всего две тысячи юаней! Я что, по вашему, расскажу вам о том, что вы должны использовать павшего гуся и президента для мгновенного уничтожения своих врагов!?

Все потеряли дар речи.

Вэнь Линвэй встала: — Отлично, я пойду подбирать лучшую пачку для этих двух!

Чэнь Мо не удержался и засмеялся. Подсказка, которую он дал, действительно может сработать, но все будет зависеть от прокачки самих карт!

Состав с павшем гусем и президентом была простой стратегией «быстрого убийства», которая представляет из себя комбинацию павшего гуся, президента, воющего на луну и зимы. (От переводчика: чтобы не возникло вопросов у тех, кто не играл в игру — помимо 36 персонажей можно брать в свою команду мобов, которые встречаются в подземельях, но они слабые + у большинства из них есть потолок в виде четырех звезд, который никак нельзя преодолеть.)

Однако кое-что, о чем Чэнь Мо умолчал, заключалось в том, что для того, чтобы эта стратегия сработала, нужно, чтобы в этом составе было два павших гуся максимального уровня .

Двух павших гусей нужно поместить в один ряд, их читерская особенность представляла из себя фокус карточки типа воина, которая обычно находится на передней линии, два гуся буквально уничтожат за один залп любого танка.

Но эта стратегия все равно требовала приличного количества вложенных денег. В противном случае такой состав будет стерт за секунду китами.

Чэнь Мо верил, что Вэнь Линвэй в конце концов сумеет додуматься до этой стратегии.

---

Осталось всего несколько дней до конца первого месяца, и сейчас Цю Бинь был сосредоточен на рейтинге «I am MT».

В настоящее время рейтинг «I am MT» составлял всего 7,1 балла, и количество оценок с одной звездой становилось все больше.

«Убогая игра, я просто потратил деньги впустую!»

«Я так и не смог выбить нормальные карты!»

«Народ, вы никого не победите, если не потратите много денег!»

«Я был преданным фанатом Чэнь Мо, но теперь я ненавижу его!»

«Как ты мог сделать такую игру? Неужели тебе не стыдно?!»

Цю Бинь все больше и больше хмурился, пока читал отзывы об игре Чэнь Мо.

Что это значит? Похоже, что большинство из этих людей внесли немного денег в его игру? И они все еще не были удовлетворены?

Разве это не бесплатная игра? Более того, игра практически раздавала деньги, но они все равно вытащили деньги из своих карманов?

Цю Бинь был сбит с толку.

Внезапно в его комнату ворвался помощник : — О нет! О нет! Ты должен взглянуть на список бестселлеров!

Цю Бинь был шокирован: — Что случилось?

Он достал свой телефон и посмотрел на таблицу бестселлеров официального магазина приложений и потер глаза, когда увидел это...

Пятое место заняла игра «I am MT»!

Цю Бинь протер глаза и еще раз взглянул на пятое место, но ничего не поменялось!

Это просто смешно!

— Не может быть, что-то не так! Как его игра смогла попасть в первую десятку? Это невозможно! — Цю Бинь был потрясен.

Цю Бинь долгое время не обращал внимания на список бестселлеров, поскольку он считал, что «Защита святого фонтана» и «I am MT» ни при каких обстоятельствах не смогут появиться в этом списке.

Войти в список бестселлеров в официальном магазине приложений было очень непростой задачей. Чтобы игра смогла войти в первую десятку, она должна быть действительно чем-то невероятным. Обычно в этот список попадали те игры, которые при выходе сразу же были очень высоко оценены как и игроками, так и критиками!

Хоть «Защита святого фонтана» действительно принесет ему приличную сумму денег, большая часть из них исходит не из официального магазина приложений, а из платформы «Императорской династии», поэтому у его игры не было ни одного шанса появится в этом списке.

Цю Бинь не думал, что «I am MT» сможет как-то попасть в список бестселлеров, так что даже не заглядывал туда.

Но прямо сейчас «I am MT» находилась на пятом месте!

Цю Бинь посмотрел игры, которые находились на четвертом и шестом месте, обе эти игры были изданы компанией «Дзен» и стоили по десять юаней. Каждый месяц эти игры приносили своей компании от пятнадцати до двадцати миллионов юаней.

А это значит, что доход «I am MT» за первый месяц был близок к двадцати миллионам или даже больше!

Цю Бинь никак не мог поверить в это, но ему было ясно, что это правда. Невозможно было обмануть систему официального магазина приложений, особенно статистику дохода. Да и он не верил в то, что у Чэнь Мо достаточно связей для этого.

Поэтому единственным объяснением этого было то, что ежемесячный доход «I am MT» превысил двадцать миллионов!

— Каким образом? Почему?

Цю Бинь посмотрел на рейтинг «I am MT» и увидел семь баллов...

---

Цю Бинь был не единственным, кто был шокирован этим событием, все в индустрии видеоигр и все игровые СМИ, а также люди, которые хотели увидеть победителя пари, также были шокированы.

С тех пор, как «I am MT» появилась в списке бестселлеров, прирост игроков стал еще более бешеным, из-за чего можно было сказать, что эта игра провесит в этом списке как минимум месяц!

Уже не было никакой необходимости для Чэнь Мо публиковать доход с игры, так как большинство могли догадаться, сколько «I am MT» принесла денег, просто посмотрев на список бестселлеров.

Минимум двадцать миллионов юаней!

Что вызвало еще больше недоумений, так это то, что рейтинг «I am MT» колебался от 7 и до 7,3 баллов.

С другой стороны, другие игры, которые были в первой десятке самых продаваемых игр, не имели оценку ниже 8.5 баллов!

Оценка в семь баллов обычно была бы у ужасной игры, но «I am MT» каким-то образом удалось сесть на пятое место в списке бестселлеров с такой оценкой!

Многие разработчики видеоигр и игровые СМИ думали, что это было совершенно ненормально, ибо они никогда не видели игру с такими ужасными отзывами, которая принесла так много денег разработчику.

Многие думали, что Цю Бинь ни при каких обстоятельствах не сможет проиграть, но теперь все думали иначе.

Когда Чэнь Мо анонсировал мультсериал, большая часть тех, кто болел за него, решили, что он проиграет.

Но когда «I am MT» появилась на пятом месте в списке бестселлеров, все были ошеломлены. Сейчас у всех крутились одни и те же мысли на уме!

Что такое?

Что происходит?

Я что-то пропустил?

Я думал, что эта игра станет самой худшей игрой в истории видеоигр, но теперь она попала в топ десять игр-бестселлеров?

В этом нет никакого смысла!!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 73: Признавая итог пари...**

После того, как «I am MT» обосновалась на пятом месте в списке бестселлеров в официальном магазине приложений, никто не мог отрицать того, что эта «бесплатная игра» являлась очень прибыльной.

Она даже прибыльнее, чем большинство игр AAA-класса!

Многие геймдизайнеры не могли понять, как эта низкокачественная игра, которая весит всего сто с чем-то мегабайт, с таким рейтингом может зарабатывать так много денег. Даже принимая во внимание шумиху от мультсериала, этого не должны было хватить на бой с массивной дистрибьюторской платформой «Императорской династии»!

Однако «I am MT» удалось превзойти доход «Защиты святого фонтана» почти в три раза.

Геймдизайнеры, которые ранее смеялись над «I am MT», теперь начали ее изучать.

Игровые СМИ в очередной раз начали работать без отдыха из-за Чэнь Мо.

Работать именно тогда, когда результат пари должен будет признан обоими сторонами.

«Защиту святого фонтана» купили восемьсот девяносто тысяч раз, что в сумме дало 8,9 миллиона юаней прибыли. Чэнь Мо также опубликовал свой заработок в размере двадцати трех миллионов юаней!

Черт возьми, одна бесплатная игра принесла в три раза больше прибыли, чем хорошая платная игра!

Вскоре после этого игровые СМИ начали немедленно выпускать свои статьи.

---

«Чэнь Мо превзошел «Императорскую династию»!»

« «I am MT» принесла своему создателю двадцать три миллиона юаней!»

«Секрет «I am MT» — бесплатный вход, но платный выход...»

«Киты вливают тонны денег в эту игру.»

«Две тысячи юаней за одну карточку? Верно, это бесплатная игра!»

«Унижая «Императорскую династию»! Кто же этот смельчак?»

«Цю Бинь все еще молчит, сдержит ли он свое слово?»

«Вейбо Чэнь Мо находится в огне.»

«Мнение профессионалов: сколько денег игра может принести своему создателю?»

«Мнение профессионалов: игра, которая приносит счастье за трату реальных денег, не является хорошей игрой!»

---

Начало появляться много различных статей. Разброс мнений был в основном идентичен отзывам. Некоторые были удивлены количеству загрузок и доходом «I am MT».

Но этот результат не был чем-то особенным в предыдущем мире Чэнь Мо. Оригинальная «I am MT» в среднем получала по пятьдесят пять миллионов юаней каждый месяц, не говоря уже о двухстах миллионов загрузок...

Однако в этом мире все было иначе. Мобильные игры этого мира в основном получали прибыль от продаж, и если бы кто-то хотел заработать более двадцати миллионов за месяц, им нужно будет минимум два миллиона копий игры с ценой в десять юаней за копию. Даже если бы игра, которую выпустила компания, имела в основе популярный фэндом и ценник в 20 юаней, игре все равно нужно будет умудриться продаться миллион раз!

Поэтому, после того, как «I am MT» появилась на пятом месте в списке бестселлеров, многие игровые СМИ были шокированы тем, что она смогла получить столько денег, будучи бесплатной. Этого было достаточно, чтобы войти в историю!

Эта игра смогла заработать деньги, подвергаясь критике со стороны поклонников!

В то время как популярность «I am MT» продолжала расти, о Чэнь Мо теперь начало узнавать все больше и больше людей.

«Растения против зомби» также была очень популярна, но она не принесла с собой в этот мир уникальное явление. Эта игра хоть и получила очень хорошие оценки и продавалась очень хорошо, но она была обычной по своей природе, в отличии от «I am MT».

Бесплатная игра?

Но чтобы победить нужно заплатить?

Получает деньги, хоть и подвергается критике со стороны своих же фанатов?

---

Многие ожидали, что Чэнь Мо и Цю Бинь вцепятся друг другу в глотки, но ничего такого не произошло.

После того, как был опубликован ежемесячный доход «I am MT», Цю Бинь опубликовал простой пост на «Вейбо»: «Я признаю поражение».

Чэнь Мо решил так же написать пост.

«Спасибо за любовь, которую вы мне выказываете. Пожалуйста, успокойтесь, хватит присылать мне бритвы, я понимаю, что вы хотите, чтобы я сохранил свою красоту, но у меня уже не хватает места для бритв в моем магазине видеоигр».

Игроки пришли в ярость, когда увидели настолько бесстыдный пост!

«Никогда не видел такого бесстыдного геймдизайнера!»

«Где находится твой магазин видеоигр? Я лично доставлю тебе бритву!»

«Пожалуйста, дай мне любую фиолетовую карточку!»

«Пожалуйста, ответь! Когда выйдет третий сезон?!»

«Почему бы тебе не использовать это свободное время на проработку Азерота?!»

«Твоя игра — мусор, которая только отняла у меня время и деньги. Верни мне мои деньги, ну пожалуйста!»

«Добавьте меня, если хотите получить помощь от игрока со старшей сестрой, мой идентификационный номер — XXXXX...»

Под его постом начала появляться много разных комментариев, но большинство из них были «пожеланиями» от «чрезвычайно дружелюбных поклонников».

Удивительно было то, что между Чэнь Мо и Цю Бин не возникло никакой перепалки. Чэнь Мо не стал унижать его, а Цю Бинь не пытался отрицать очевидное. Они просто продолжили жить своей жизнью.

Фанаты, которые купили закуски и напитки к предстоящему шоу, были крайне недовольны.

Они думали, что на вейбо развернётся настоящая драма, но как раз в тот момент, когда они уже открыли газировку, они увидели, что всё кончено?!

Однако, поскольку обе стороны отступили, фанаты ничего не смогли бы изменить.

Однако обычные игроки не знали, что этот день настанет днем Х, с которого началось самое худшее...

---

Штаб-квартира «Императорской династии».

Цю Бинь положил заявление об увольнение на стол Линь Чаосю.

Линь Чаосю поднял голову и, увидев Цю Биня, оттолкнул заявление обратно.

Цю Бинь был потрясен: — Господин Линь...

Линь Чаосю сказал: — Это всего лишь рекламное место, ничего страшного.

Цю Бинь смутился: — Извините, господин Линь, я...

Линь Чаосю пренебрежительно махнул рукой, давая понять, что ему незачем оправдываться.

— Все не так уж плохо. По крайней мере, ты выявил новую серьезную угрозу.

Линь Чаосю встал, подошел к окну и сказал, смотря на прекрасный пейзаж за окном: — Если бы не это, нам потребовалось бы от шести месяцев до года, чтобы осознать огромный потенциал, которым обладает Чэнь Мо. Ключевой год в обмен на одно рекламное место не такая уж и огромная цена.

Цю Бинь, наконец-то, смог расслабиться. Он думал, что Линь Чаосю вот-вот набросится на него, и даже написал заявление об увольнении. Но оказалось, что Линь Чаосю даже не злился.

Действительно, тот, кто смог с нуля построить «Императорскую династию», как минимум должен думать на десять шагов вперед и быть действительно терпеливым.

Линь Чаосю сказал: — Не беспокойся о рекламном пространстве, я отправлю кого-нибудь к Чэнь Мо.

Цю Бинь опустил голову: — Хорошо.

Линь Чаосю подошел к Цю Биню: — Однако мне все еще нужно, чтобы ты кое-что сделал.

Цю Бинь спросил: — Что именно?

Линь Чаосю улыбнулся и сказал: — Скопируй «I am MT».

Цю Бинь был потрясен: — Опять?

Линь Чаосю кивнул: — Да. Если ты беспокоишься о давлении со стороны фанатов, ты можешь опубликовать эту игру под началом какого-нибудь геймдизайнера класса «C». Но игру сделаешь ты. Я надеюсь, что ты сможешь повторить успех «I am MT».

Цю Бинь помолчал немного, после чего кивнул: — Да, я понимаю.

Цю Бинь взял со стола заявление об увольнении и вышел из кабинета Линь Чаосю.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 74: Ход Императорской династии.**

Линь Чаосю сел в свое кресло и положил свой телефон, на котором сейчас был загрузочный экран «I am MT», на стол.

Спустя мгновение он вошел в свою учетную запись, на который был двенадцатый уровень ВИП-статуса...

Вкладка «Заявки в друзья» снова загорелась. Каждый божий день он получал огромное количество просьб о дружбе...

Линь Чаосю легонько постучал по экрану телефона и глубоко задумался.

Внезапно кто-то постучал в его дверь.

— Войдите, — сказал Линь Чаосю.

В кабинет вошел мужчина лет двадцати пяти. Он был одет довольно небрежно, у него были растрепаны волосы и вообще он выглядел довольно неопрятно.

Мужчина сел на диван и без задней мысли открыл банку содовой.

Линь Чаосю засмеялся: — Ты наконец пришел?

Мужчина, по-видимому, был чем-то недоволен и положил ноги на кофейный столик перед собой: — Тебе нужно вызывать нас всех троих на встречу только потому, что какой-то “первоклассный” геймдизайнер создал мобильную игру?

Линь Чаосю не возражал против его действий и усмехнулся: — Он не просто геймдизайнер класс «C», и эта игра также не является простой мобильной игрой.

Линь Чаосю подошел к мужчине и протянул ему свой телефон: — Эту игру можно скачать только в официальном магазине приложений, но она принесла более двадцати миллионов юаней за первый месяц. И судя по скачиваниям, в следующем месяце она принесет еще больше денег.

Мужчина нахмурился: — Двадцать миллионов?

Линь Чаосю кивнул: — Верно, причем она бесплатна. Деньги идут от покупок в самой игре.

Мужчина, наконец, проявил некоторый интерес к этой игре и взял телефон в свои руки.

Быстро просмотрев боевую механику, он перешел к ВИП-системе и наградам, а также к системе друзей.

Мужчина немного подумал: — Хотя я думаю, что твои мысли как создателя давно устарели, но я признаю то, что твои навыки планирования всегда были превосходными. Если ты считаешь, что у этой игры есть потенциал, то просто попроси кого-нибудь создать ее копию.

Линь Чаосю засмеялся: — Вы трое так долго работали над виртуальными играми и все это время не обращали внимания на мобильные игры.

Мужчина вернул телефон Линь Чаосю: — Я не буду делать грязную работу.

Линь Чаосю кивнул: — Я уже поручил это Цю Бину, мы увидим результат через два месяца.

Мужчина кивнул в ответ: — Хорошо.

Линь Чаосю спросил: — Что ты думаешь о мире Азерота, ты же уже видел его?

Мужчина кивнул: — Угу. Я думаю, что у Чэнь Мо есть еще планы на этот счет. Там намного больше контента, простой мультсериал и мобильная игра не сможет вместить в себя столько вещей.

Линь Чаосю усмехнулся: — Хорошо, что ты заметил это. Что ты об этом думаешь?

Мужчина покачал головой: — Ничего хорошего, мы не сможем скопировать этот мир. Даже не думай об этом.

Линь Чаосю засмеялся: — Не торопись с выводами. Обсуди это с остальными. Кроме того, вы трое должны будете провести предстоящую встречу.

Мужчина поднял бровь: — Почему?

Линь Чаосю грустно улыбнулся: — Сейчас самое время молодым людям, таким как ты, блистать. Что касается меня, я все равно сделаю несколько звонков, когда придет время.

Мужчина встал: — Хорошо, я понимаю. Не беспокойся об этом слишком сильно. "Гениальные дизайнеры", подобные ему, появляются так часто, что едва ли стоит об этом говорить.

Линь Чаосю улыбнулся: — Конечно.

Мужчина вышел из кабинета Линь Чаосю.

Этого человека звали Цинь Сяо, он был одним из трех геймдизайнеров класса «S», он был тем, кому Линь Чаосю доверял больше всего в компании «Императорская династия».

Геймдизайнеры, которые работали в «Императорской династии», обычно проводили большую часть своего времени в своих магазинах видеоигр и обычно не появлялись в штаб-квартире «Императорской династии», за исключением особых обстоятельств, таких как предоставления своих отчетов о работе или из-за необходимости присутствия на важных встречах.

И эта встреча была организована Линь Чаосю в надежде, что три геймдизайнера класса «S» смогут объединиться с несколькими геймдизайнерами класса «А» и смогут глубже погрузиться в «I am MT», а также в вымышленный мир Азерота.

В конце концов, «Императорская династия» из-за этого пари понесла потери, и компания ни за что не откажется от этой возможности.

Когда Цинь Сяо вошел в конференц-зал, большинство разработчиков уже прибыли.

Из трех ключевых мест в конференц-зале левое принадлежало Цинь Сяо, среднее — Янь Чжэньюань, мужчине лет тридцати, правое — Цю Цзян, красивой женщине лет двадцати семи.

Они были первоклассными геймдизайнерами, которые работали в компании «Императорская династия», и встречались всего несколько раз в год, только по особым случаям вроде этого.

Стол в конференц-зале был окружен десятью или около того геймдизайнерами класса «А».

Цю Сяо откинулся на спинку стула, развернулся и, наконец, положил ноги на стол в конференц-зале. — Линь Чаосю не придет.

Янь Чжэньюаня это не обрадовало: — Он не придет? Этот старик вечно перекладывает все на нас троих.

Цю Цзян затушила сигарету: — Он делает это не в первый раз.

Янь Чжэньюань почувствовал головную боль, когда посмотрел на Цинь Сяо слева от себя, который сейчас разговаривал по телефону, и на Цю Цзян справа, которая сейчас поправляла свой макияж.

— Ладно, давайте начнем.

Янь Чжэньюань приказал разложить на столе отчеты, подготовленные помощниками, на каждом листе был анализ мультсериала «I am MT», игры по этому мультсериалу, а также анализ самого мира Азерота.

— Мы обсудим три проблемы.

— Во-первых, сможем ли мы повторить успех мобильной игры «I am MT»?

— Во-вторых, почему Чэнь Мо начал создавать Азерот, почему он тратит так много усилий на развитие мира «I am MT»?

— В-третьих, сможем ли мы извлечь из этого что-нибудь полезное?

— Первый вопрос уже закрыт, мистер Линь уже послал кого-то заняться этим вопросом, и я также думаю, что успех «I am MT» может быть легко воспроизведен, так что обсуждать больше тут нечего.

— Главная тема сегодняшнего дня — это оставшиеся два вопроса, а также нам нужно обсудить вещи, о которых мы не имеем ясного представления, касающиеся мира Азерота.

— Озвучьте свои мысли.

Когда Янь Чжэньюань закончил говорить, он посмотрел на других разработчиков видеоигр класса «А».

Разработчики видеоигр класса «A» переглянулись. Они сделали некоторые приготовления, но они все равно испытывали некоторое давление, сидя в одной комнате с тремя геймдизайнерами класса«S».

Наконец геймдизайнер лет тридцати прочистил горло и сказал: — Я начну.

Янь Чжэньюань кивнул.

Этого геймдизайнера звали Тан Даган, и он начал работать в «Императорской династии» еще до прихода большинства сидящих в этой комнате разработчиков, но его мысли не успевали за трендами, и у него не было никаких впечатляющих работ на своем счет.

Тан Даган сказал: — Я думаю, что Чэнь Мо создал мир Азерота с двумя целями, одна из которых является рекламой его игры «I am MT». Во-вторых, он скорее всего хочет сделать этот мир фундаментом для своих будущих игр.

Янь Чжэньюань кивнул: — Почему ты так думаешь?

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 75: Копия или не копия?**

Тан Даган сказал: — Очевидно, что хоть «I am MT» и оригинальный мультсериал, но сам по себе никакой мульсериал не сможет создать достаточно шумихи, чтобы игроки ринулись скачивать игру.

— Поэтому Чэнь Мо начал прорабатывать мир Азерота, чтобы у его игры было что-то, что могло привлечь игроков к игре.

— Я так же думаю, что у Чэнь Мо уже все было распланировано заранее уже на тот момент, когда он только начал атаковать Цю Биня! Если бы он написал такие громкие слова и согласился на пари импульсивно, стал бы он молчать после победы? Очевидно, что он спланировал все с самого начала и знал, что победит. Цю Бинь просто попал в его капкан!

— И поскольку Чэнь Мо сумел продумать это все наперед, мне стало понятно, что мир Азерота вскоре станет подспорьем для чего-то серьезного. Чэнь Мо скорее всего хочет использовать этот мир для чего-то большего.

— Но если бы он выпустил огромную игру прямо сейчас, она бы попросту не смогла бы собрать большое количество игроков, вот почему он решил выпустить мультсериал и мобильную игру для раскрутки мира!

Янь Чжэньюань кивнул: — Да, это имеет смысл.

Цинь Сяо, который все это время не сводил глаз с телефона, сказал: — И что же ты предлагаешь нам сделать?

Тан Даган был настроен серьезно и упустил нотку сарказма в тоне Цинь Сяо: — Я думаю, что это хорошая новость для нас! Чэнь Мо сейчас всего лишь геймдизайнер класса «C», и у него сейчас не хватит возможностей и способностей для создания огромной игры. Поэтому мы должны послать кого-нибудь...

Цинь Сяо махнул рукой, прерывая его: — Хорошо, мы все работаем в одной компании. Ты ведь хочешь скопировать Азерот, верно?

Тан Даган через несколько мгновений ответил кивком.

Цинь Сяо убрал ноги со стола и посмотрел на Тан Дагана: — Позволь мне спросить тебя вот о чем: как мы сможем скопировать это? Азерот был создан Чэнь Мо. Мы — крупная компания, если мы действительно сделаем что-то подобное, мы будем вынуждены выплатить огромные суммы из-за исков!

— Нам не обязательно копировать все под чистую, — возразил Тан Даган. — Мы просто поменяем некоторые детали, так что все будет в порядке.

Цинь Сяо ответил: — И что, если мы изменим некоторые детали? Игры могут быть скопированы, но миры и истории? В наши дни фанаты начнут сходить с ума, если истории будут хоть немного похожи. Ты серьезно не видишь разницы между копированием игры и копированием книги? Неужели ты думаешь, что адвокаты и судьи глупы?

Тан Даган отказался отступать: — У нас так много писателей в «Императорской династии», так много сценаристов, которые пишут действительно хорошие тексты, так что внос некоторых изменений не будет проблемой, верно?

Цинь Сяо вспылил из-за его ответа: — Некоторые изменения? Если мы не изменим мир достаточно, то разве мы тем самым просто не выроем себе могилу? Если мы внесем слишком много изменений, разве это не будет означать то, что мы начали создание огромного мира с нуля? Если мы приложим огромные усилия к копированию, будет ли в этом вообще смысл? Разве тогда нам не легче будет просто начать создание западного фентезийного мира с нуля?

Тан Даган был ошеломлен его ответом и промолчал.

Цинь Сяо продолжил: — Кроме того, разве мы все не знаем о судьбах игр с западным фентезийным миром в основе? В прошлом году была выпущена игра с использованием зарубежного фэндома под названием «Небесное кольцо», но в итоге игра с треском провалилась и принесла многомиллионные убытки своей компании. Ты уже забыл об этом?

Тан Даганг нахмурился: — Мы все равно сможем скопировать некоторые механики из Азерота, даже если у нас в основе не будет западный фентезийный мир, например, мы можем скопировать форму души и так называемый бег к трупу, использование руны возвращения для телепортации, систему достижений и так далее.

Цинь Сяо закатил глаза и ударил кулаком по столу, так как больше не мог этого выносить: — Ты можешь хоть немного напрячь свой мозг, прежде чем говорить подобное?

— Во-первых, все эти механики относятся исключительно к западным фентезийным мирам, если у нас будет не западный фентезийный мир в основе игры, есть ли смысл делать такие механики?

— Во-вторых, даже если мы их добавим в нашу игру, что тогда? Сможем ли мы сделать огромную и успешную игру только на основе этих механик?

Тан Даган был ошеломлен этими вопросами. Но все еще он не хотел отступать, так что ответил после нескольких секунд раздумий: — Но если на это смотреть с этой стороны, то у его игры нет будущего, так зачем Чэнь Мо тратит столько усилий?

Цинь Сяо сказал: — Это Чэнь Мо. Он продумал Азерот, интеллектуальная собственность принадлежит ему. Скорее всего у него есть планы на этот счет, и нам сейчас важно обсудить то, что мы будет делать именно сейчас.

— Но, — возразил Тан Даган, — мы можем сделать игру взяв в основу Азерот, нам просто нужно внести некоторые изменения!

Цинь Сяо посмотрел на него как на идиота: — Как ты думаешь, после модификаций наша игра будет лучше, чем «Небесное кольцо»?

Тан Даган потерял дар речи.

Заметив, что Тан Дагану нечего добавить, Янь Чжэньюань решил выступить посредником: — Хорошо, у всех нас есть свое мнение на этот счет, и иногда мы бываем слишком импульсивны, мы все взрослые люди, так что давайте не будем ругаться.

Тан Дагану нечего было сказать. Он не осмелился бы возразить, ибо Цинь Сяо был геймдизайнером класса «S», он был тем, кому даже Линь Чаосю, председатель «Императорской династии», не смел бы перечить, так что ему мог сделать Тан Даган?

Однако Тан Даган все еще не был удовлетворен! Почему это они не могут скопировать этот мир? Почему «Императорская династия» могла скопировать игру «I am MT», но не могла скопировать Азерот? Янь Чжэньюань посмотрел на Цю Цзянь, которая все это время молчала: — Что ты думаешь?

Цю Цзян оглянулась: — Зачем ты спрашиваешь? Очевидно, что мы можем скопировать только игру, но не саму историю, Цинь Сяо уже объяснил почему. Есть ли тут кто-нибудь, кто все еще не понимает этого?

— Чэнь Мо действительно способен создать кучу значимых персонажей, но все эти персонажи, которые были показаны на данный момент в мультсериале, не смогут поддержать этот мир. Я думаю, что он все еще держит большую часть мира в своей голове. Все, что он выпустил до сих пор, либо потопит нас, если мы осмелимся скопировать это, либо не представляет для нас никакой ценности.

Янь Чжэньюань почувствовал себя побежденным. Он думал, что Цю Цзян скажет что-нибудь, что смягчит ситуацию, но то, что она сказала, было еще более прямолинейным, чем сказанное Цинь Сяо.

Янь Чжэньюань вздохнул: — Я думаю... Все не может быть так плохо, верно? Тан Даган, ты первоклассный геймдизайнер. Если ты действительно хочешь сделать это, ты можешь сделать компьютерную игру. Если все получится и твой мир выстрелит, попроси разрешение на создания VR-игры у мистера Линя.

Тан Даган радостно кивнул: — Хорошо, я постараюсь и сделаю все в лучшем виде!

Янь Чжэньюань сказал: — Мы не сможем выделить тебе слишком много ресурсов, поэтому особо не рассчитывай на компанию.

Тан Даган кивнул: — Конечно, никаких проблем!

Янь Чжэньюань посмотрел на остальных: — У кого-нибудь еще есть идеи?

Другие разработчики видеоигр высказали свое мнение, но ничего конкретного высказано не было.

В конце концов, они не смогли прийти к единогласному решению, но многие дизайнеры согласились с Цинь Сяо, что мир Азерота был очень хорошим миром, но все знали, что они не смогут использовать его.

Однако, на всякий случай, Янь Чжэньюань решил отправить Тан Дагана на передовую.

Если все получится, то можно будет подумать о выпуске VR-игры.

Цинь Сяо не удержался и пробормотал: — Пустая трата времени.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 76: Любовь фанатов!**

Конечно же Чэнь Мо не знал, что происходит в «Императорской династии». Да и даже если бы он знал, то не обратил бы на это особого внимания, так как его сейчас волновало совсем другое.

-----

В магазине видеоигр Чэнь Мо.

Чэнь Мо вошел в свой магазин в темных очках и маске и расслабился только после того, как убедился, что за ним никто не следит.

Су Цзинью не была удивлена: — Босс, тебе действительно нужно это делать?

Чэнь Мо снял солнцезащитные очки и маску и схватил газировку из холодильника: — Я просто беспокоюсь о своей безопасности.

Вэнь Линвэй сказала, не отрываясь от своего телефона: — Ты думаешь, что теперь стал знаменитым?

Чэнь Мо ответил: — Сейчас я, по сути, стал врагом общества.

Чан Сюэ рассмеялась: — Управляющий, перестань создавать драму. Ты же геймдизайнер, не может существовать столько людей, которые будут все время думать о тебе.

— Я не хочу этого слышать, — сказал Чэнь Мо. — «I am MT» уже имеет три миллиона игроков, и на моем «Вейбо» уже более двухсот тысяч подписчиков. Я, по крайней мере, теперь немного знаменит, верно?

— Ты считаешь себя знаменитым? — спросила Вэнь Линвэй.

Чэнь Мо ответил ей: — Просто посмотри на мой «Вейбо», там сотни людей каждый час отмечают меня в своих сообщениях, и каждый из них выражает свою любовь ко мне.

На лице Вэнь Линвэй появилось выражение «Ты шутишь?»: — Это те самые поклонники, которые просят твой адрес для доставки бритв?

Чэнь Мо сказал: — Игроки, которые не любят меня, не будут посылать мне подарки, верно?

Вэнь Линвэй была шокирована его ответом, но через три секунды она решила проигнорировать этого бесстыдного человека и продолжила играть в игру.

Су Цзинью сказала: — Кстати, босс, некоторые смогли прислать вам бритвы. Я положила их на прикроватный столик.

Чэнь Мо был потрясен: — Что? И ты положила их у моей кровати? Забери их и выкинь.

Су Цзинью сказала: — Если мы соберем все эти бритвы, мы, вероятно, сможем купить несколько коробок мороженного.

— Вот почему я хожу в маске и очках. Что произойдет, если меня загангает[1] кучка моих фанатов?

Су Цзинью не поняла его ответа: — Загангают? Это что такое?

Чэнь Мо ответил: — О, можешь считать, что это то же самое, что и «неожиданное поздравление».

Цзя Пэн сказал: — Но «I am MT» сейчас очень популярна, я видел, как вчера в метро в нее играли сразу пять человек.

Чан Сюэ сказала: — Так же многие играют в нее в университете.

Вэнь Линвэй сказала: — Просто зайдите на «Вейбо» и посмотрите, сколько людей готовы сжечь управляющего, тогда то вы и поймете, насколько популярна его игра.

Цзя Пэн улыбнулся: — Я видел это популярное обсуждение, оно довольно забавно, как там оно называется? Случаем не «верните мои с трудом заработанные деньги!».

Чан Сюэ фыркнула: — Не у всех геймдизайнеров есть популярное обсуждение, в котором его проклинали все, кому не лень.

Чэнь Мо снова вздохнул: — Я не был на «Вейбо» уже несколько дней. Каждый раз, когда я захожу на свой аккаунт, меня встречает так много сообщений, так что я решил пока что не заходить туда.

Цзя Пэн сказал: — И ты не рад этому? Существует много геймдизайнеров, которые мечтают о такой же популярности.

Су Цзинью покачала головой: — Я думаю, что босс не хочет быть популярным, по крайне мере не из-за гнева. Я бы вот хотела находится на слуху только из-за хороших дел. Честно говоря, я все еще думаю, что эта игра очень странная, хоть и прибыльная.

— Мне плевать на все это, главное — деньги. Но конечно же было бы лучше, если бы я заработал эти деньги и не привлек столько негатива, — сказал Чэнь Мо.

Су Цзинью спросила: — Что на счет следующей игры? Я уйду, если ты захочешь сделать еще одну «I am MT».

— Да, я думаю, что мульсериал стоит продолжить выпускать, но тебе следует избегать делать подобные игры, — добавил Цзя Пэн.

Вэнь Линвэй сказала: — Конечно же ты будешь против таких игр, ибо ты слишком невезучий.

Цзя Пэн потерял дар речи.

Чэнь Мо махнул рукой: — Следующая игра будет не такой. Мне нужно немного времени. Я умру молодым, если буду продолжать делать такие игры.

Вэнь Линвэй сказала: — А? Мне послышалось, или ты только что сказал, что ты суеверен?

Чэнь Мо вздохнул: — Я не суеверен. Если я создам еще одну подобную игру и разозлю несколько и без того несчастных людей, они точно пошлют кого-нибудь за мной, и разве тогда я не умру молодым?

Вэнь Линвэй потеряла дар речи: — Железная логика!

Су Цзинью спросила: — Так что ты планируешь делать?

Чэнь Мо сказал: — О, я возьму недельный отпуск.

Все были потрясены.

Чэнь Мо был удивлен такой реакцией: — Что случилось? Я только что сделал игру, которая принесла мне двадцать миллионов юаней за первый месяц. Разве тот факт, что я собираюсь взять отпуск, ненормален?

Вэнь Линвэй сказала: — Вообще-то ты последний месяц почти не работал!

Су Цзинью добавила: — И ты сделал очень простую игру!

Цзя Пэн также добавил: — Перестань быть эгоистом!

Чан Сюэ спросила: — Управляющий, в чем разница между тобой и соленой рыбой?

Чэнь Мо немного подумал: — То, что я богаче соленой рыбы?

Все: — ...

Су Цзинью сказала: — Ладно, ладно... Так что на счет следующей игры, у тебя уже есть концепт?

Вэнь Линвэй кивнула: — А «I am MT» будет обновляться?

Чэнь Мо усмехнулся: — Концепта еще нет. Через месяц-другой выйдут новые персонажи и не только. Я решил, что возьму перерыв, после которого сделаю какую-нибудь простую игру.

Су Цзинью нахмурилась: — Что? Босс, еще одна простая игра?

Чэнь Мо кивнул: — И она будет еще проще, чем «I am MT».

Су Цзинью: — Но почему? Все другие геймдизайнеры делают игры все сложнее и сложнее, в то время как ты хочешь сделать все наоборот. Почему?

Вэнь Линвэй сказала: — Потому что он — настоящая соленая рыба!

Чэнь Мо сказал: — А какой в этом смысл? Мой девиз — можешь заработать много денег с помощью простых игр? Зарабатывай!

Все: — ...

Чэнь Мо сказал: — Ладно, некоторое время мы все усердно поработали. Отдохните хорошенько на этой неделе. Я также должен отдохнуть и додумать мой следующий шедевр!

Су Цзинью улыбнулась: — Видимо у него окончательно поехала крыша...

Чан Сюэ: — Правда? Твоя следующая игра действительно будет шедевром?

Вэнь Линвэй посмотрела на нее: — Сюэ, и ты действительно поверила его словам! Ты одноклеточное существо!

[1] Ганг — внезапное нападение на ничего не подозревающего персонажа.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 77: Хитрый Чэнь Мо**

Хоть Чэнь Мо и слышал, что она сказала, он не собирался что-то говорить на этот счет.

Теперь его ежедневная рутина состояла из игры «I am MT», просмотра отзывов игроков, просмотра разных фильмов или драм.

Каждый день на его «Вейбо» появлялись комментарии от злых фанатов, но он не обращал на них внимания.

Сейчас он был соленой рыбой без каких-либо стремлений.

Больше всего всех разочаровал тот факт, что он тратил деньги на свою же игру и делал там все, что только взбредет в его голову.

Су Цзинью потеряла дар речи: — Босс, неужели ты не можешь просто выдать себе все необходимое? Почему ты потратил на свою же игру настоящие деньги?

Чэнь Мо покачал головой: — Ты не поймешь. Я чувствую себя лучше, если плачу за вещи. Это трудно объяснить.

— Я не понимаю, — прошептала Су Цзинью. — Разве ты не достаешь деньги из левого кармана и не кладешь их в правый?

Чэнь Мо ответил: — Ты не поймешь.

Су Цзинью потеряла дар речи.

Цзя Пэн проверял официальный магазин приложений и сказал: — Управляющий, в этом месяце есть три игры, которые являются копией на «Растений против зомби». Ты действительно ничего с ними не сделаешь?

Вэнь Линвэй удивленно пробормотала: — Что? Его новая игра уже вышла, почему они все еще копируют «Растения против зомби»?

Су Цзинью сказала: — Это потому, что «Защита святого фонтана» от «Императорской династии» вызвал еще одну волну шумихи.

Чэнь Мо быстро взглянул на него: — О, хоть одна из них выйдет под именем крупной компании?

Цзя Пэн покачал головой: — Нет, все от маленьких инди-студий.

Чэнь Мо ответил: — О, тогда это не имеет значения.

— Почему тебя волнует «Императорская династия», а не эти подражатели?— спросил Цзя Пэн.

Чэнь Мо ответил: — Что эти маленькие компании могут предложить мне в замен? Спорить с ними — пустая трата времени.

Цзя Пэн потерял дар речи: — А? Вся эта потасовка с «Императорской династией» произошла только ради рекламного места?

Чэнь Мо кивнул: — Конечно, а иначе зачем мне все это делать?

Цзя Пэн удивленно взглянул на него.

— Не волнуйся, — успокоил его Чэнь Мо, — но следи за новыми играми. Дай мне знать, если ты увидишь игру от компании «Дзен», которая будет копировать «Растения против зомби», я сразу же отправлюсь на «Вейбо» и начну атаку. Бесплатные рекламные места — это то, чего мне не хватает.

— ...Управляющий, я в очередной раз переоценил тебя, — ответил Цзя Пэн.

Чэнь Мо ответил с улыбкой: — Не волнуйся, ты привыкнешь.

Су Цзинью сказала: — Бросьте это, босс. Все председатели и генеральные директора следят за твоим «Вейбо», появится ли кто-нибудь, кто осмелится спорить с тобой?

Чэнь Мо вздохнул: — Все эти парни очень осторожны, жаль, что мне не удастся поймать их в ловушку так просто.

Вэнь Линвэй рассмеялась: — Ты только что уничтожил «Императорскую династию» и забрал их лучшее рекламное место на целый месяц. И ты все еще хочешь использовать тот же трюк на других компаниях? Ты, должно быть, бредишь! Руководители других компаний не глупы.

Чэнь Мо вздохнул: — Как жаль, что никто не хочет идти против меня. Быть лучшим — значит быть одиноким.

— Хорошо, теперь ты известен в индустрии видеоигр как человек, который хочет уничтожить «Императорскую династию», неудивительно, что никто не хочет рисковать и ввязываться в драку с тобой, — ответила Су Цзинью.

— Я в это не верю, — сказал Чэнь Мо. — Дай-ка я попробую...

Чэнь Мо вошел в «Вейбо» на свой аккаунт и зашел на аккаунт Лю Юаньфэна, председателя компании «Дзен», и написал ему: «Что на счет пари?»

Спустя минуту Лю Юаньфэн прислал ему три смайлика, которые держали в руках белый флаг.

Затем Чэнь Мо обратился к председателю компании «Фентези» Дин Сину: «Что на счет пари?»

Дин Син ответил буквально спустя мгновение: «У нас нет мяса, пожалуйста, оставь нас в покое!»

Затем Чэнь Мо зашел на страничку Цю Хэньяна и написал ему: «Может заключим пари, старина Цю?»

Цю Хэнъян ответил: «Я твой союзник, ты не в ту сторону воюешь!»

Чэнь Мо написал многим председателям различных компаний, больших и малых, но ни один из них не пожелал сделать ставку.

Чэнь Мо вздохнул: — Почему они так осторожны? Я просто хочу получить пару рекламных мест...

Су Цзинью и Вэнь Линвэй были ошеломлены его высказыванием. Как может существовать настолько бесстыдный человек? Он что, думает, что рекламные места на деревьях растут?

— Я планировал получить еще несколько рекламных мест. Как бы то ни было, видимо этого не случиться. Но по крайне мере у меня есть хорошее рекламное место у «Императорской династии», — пробормотал Чэнь Мо.

Су Цзинью сказала: — Перестань быть таким жадным. Знаешь ли ты, сколько геймдизайнеров вывернули себя наизнанку ради этого рекламного места?

— Кстати, — сказала Вэнь Линвэй, — разве это не пустая трата времени — рекламировать «I am MT»? Обычно там рекламируют огромные VR-игры...

Цзя Пэн добавил: — Но если он разместит туда эту игру, он получит очень много денег. Я так ему завидую...

Пока они болтали, у Чэнь Мо зазвонил телефон.

Чэнь Мо взглянул на телефон и поднял трубку, хоть и увидел незнакомый номер.

— Приветствую, — сказал мужчина. — Могу я услышать председателя компании «Удар молнии», господина Чэнь Мо?

Чэнь Мо прочистил горло: — Это я.

Человек, говоривший по телефону, на мгновение потерял дар речи.

— Я представитель рекламного отдела «Императорской династии», Сюй Сяоцзюнь. Я звоню по поводу рекламного места.

— Угу, — ответил Чэнь Мо.

Сюй Сяоцзюнь сказал: — Господин Линь уже распорядился, так что рекламное место на первой страницы ваше. Можем ли мы начать рекламировать «I am MT»?

Чэнь Мо кивнул: — Я конечно ценю то, что вы так быстро связались со мной, но… Кто сказал, что я собираюсь продвигать «I am MT»?

Сюй Сяоцзюнь был шокирован: — Что?

Чэнь Мо сказал: — Тогда я не сказал, что вам нужно будет рекламировать именно «I am MT».

Сюй Сяоцзюнь немного помолчал, а затем ответил: — Тогда мы...

— Будете рекламировать мою следующую игру. Я дам вам знать, когда именно, — сказал Чэнь Мо.

Сюй Сяоцзюнь спустя несколько мгновений ответил: — Мне нужно будет поговорить об этом с господином Линем.

Чэнь Мо кивнул: — Хорошо, я не тороплюсь.

Услышав их разговор, Су Цзиньюй и Цзя Пэн были шокированы, но также едва могли сдержать свой смех.

Они могли только представить себе, в какое сложное положение попал человек из «Императорской династии», когда услышал это.

Чэнь Мо, разве ты не можешь быть более честным и менее хитрым хотя бы пять минут?

Чэнь Мо получил ответ через пять минут.

— Господин Линь согласился, — сказал Сюй Сяоцзюнь. Тогда пока что мы будем использовать это место для других игр. Когда вы разработаете свою следующую игру, дайте мне знать. Тогда мы поместим вашу игру на это место.

Чэнь Мо ответил: — Хорошо! Большое спасибо.

Сюй Сяоцзюнь ответил: — ...Нет проблем. До свидания.

Звонок оборвался прежде, чем Чэнь Мо успел пробормотать — До свидания.

Цзя Пэн рассмеялся: — Управляющий, ты действительно храбрый. Ты не боишься, что они потом забудут об этом?

— Что ты имеешь в виду, говоря это? — строго спросил Чэнь Мо. — Императорская династия — это честная, большая компания. Они бы так не поступили.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 78: Выбор...**

Чэнь Мо добавил еще немного информации о мире Азерота.

«Лунная поляна — одно из самых уникальных мест в Калимдоре. Лес не тронут тленом и сохраняет свою первоначальную чистоту и безмятежность, сильно отличаясь от других мест в Калимдоре. Лунная поляна — это безопасная зона, поскольку разрушение леса или создание конфронтации будет встречено гневом друидов. Лунная поляна часто является местом, где Альянс и Орда проводят свои встречи для заключения договоров. Таурены часто посещают Лунную Поляну, чтобы узнать путь друидов от эльфов».

Буквально спустя несколько секунд после того, как обновление было опубликовано, поклонники начала активно обсуждать его.

«О боже, я и не думал, что доживу до этого. Чэнь Мо наконец-то опубликовал что-то новое!»

«Думаешь, что мы оставим тебя в покое после того, как ты написал всего несколько сотен слов? Почему бы тебе не поучиться у авторов веб-романов, которые ежедневно публикуют десятки тысяч слов?»

«Этого недостаточно!!!!!!!»

«Он не добавлял никакой информации из-за того, что заработал много денег?»

«Когда ты воссоздашь Азерот? Даже не думай, что мы довольны простой карточной игрой!»

«Я собираюсь послать ему еще одну бритву, кто со мной?»

«+1!»

«+2!»

Чэнь Мо слабо улыбнулся и закрыл вкладку с этим постом.

Как обычно, Чэнь Мо открыл обсуждения мира Азерота ради проверки новых постов.

— Хм? Новый писатель? И довольно популярный.

Чэнь Мо заметил, что его некоторые рассказы могли бы уместиться в восемь страниц. Этот рассказ же назывался так: «Сирота из Оргриммара».

Чэнь Мо нажал на название и вскоре начал читать фанфик с точки зрения сироты Оргриммара, который рассказывал о его приключениях.

Но из-за того, что длина этой истории не превышала двадцати тысяч слов, она не была слишком развитой.

Однако Чэнь Мо мог сказать, что автор был действительно талантлив. Когда китайцы описывали западное фентези, обычно они придерживались одной из двух крайностей — либо их история была слишком «китайской», либо использовала английские слова и там и сям. В этом же фанфике не было подобных проблем.

Более того, история была логичной, и развитие сюжета было плавным. Конечно же были моменты, которые еще предстоит прояснить, но основа этой истории казалась отличной.

Неудивительно, что она была так популярна. Качество этого рассказа было намного лучше.

— Этот парень очень хорош, — воскликнул Чэнь Мо.

На самом деле Чэнь Мо уже подумывал о найме писателя. В Азероте было слишком много контента, и если он будет работать один, создание виртуальной версии «World of Warcraft» могло занять несколько лет. В конце концов он просто бы морально истощился, если бы прописывал все эти квесты в одиночку.

Вот почему Чэнь Мо создал сайт по миру Азерота так рано, он хотел, чтобы люди, которым понравился этот мир, начали творить, а он в свою очередь попытается нанять лучших из лучших.

В противном случае поиск квалифицированного писателя мог бы затянуться слишком надолго.

Чэнь Мо просмотрел личную информацию автора, которую он ввел для подтверждения своей учетной записи.

Спустя минуту Чэнь Мо позвонил автору.

Через несколько секунд человек поднял трубку: — Алло?

Услышав, что ему ответил парень, Чэнь Мо был слегка разочарован.

— Здравствуйте, я Чэнь Мо, создатель «I am MT».

Человек на другом конце провода был потрясен и воскликнул: — Чэнь Мо? Неужели? Ты тот самый Чэнь Мо? Ты ведь не мошенник, верно?

Чэнь Мо ответил: — Я, вероятно, не настолько знаменит, чтобы люди начали притворяться мной... Я настоящий Чэнь Мо, как тебя зовут?

— О, я Чжэн Хунси, но ты можешь обращаться ко мне с помощью моего псевдонима — призрачный свет.

Чэнь Мо ответил: — ... И то и то довольно трудно запомнить...

Чжэн Хунси потерял дар речи.

Чэнь Мо спросил: — Ты сейчас работаешь?

Чжэн Хунси ответил: — Нет, я только что уволился с работы и в настоящее время ищу ее. Поскольку у меня не так уж много дел, а мир Азерота показался мне довольно интересным, я решил написать что-нибудь.

Чэнь Мо сказал: — Хм, ты хочешь поработать в столице империи?

Чжэн Хунси спросил: — А? Я буду работать в компании «Удар молнии»?

Чэнь Мо сказал: — Верно, мне понравилась твоя работа. Где ты сейчас живешь?

— Э-э, в волшебном городе.

— Я оплачу тебе билеты и проживание, если ты решишь приехать в столицу империи, чтобы мы смогли поговорить с глазу на глаз. И если сможешь, прихвати с собой свои прошлые работы, — сказал Чэнь Мо.

Чжэнь Хунси ответил: — Конечно! Я сейчас же начну паковать вещи!

Чэнь Мо кивнул: — Хорошо, я пришлю тебе адрес, куда тебе нужно будет приехать.

Закончив разговор, Чэнь Мо отправил адрес своего магазина видеоигр Чжэн Хунси.

— Если этот парень будет нормальным, то мне останется найти кого-то, кто займется балансировкой чисел.

После выпуска игры «I am MT» Чэнь Мо теперь приобрел стабильный источник дохода и сколотил капитал, на который сможет сделать масштабную игру.

Однако нынешняя цель Чэнь Мо все еще состояла в расширение своей базы игроков. Когда его база игроков будет достаточно велика, его первая крупномасштабная игра обретет популярность с сто процентной вероятностью.

Но сейчас Чэнь Мо нужно найти двух сотрудников: писателя и балансировщика.

Конечно, Чэнь Мо мог бы сделать все сам, но тогда разработка заняла бы слишком много времени.

Чэнь Мо ни за что бы не стал создавать масштабные игры без надежных сотрудников. Создание может занять годы, если он будет делать все в одиночку, не говоря уже о том, что постоянное метание между разными сферами так или иначе повлияет на качество игры.

В глазах Чэнь Мо, Чжэн Хунси был хорошим ростком с хорошим фундаментом.

В этот момент зазвонил телефон Чэнь Мо.

Чэнь Мо лишился дара речи. В последнее время ему начали частенько звонить.

Чэнь Мо поднял трубку: — Алло?

— Здравствуйте, это мистер Чэнь Мо? — спросил женский голос .

— Да, кто это? — ответил Чэнь Мо.

Женщина ответила: — Я - Хань Лу, журналистка из Китая. Я хотела бы договориться об интервью, вы не против?

Чэнь Мо был шокирован: — А? Интервью?

Хань Лу ответила: — Да, наш главный редактор считает, что «I am MT» стала довольно известной. Вот почему мы хотели бы взять у вас интервью. Это не займет много времени, максимум час или два. Я хотела бы поговорить о вашем мыслительном процессе на этапе проектирования игры.

Чэнь Мо ответил после нескольких минут раздумий. — Конечно, без проблем.

Хань Лу сказала: — Хорошо, вы свободны завтра утром? Я хотела бы встретиться с вами в вашем магазине видеоигр.

— Я свободен.

Хань Лу ответила: — Отлично! Тогда мы встретимся завтра утром.

Повесив трубку, Чэнь Мо нахмурился.

«Интервью? Я что, действительно стал настолько популярным?»

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 79: Образ...**

На следующий день.

Хань Лу добралась до магазина видеоигр Чэнь Мо вовремя.

Она выглядела максимум на двадцать пять и была довольно красивой.

— Приятно познакомиться, мистер Чэнь Мо, — Хань Лу пожала руку Чэнь Мо.

— Давайте отойдем в более тихое место, — сказал Чэнь Мо и повел ее в свой кабинет на втором этаже.

Когда они вдвоем поднялись на второй этаж, Су Цзинью, Цзя Пэн и остальные уставились на лестницу.

— Кто эта цыпочка? — спросил Цзя Пэн.

Су Цзинью ответила: — Я думаю, что это журналистка из какого-нибудь игрового СМИ, которая пришла сюда, чтобы взять интервью у босса.

Цзя Пэн был шокирован: — Интервью? О боже, неужели управляющему удалось добиться такого влияния?

— Управляющий что, уже настолько популярен?

На втором этаже магазина видеоигр Чэнь Мо.

Чэнь Мо налил Хань Лу стакан воды, и они вдвоем уселись на диван.

— Вы, вероятно, очень заняты в последнее время, спасибо, что нашли время для этого интервью, — сказала Хань Лу.

Чэнь Мо покачал головой: — На самом деле я не очень занят, я недавно взял перерыв.

Хань Лу прочистила горло и сказала: — Хорошо.

«Этот человек вообще не знает, как нужно отвечать на вопросы!» — подумала Хань Лу.

Чэнь Мо успокоил ее: — Не нервничайте, мы же просто немного поболтаем.

Хань Лу потеряла дар речи.

— Ладно, тогда начнем? — сказала Хань Лу после недолгого молчания.

— Наверное сейчас все знают, что ваша игра принесла вам двадцать три миллиона за первый месяц. И из-за этого ваше имя теперь стало очень хорошо известно в игровой индустрии. Когда вы только начинали ее делать, ожидали ли вы, что она будет настолько прибыльной?

Чэнь Мо кивнул: — Конечно, я не ожидал, я знал это.

Хань Лу была явно смущена его ответом.

Это было совершенно не похоже на то, чего она хотела услышать.

Обычно, когда разработчики видеоигр слышат такой вопрос, они обычно говорят что-то вроде: «Я никогда этого не ожидал». Такой ответ был обоснован тем, что индустрия видеоигр была полна непредсказуемости, и никто не мог быть уверен в том, что их игра будет популярна.

Но Чэнь Мо сказал, что он знал, что «I am MT» будет прибыльной еще на этапе создания?

Скорее всего он просто врет!

Столкнувшись с такими трудностями в первом же вопросе, Хань Лу почувствовала, что у нее начинает болеть голова. Она уже могла сказать, что мозг Чэнь Мо функционирует немного...иначе.

— Не могли бы вы рассказать мне, почему вы так думали тогда? Или, может быть, почему вы были так уверены в своей игре?

Она наконец смогла вздохнуть с облегчением. Она дала бы себе десять баллов из десяти за то, что смогла взять себя в руки так быстро.

Чэнь Мо сказал: — На самом деле, мой девиз таков: «Игроки должны быть всем довольны!». Я полагаюсь на три аспекта, когда начинаю создавать игры.

— Во-первых, на мою страсть к видеоиграм.

— Во-вторых, на мою искренность по отношению к игрокам.

— В-третьих, на мою преданность своей мечте.

— Конечно же во время процесса создания так или иначе влияют и другие факторы, но в основном эти три аспекта помогают мне не скатиться в бездну.

— Именно поэтому я думал, что моя игра определенно станет популярной.

Хань Лу в шоке широко раскрыла глаза. Она не могла поверить, что эти слова слетели с ЕГО губ.

Это что, шутка? Страсть? Искренность? Преданность?

И эти слова сказал создатель игры «I am MT»?

И если бы все, что нужно было разработчику для создание хорошей игры — это страсть, искренность и преданность своему делу, разве этот мир тогда не был бы до краев наполнен хорошими играми?

Более того, Хань Лу сделала «домашнее задание». Она поиграла в «I am MT», и за первые пять минут поняла, что эта игра не имела ничего общего со страстью, искренностью и преданностью какому-либо делу!

Если конечно только его страсть не выражалась в вымогательстве денег у игроков!

Хань Лу почувствовала, что перед ней возникло большое препятствие, когда она увидела этого, казалось бы, серьезного Чэнь Мо, который говорил такие громкие слова.

Напишет ли она об этом?

Если она не напишет об этом, то что ей тогда делать, о чем писать?

Да и если бы она написала эту статью, кто бы ей вообще поверил? Она знала, что если она выпустит такую статью, читатели могут усомниться в наличии интеллекта у редактора, а также наличие интеллекта у журналистки!

Хань Лу потерла висок, пытаясь восстановить самообладание: — Что вы думаете о оценке «I am MT» в семь баллов в официальном магазине приложений?

Чэнь Мо сказал: — Я думаю, что это вполне нормально. Поскольку игра бесплатна, мои конкуренты могут без проблем повлиять на рейтинг.

— У меня сердце разрывается, когда я об этом думаю. Я так много работал, чтобы сделать хорошую, бесплатную игру, но мне все еще приходится иметь дело с накруткой плохих отзывов. Моя игра имела бы оценку в районе девяти баллов, но из-за накрутки теперь она стабильно находится в районе семи баллов.

— Я думаю, что официальный магазин приложений должен положить этому конец!

Хань Лу еле сдержала себя в руках.

Накрутка? Все эти отзывы явно шли от обычных игроков!

Неужели Чэнь Мо не знает этого? Он не может не знать этого! Он нагло лжет!

Хань Лу положила руку себе на лоб. Она планировала сделать горячее интервью на популярную тему, но из-за Чэнь Мо, ее планы были полностью сорваны!

— Ходят слухи, что в вашей игре есть карта под названием «Старшая сестра», которая стоит две тысячи юаней. Многие игроки думают, что она сильно влияет на баланс игры. Что вы об этом думаете? — спросила Хань Лу.

Чэнь Мо ответил: — О, насчет редких карт. Я думаю, что это то же самое, что и собирание редких марок, вы же знаете о коллекционировании марок, верно? Есть сотни и тысячи редких марок, верно? «I am MT» также имеет некоторые параллели с коллекционированием. Чтобы собрать все карты, некоторые игроки будут вынуждены потратить на это деньги. Но я думаю, что они выложат их потому, что они полюбили мою игру, а не из-за коллекционирования.

— Значит, вы вовсе не считаете, что «I am MT» — нечестная игра? — спросила Хань Лу.

Чэнь Мо покачал головой: — Я не думаю, что этот вопрос был правильно сформулирован. Видите ли, в этом мире нет по-настоящему честной игры, верно? В некоторых играх вы будете лучше других, если вы проведете в ней много времени, если вам в один момент повезет, то тогда вы станете лучше тех, кому не повезло, вы точно победите, если к вам в команду поместят сильных игроков, в то время как в противоположную — слабых... Игра — это маленькая вселенная, и ей трудно быть по-настоящему справедливой к каждому человеку. Поэтому да, я думаю, что «I am MT» — это честная игра.

— Э-э-э...

Хань Лу была потрясена логикой Чэнь Мо и забыла свой следующий вопрос.

Поняв, что прошла минута, а она так и не смогла вспомнить свой следующий вопрос, Хань Лу посмотрела в свой блокнот.

— Я кое-что подготовила перед тем, как пришла сюда. Что меня потрясло, так это то, сколько денег игроки внесли в игру. Аналитики подсчитали, что около десяти процентов игроков, которые зашли в вашу игру, внесли деньги, и каждый из них в среднем внес по восемьдесят юаней.

— Другие игры стоят всего ничего — от десяти до пятидесяти юаней, и они больше никак не взимают деньги с игроков. Тем не менее, хоть «I am MT» и бесплатна, игроки решили внести в нее намного больше денег, чем в игры с обычно системой распространения. Сможете ли вы ответить на простой вопрос — чем ваша игра отличается от других игр?

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 80: Рассказывая маленькую историю.**

Чэнь Мо улыбнулся: — Вы же знаете, что «I am MT» полностью бесплатна, не так ли? Вы можете продолжать играть в нее не потратив ни копейки, верно?

Немного подумав, Хань Лу кивнула.

— Это бесплатная игра, но зачем игрокам тратить столько денег, да? На самом деле я культиватор, который может контролировать умы игроков, я силой мысли заставляю их вносить деньги в мою игру.

Хань Лу была явно смущена его ответом.

Чэнь Мо прервал молчание своим смехом: — Извините, эта шутка была слишком сухой.

Хань Лу вытерла пот со лба: — Не волнуйтесь, вы были слишком серьезны, когда произносили эту шутку, поэтому я подумала, что вы говорите серьезно.

— Вам же очевидно, что я не могу быть культиватором и контролировать умы игроков, верно? Поэтому есть только одна причина, из-за которой игроки будут доставать свои деньги из своих карманов.

— Все из-за того, что они обнаружили, что любят ее. Они увидели искренность, которую я пытался передать через игру, поэтому они так охотно начали донатить, чтобы поддержать меня. Я надеюсь, что смогу сделать больше игр в будущем.

— Поэтому я никогда не забуду ту любовь, которую мне подарили мои поклонники, и я не собираюсь останавливаться. Я создам больше хороших игр в будущем, чтобы отплатить за всю ту...«любовь».

Уголок рта Хань Лу дернулся, когда она услышала это: — Но если я правильно помню, вы заявили, что взяли перерыв?

Чэнь Мо кивнул: — Верно, но это ненадолго.

Хань Лу начала сходить с ума. Это безумие, как этот человек может оставаться таким уверенным, рассказывая все эти небылицы!

У нее возникло ощущение, что толковой статьи из этого интервью не выйдет!

Но поскольку она уже была здесь, у Хань Лу не было другого выбора, сейчас она не могла просто так встать и уйти.

— Чтобы раскрутить «I am MT», вы вложили приличное количество денег в создание одноименного мультсериала и даже создали сайт с описанием мира Азерота.

— Однако, в игре не было и части того контента, который был предоставлен в мультсериале, что уж говорить о текстах. Такое урезание произошло из-за ограничений, которое связано с типом игры? Или вы планировали использовать этот мир только для привлечения внимания игроков?

— Это секрет, — сказал Чэнь Мо, — всему свое время.

— Это значит, что у вас есть грандиозные планы на Азерот? — спросила Хань Лу.

Чэнь Мо ответил: — Я не могу ничего сказать вам. Всему свое время.

---

Беседа длилась почти два часа. К концу Хань Лу начала чувствовать, что ее голова вот-вот взорвется. К счастью, она смогла задокументировать весь разговор.

Чувствуя, что больше тут нечего ловить, Хань Лу решила уйти.

— Спасибо, что уделили мне время, — сказала Хань Лу.

Чэнь Мо махнул рукой: — Не беспокойтесь об этом. Спасибо вам за то, что поможете моим мыслям дойти до моих поклонников, позвольте им прочувствовать мою страсть к созданию игр, а также мою искренность по отношению к ним.

После этого Хань Лу смогла только сказать: — До свидания.

Хань Лу почувствовала головокружение, когда вышла из магазина видеоигр Чэнь Мо.

Этот час был похож на страшный сон...

Прежде чем она попала сюда, главный редактор неоднократно сказал Хань Лу, чтобы она раскрыла секретные методы «I am MT» получения прибыли и не только. В конце концов, именно громкие заголовки смогут привлечь к себе больше всего внимания.

За эти два часа она собрала много материала, но в конце концов Хань Лу поняла, что она не смогла выяснить ничего интересного...

Секреты «I am MT»? Отсутствуют!

Мысли Чэнь Мо? Это лучше вообще будет не писать!

Этот парень в основном говорил чушь! Страсть? Искренность по отношению к игрокам?

Она поиграла в его игру, так что она могла отличить правду от лжи! Хань Лу даже начала подозревать, что Чэнь Мо психически болен!

— Как бы то ни было, я могу только передать то, что сказал Чэнь Мо...

У Хань Лу начала болеть голова, когда она начала просматривать свои записи, которые она сделала во время интервью. Это интервью, вероятно, выльется в самую трудную статью с начала ее карьеры...

Когда она ушла, Чэнь Мо рассмеялся.

И ты хочешь, чтобы я тебе что-то рассказал? Ты слишком наивна.

Зачем мне рассказывать тебе секреты прибыльности «I am MT»? Если бы Чэнь Мо действительно раскрыл свои секреты и интервью было опубликовано, разве тогда бы не все разработчики начали выкачивать из игроков деньги?

Конечно, Чэнь Мо знал, что даже если он не раскроет их сам, разработчики видеоигр из этого мира рано или поздно раскроют его секреты. И не было бы ничего удивительного, если бы из-за его игры начали появляться десятки и сотни одинаковых карточных игр.

Но Чэнь Мо не возражал. Даже если бы эти разработчики смогли разобраться в тонкостях доната, они бы не смогли понять все тонкости всего за месяц-два. А к тому времени, когда они уже во всем разберутся, Чэнь Мо уйдет далеко вперед.

---

Три дня спустя интервью с Чэнь Мо было наконец опубликовано на сайте «Tianji.com», назвали это интервью весьма просто: «Интервью с создателем «I am MT» — Чэнь Мо».

Он быстренько пробежался по тексту и остановился на одном абзаце.

«Когда интервьюер спросил, почему он был так уверен в этой игре, Чэнь Мо ответил: — Мой девиз таков — игроки должны быть всем довольны. Возможность создания хорошей игры проистекает из моей страсти к видеоиграм, моей искренности по отношению к игрокам и моей преданности одной мечте».

Было много других подобных предложений, которые были немного приукрашены. Но Хань Лу в основном добросовестно передала ответы Чэнь Мо.

Это интервью привлекло много внимания, но не совсем того внимания, которого хотела увидеть Хань Лу.

Многие игроки начали оставлять комментарии, когда прочитали это интервью.

«В словах этого человека нет ничего хоть отдаленно правдоподобного!»

«Он скорее создает игры из-за денег, а не из-за страсти или искренности!»

«Я думал, что он хороший парень, так как он создал «Растения против зомби», но теперь я увидел его истинную природу! Он мошенник!»

«Это просто смешно. Кто проводил это интервью? Неужели редактор и интервьюер были настолько глупы?»

«Я бы ничего не сказал, если бы Чэнь Мо сам написал такую статью, но это сделало профессиональное издание...позор!»

«Я что, только что прочитал проплаченную статью?»

«Я чуть не лопнул от смеха. Сегодня ведь не первое апреля, верно?»

«Чэнь Мо заботится о игроках? Сегодня я услышал хорошую шутку.»

«Я действительно недооценила то, насколько толстокож этот парень!»

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 81: Интервью.**

«Но я думаю, что они выкладывают свои деньги потому, что они полюбили мою игру, а не из-за какого-то там коллекционирования. Все из-за того, что они обнаружили, что любят ее. Они увидели искренность, которую я пытался передать через игру, поэтому они так охотно начали донатить, чтобы поддержать меня. Поэтому я никогда не забуду ту любовь, которую мне подарили мои поклонники, и я не собираюсь останавливаться. Я создам больше хороших игр в будущем, чтобы отплатить за всю ту...«любовь»».

Вэнь Линвэй прочитала вслух интервью Чэнь Мо.

— Я не могу в это поверить, — воскликнула Су Цзинью.

Цзя Пэн сказал: — Управляющий, разве фанаты не убьют тебя за это?

— Может быть, тебе стоит переехать в университетское общежитие на несколько дней, пока все не уляжется? — предложила Вэнь Линвэй.

— Что случилось? Разве это интервью не очень хорошо написано? Просто взгляните, каждое слово, которое они написали, отражает мои истинные чувства к фанатам, — сказал Чэнь Мо.

— Босс, ты не боишься, что тебя ударит молния, если ты будешь продолжать в том же духе? — спросила Су Цзинью.

— Управляющий, у тебя есть громоотвод на крыше? — спросил Цзя Пэн.

— Ладно, хватит уже, ребята. У меня сегодня должно состояться собеседование, так что давайте закроем эту тему, — сказал Чэнь Мо.

Цзя Пэн спросил: — Интервью? Ты ищешь еще одного работника?

Чэнь Мо кивнул: — Да, мне все же придется нанять писателя и специалиста по цифрам. В противном случае мне будет немного трудно делать большие игры. Золотая рыбка и я не сможем сделать все сами.

— Это значит, что скоро у нас появится еще одна симпатичная девочка? — спросила Вэнь Линвэй.

— Кто она? — спросил Цзя Пэн.

— О чем вы, ребята, думаете? Это парень, — сказал Чэнь Мо.

Вэнь Линвэй сказала: — Парень? Зачем нам парень? Не нанимай его.

Чэнь Мо потерял дар речи: — Вы, ребята, планируете превратить мой магазин видеоигр в магазин, где будут работать только женщины?

Вэнь Линвэй закатила глаза: — Только не говори мне, что ты этого не планировал.

— ...Как бы то ни было, я пойду. Он скоро приедет, — сказал Чэнь Мо.

Вскоре после этого прибыл Чжэн Хунси.

Он выглядел довольно молодо. Он был высоким и худощавым, но когда Чэнь Мо посмотрел на него, у него сложилось впечатление, что он походил на спокойного, вежливого человека. Чэнь Мо пожал ему руку и повел в конференц-зал.

— Я передумала, красивый парень тоже сойдет, — сказала Вэнь Линвэй Су Цзинью.

— Ты можешь взять себя в руки? Все зависит от того, соответствует ли он требованиям босса, верно? — сказала Су Цзинью.

---

Внутри конференц-зала.

Чэнь Мо налил Чжэн Хунси стакан воды: — Ты пришел не в какую-то большую компанию, поэтому интервью будет больше похоже на обычный разговор, главное не нервничай.

Чжэн Хунси кивнул: — Я удивлен тем, что ты намного моложе, чем я думал...

Чэнь Мо засмеялся: — Прошло около года с тех пор, как я окончил университет.

Чжэн Хунси ответил: — Тогда ты закончил школу на год раньше меня. Не прошло и года с тех пор, как я закончил школу.

Чэнь Мо уже просмотрел резюме Чжэн Хунси.

Чжэн Хунси, двадцать четыре года. Недавно окончил университет из волшебного города. Поработал в одной медиа-компании и уволился, потому что ему не понравилась эта работа. Хотел пойти работать в другой стезе, но до сих пор не определился, в какой именно.

Чэнь Мо также бегло просмотрел его предыдущие работы. Большинство из них были короткими рассказами. Кроме западных фентези, он также писал маленькие рассказы в стиле традиционных китайских фэнтези: уся, сянься...

Хоть они не были гениальными, главное то, что они были хорошо и красиво написаны. Все его работы в основном проходили оценку Чэнь Мо.

Чэнь Мо спросил: — Что на счет дальнейшем карьеры, ты уже определился?

Чжэн Хунси сказал: — Еще нет. Лично мне не нравятся межличностные отношения на традиционных рабочих местах. Я думал начать писать рассказы, но такая работа слишком нестабильна.

— Не думал о создании игр? — спросил Чэнь Мо.

— Я думал об этом, но из того, что я видел, китайские разработчики особо не вкладывают слишком много усилий в историю, в то время как я хочу сосредоточиться именно на истории.

Чэнь Мо кивнул: — Хорошо. Я подготовил несколько вопросов специально для тебя.

Закончив фразу, Чэнь Мо достал заранее распечатанный набор вопросов.

Чжэн Хунси взглянул на них. Вопросов было всего пять.

Написать несколько заданий для ММОРПГ...

Придумать названия различным оружиям и броне из эпохи Троецарствия, при этом обозначив их редкость и дать им краткое описание...

Дать краткое описание отношений между Дренором и Азеротом...

Выбрать небольшое событие из мира Азерота и кратко расписать, что будет происходить дальше...

Дополнить цепочку задания, включая диалог непися и игрока. Краткое содержание задания было таково: «Тирион Фордринг хочет, чтобы вы нашли молот Телана».

— Не торопись, — сказал Чэнь Мо, — у тебя есть целый час.

Чжэн Хунси кивнул: — Понял.

— Дай мне знать, когда закончишь, — сказал Чэнь Мо, выходя из конференц-зала.

Когда Чэнь Мо вышел, кто-то спросил у него: — Как все прошло, управляющий?

— Пока что все неплохо, — сказал Чэнь Мо. — Сейчас он выполняет несколько заданий, которые покажут его навыки. Если не возникнет никаких проблем, то он будет принят.

— Хм? — спросила Су Цзинью. — Что за задания?

— Ребята, вы тоже хотите попробовать? Боюсь, что вы, ребята, не справитесь, — ответил Чэнь Мо.

— Золотая рыбка была лучшей в своем классе, — сказала Вэнь Линвэй, — ты недооцениваешь ее.

— Ладно, можете попробовать, если хотите. Ответьте на них, если хотите.

Закончив, Чэнь Мо скинул вопросы Су Цзинью.

Прочитав вопросы, все молча отошли.

Су Цзинью с удивлением посмотрела на Чэнь Мо: — Не слишком ли они сложные? Первые два вопроса легки, но последние три?

— Конечно, ты находишь их трудными, ведь обычно ты не обращаешь внимания на такие вещи. Хорошо, теперь все могут разойтись по домам, очевидно, что вы, ребята, не подходите для роли писателя.

— Мы промолчим, — сказала Вэнь Линвэй.

Вопросы, на которые решился Чэнь Мо, были на самом деле легкими, так как он планировал проверить только некоторые основные качества писателя.

Придумать названия пушек, брони, дополнить задание, написать диалог… Все это будет довольно легко сделать, если за эти вопросы возьмется писатель.

Писатель должен уметь красочно и логично описывать мир, чтобы читатель почувствовал, что его словно погружают в совершенно неизведанный доселе мир. Как минимум текст не должен вызывать отторжения, ибо в противном случае вся работа будет выкинута на помойку.

Более продвинутые писатели должны уметь описывать красочные и большие баталии, прописывать диалоги, создавать уникальные миссии, которые тронут сердца читателей… В конце концов, игра «Word of Warcraft» не стала бы настолько популярной, если бы в ней был посредственный сюжет

Сейчас Чэнь Мо хотел увидеть, обладает ли Чжэн Хунси навыками начинающего писателя. Остальное же можно будет проверить позже.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 82: Игроки**

Чжэн Хунси закончил отвечать на вопросы примерно через полчаса.

Чэнь Мо был очень доволен результатами.

На первый и второй вопрос ответить было очень легко, поэтому он лишь просмотрел его ответ и кивнул, когда увидел, что все было в порядке.

Следующие три вопроса имели отношение к миру Азерота. Поскольку Чжэн Хунси был хорошо знаком с Азеротом, он написал намного больше текста, чем для первых двух заданий.

Возьмем, к примеру, пятый вопрос, где Чэнь Мо намеренно опустил большую часть информации. Тирион Фордринг был ключевым персонажем в истории «World of Warcraft», а его сын Телан был участником алого крестового похода. Этот вопрос сыграл ключевую роль в главе «любовь и семья» в Чумных Землях.

Именно из-за смерти Телана, Тирион Фордринг решил возглавить Орден Серебряной Длани, что в конечном счете сыграло огромную роль в победе над личем.

Чэнь Мо не стал вдаваться в подробности мира Азерота, он лишь смутно коснулся отношений между Тирионом Фордрингом и его сыном Теланом. Хоть переосмысление истории Чжэн Хунси было далеко от оригинала, оно все еще было приемлемым.

Чэнь Мо был доволен его ответами.

— Ладно, неплохо. Давай поговорим о твоей зарплате. Сколько ты зарабатывал на своем прошлом месте? — спросил Чэнь Мо.

— Шесть тысяч юаней.

— Как насчет того, что я буду платить тебе восемь тысяч юаней в месяц. Если ничего особенного не произойдет, ты будешь работать с понедельника по пятницу с десяти до семи. Иногда ты будешь работать и по субботам, хорошо? — спросил Чэнь Мо после некоторого раздумья.

Чжэн Хунси прямо таки светился от счастья: — Да, я согласен! Над чем я буду в основном работать?

— В основном над сюжетом, иногда над основной историей, квестами и описанием разных вещей. Если все получится, ты будешь отвечать за создание целых миров в будущем, и, возможно, ты будешь ответственен за некоторые сюжетные игры, — ответил Чэнь Мо.

Чжэн Хунси кивнул: — Отлично.

— Хорошо, — сказал Чэнь Мо, — я пока что немного поработаю над контрактом. Ты можешь воспользоваться этим временем, чтобы вернуться в волшебный город и собрать свои вещи. Ты будешь готов приступить к работе через неделю?

— Конечно, у меня дома не так уж много вещей, это не займет много времени, — сказал Чжэн Хунси.

---

Отослав Чжэн Хунси, Чэнь Мо вернулся на первый этаж.

Вэнь Линвэй спросила: — Тебе удалось заполучить нового сотрудника? У меня возникло такое чувство, что наш упрямый управляющий больше не хочет заниматься этим в одиночку.

— Босс, твоя выходная неделя скоро закончится, — напомнила Су Цзинью.

Чэнь Мо потерял дар речи: — Куда ты так спешишь? Я не смогу отдохнуть, если все время буду думать о работе.

Су Цзинью ответила: — Босс, почему ты так хочешь быть солёной рыбой?

— Ладно, ладно. Просто подожди, я пришлю тебе документацию завтра, на этот раз ты все сделаешь сама, — ухмыльнулся Чэнь Мо.

Су Цзинью была шокирована: — А? Сама? Смогу ли я это сделать?

Чэнь Мо успокоил Су Цзинью: — Не волнуйся, ты справишься. Эта игра очень проста, если ты не сможешь сделать ее, мне, возможно, придется нанять нового помощника.

Су Цзинью потеряла дар речи.

— А что насчет тебя, босс? Я помню, что ты сказал, что будешь работать над новой игрой, не так ли? — спросила Су Цзинью.

Чэнь Мо кивнул: — Верно. Всему свое время.

— Управляющий, пожалуйста, не создавайте игру, которая будет полагаться на удачу игрока, я просто не смогу в нее играть! — сказал Цзя Пэн.

— О, эта игра, вероятно, будет игрой, которая будет полностью зависеть от удачи. Извини, — сказал Чэнь Мо.

— ...Вы, ребята, можете играть в нее, а я, пожалуй, поиграю во что-нибудь другое, — холодно сказал Цзя Пэн.

— Тск-тск. Значит, что наш искренний управляющий планирует создать еще одну мошенническую игру? — спросила Вэнь Линвэй.

Чэнь Мо покачал головой: — На этот раз нет. Я же сказал, что мне нужно очистить свою карму. На этот раз игра будет нормальной.

Заметно взволнованный Цзя Пэн спросил: — Нормальной?!

Вэнь Линвэй отказалась в это верить.

— Более того, вы, ребята, вероятно, играли в нее, или, по крайней мере, слышали о ней, — сказал Чэнь Мо.

— Что это за игра? — любопытство Цзя Пэна дало о себе знать.

— Вы, ребята, узнаете обо всем, когда придет время, — сказал Чэнь Мо.

Договорив, Чэнь Мо вернулся в свой кабинет.

---

Если проигнорировать отзывы некоторых разгневанных фанатов, Чэнь Мо был уверен в том, что «I am MT» будет жить еще очень долго. Ее алгоритмы и шансы были хорошо продуманы, и все, что будет делать игрок, отсылается на сервер, что практически убирает возможность подмены данных.

Более того, такие типы игр обычно были очень живучими, поскольку механика приобретения карт и нарастающая сложность уровней была тщательно спланирована и сбалансирована. Можно даже спокойно было рассчитать время, которое потребуется игрокам для достижения более поздних стадий игры.

Чэнь Мо мог бы не обновлять «I am MT» по крайней мере в течение двух месяцев. Конечно он может выпустить несколько карт и дополнительных уровней, но это не займет много времени и может быть сделано всего за несколько часов.

Что же касается более далекого будущего... В конце концов, это всего лишь карточная игра, и Чэнь Мо не собирался жить за счет нее всю оставшуюся жизнь. Когда он заработает достаточно денег, он перейдет к созданию более лучшей игры.

Чэнь Мо получил только 12,8 миллиона юаней из 23 заработанных миллионов юаней «I am MT» за первый месяц.

Такой доход был довольно большим, так как Чэнь Мо кроме официального магазина приложений свою игру больше нигде не выпускал.

Официальный магазин приложений забирал только двадцать процентов дохода, в то время как другие платформы, например от «Императорской династии» или «Фентези», забирали вплоть до восьмидесяти или девяноста процентов прибыли, оставляя разработчику только 10-20 процентов.

Более того, прошел всего один месяц со дня релиза, так что количество игроков будет только увеличиваться в течение следующих двух-трех месяцев, что означало, что ежемесячный доход мог перевалить за тридцать миллионов юаней. А поскольку «I am MT» — это онлайн-игра, ее доход, естественно, будет намного выше, чем у одиночных игр.

Из-за того, что игра «I am MT» была очень прибыльной, Чэнь Мо даже не нужно было беспокоиться о мультсериале. Кроме того, было бы довольно трудно найти спонсоров для него, не говоря уже о том, что ему нужно будет их как-то отблагодарить.

Поэтому Чэнь Мо не рассчитывал на получение прибыли с мультсериала и использовал его только ради рекламы.

Сейчас, когда у него появились много лишних денег, он наконец может опять покрутить это колесо.

Чэнь Мо заранее все продумал. По его плану, «Растения против зомби» даст ему некоторую известность, «I am MT» принесет ему много денег, а его следующая игра решит проблему маленькой базы игроков. Первые два пункта были успешно выполнены, и после того, как его база игроков увеличится, он, наконец, сможет выпустить такую игру, которая сделает его известным.

Однако для решения проблемы привлечения игроков нужно будет немного подумать.

Были ли у Чэнь Мо именно его игроки? И да и нет.

Конечно было много игроков, которые до сих пор играли в «Растения против зомби», и в его новую игру - «I am MT». И хоть у этих игроков были созданы учетные записи, которые принадлежали его компании, они все еще не могли считаться игроками Чэнь Мо.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 83: Показывая себя**

Возьмем, к примеру, «Императорскую династию»: игровая платформа «Императорской династии» имела десятки миллионов активных пользователей в месяц, а по выходным число активных игроков достигало отметки в два миллиона.

Если бы эти игроки хотели поиграть в какую-нибудь игру от «Императорской династии», им пришлось бы войти в игровую платформу «Императорской династии» и, естественно, они увидели бы другие игры, которые продвигались на этой платформе.

Было много игроков, которые играли в игры только от «Императорской династии».

Конечно у Чэнь Мо были подобные игроки, но их было слишком мало. Большинству игроков было наплевать на следующую игру Чэнь Мо, и было маловероятно, что они купят или сыграют в игру только потому, что это была «игра от Чэнь Мо».

Чэнь Мо знал, что он не может постоянно делать простые игры. Ему рано или поздно нужно будет создать свою собственную игровую платформу, где будут находиться все его игры..

На данный момент перед Чэнь Мо стояло две цели: разработать «игровую платформу "Удар молнии"» и уведомить тех, у кого есть учетная запись «Удара молнии».

В его прошлом мире так поступили крупные компании, например «Blizzard», «TGP» и «Wechat». Они собрали все свои игры в одном месте и таким образом постепенно начали наращивать свою базу игроков.

Однако сейчас Чэнь Мо не видел смысла в создании своей игровой платформы, так как на ней сейчас будет находится всего три игры: «FlappyBird», «Растения против зомби» и «I am MT». Слишком мало игр...

Конечно, Чэнь Мо мог бы договориться с другими компаниями, чтобы они разместили на его площадке свои игры, но тогда ему придется ждать выхода новых игр и ему придется договариваться с ними, на что уйдет много времени.

Но если сейчас Су Цзинью сделает одну игру, а он сделает вторую, это в конечно итоге убьет сразу двух зайцев и будет наилучшем решением.

Чэнь Мо создал проектную документацию и подписал ее: «Настольная игра «Удар молнии».

---

Какие игры в Китае имели самую большую базу игроков?

Карточные игры? РПГ? Шутеры?

Нет.

Настольные игры были самыми популярными.

В его прошлом мире у компании «Tencent» было более двухсот сорока миллионов пользователей, и каждый пятый из этого числа играл в настольные игры.

Чэнь Мо хотел сделать настольную игру, при этом использовав для ее раскрутки рекламное место у «Императорской династии».

Чэнь Мо спланировал все это с самого начала.

Однако Чэнь Мо так и не придумал тип настольной игры.

На данный момент существовало слишком много настольных игр, таких как «Доу Дижу», «Маджонг», было так же много разновидностей шахмат и «Го».

Конечно же в этом мире было много настольных игр. «Императорская династия» и «Фентези» имели свои собственные уникальные настольные игры с большим количеством игроков.

Чэнь Мо пытался придумать игру, которая сможет выделиться среди других настолько игр и сможет проглотить приличный кусок рынка настольных игр.

Чэнь Мо просматривал настольные игры в последние несколько дней.

Популярные игры из его прошлого мира, такие как «Доу Дижу» или «Маджонг», были довольно популярны и в этом мире, и были практически идентичны. Чэнь Мо мог бы внести улучшения в пользовательский интерфейс или в правила, но их будет недостаточно, чтобы игроки с других платформ решили примкнуть к его платформе.

Его игра должна выделяться среди других настольных игр.

Несмотря на то, что все они являются настольными играми, все они имеют очень разные стили игры. «Доу Дижу» и «Маджонг» — пример настольных игр, которые популярны независимо от возраста и имеют огромную базу игроков. Но разные разновидности шахмат или «Го», хоть и также имеют приличную базу игроков, но с помощью них нельзя будет заработать денег.

Если Чэнь Мо хочет привлечь игроков на свою платформу, создать «Доу Дижу» и «Маджонга» будет необходимо.

Однако другие компании, которые сосредоточились на настольных играх, также сделали свои версии «Доу Дижу» и «Маджонга».

Чэнь Мо уже придумал три улучшения, которые помогут стать его версиям более приятными: во-первых, игра поможет новым игрокам с освоением и изучением правил, он введет ежедневные задания, специальные задания а так же кредиты. Во многих других играх либо не создавали эти вещи, либо же делали их ужасными.

Во-вторых — турниры. В этом мире было очень мало турниров для настольных игр, и в основном все турниры были организованы самими игроками. Чэнь Мо знал, что турниры будут хорошим трюком для привлечения внимания.

И последнее улучшение будет заключаться в добавлении магазина и «ВИП»-системы. Было всего несколько настольных игр, в которых была внутриигровая валюта. Он мог запросто бы добавить улучшения обрамления фотографии, покупку разных смайликов, он мог бы добавить много всяких приятных мелочей...

Однако этого будет недостаточно.

Конечно же эти улучшения смогут облегчить приток новых игроков и их удержание, магазин и «ВИП»-система смогут немного увеличить доход, а турниры станут отличной рекламой.

Но этого будет недостаточно для переманивания игроков.

Чтобы лояльность игроков к своей старой платформе исчезла, Чэнь Мо нужно сделать что-то большое, что-то, чего не было в других настольных играх.

Чэнь Мо начал вспоминать настольные игры из своего предыдущего мира, которых не существовало в этом мире.

«Доу Дижу»? «Шэн Цзи»? «Golden Flower»? «Seven Joker Five Two Three»?

Все эти игры давно уже были на рынке и оттяпали кусочек популярности. Конечно некоторые из них не были так популярны, но даже если он и создаст лучшую версию той или иной настольной игры, этого все равно будет недостаточно.

Чэнь Мо был подавлен. «Почему эти два мира так похожи?»

«Должно же существовать хоть что-то!»

«Маджонг в Гонконгском стиле? Сычуаньский маджонг? Международный Маджонг?»

«Нет!»

Чэнь Мо чувствовал себя странно, он знал, что должно быть что-то, что было в его предыдущем мире, но не было в этом.

Но что именно?

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 84: Мир. который потерял...**

Чэнь Мо просто листал ленту новостей, как вдруг он наконец понял, что именно!

— Техасский холдем!

— Но почему в этом мире нет Техасского холдема? В этом нет никакого смысла!

Чэнь Мо уже долго думал о том, какую игру ему нужно будет сделать. Но в итоге оказалось, что в этом мире не существует Техасского холдема? Серьезно?

Чэнь Мо начал искать что-нибудь об нем во всем интернете, и в итоге пришел к выводу, что в этом мире действительно не существовало Техасского холдема!

— Действительно, я знал, что чего-то не хватает, оказывается, это был техасский холдем!

— Отлично, последний кусочек пазла найден.

---

Техасский холдем не считался популярным в Китае. С точки зрения количества пользователей, он не был на том же уровне, что и «Доу Дижу» или «Маджонг». Он так же не был хорошо известен.

Тем не менее, Техасский холдем был довольно популярен в некоторых сообществах.

Люди, которые работали в айти сфере, люди, которые состояли в пионерских сообществах, обычные капиталисты, генеральные директора — большая часть из этих людей предпочитала Техасский холдем.

Техасский холдем был чрезвычайно популярен в США. Если кто-то говорил, что любит играть в покер, то, скорее всего, он имел в виду Техасский холдем.

Награда за первое место в покерном турнире под названием «Мировая серия покера» порой переваливала отметку в десятки миллионы долларов. Чэнь Мо даже помнил одного шеф-повара из Швеции, который занял первое место и за один вечер стал миллионером...

Если бы игроков спросили, почему они любят Техасский холдем, что бы они ответили?

Скорее всего они бы сказали что-то вроде: — Техасский холдем — это то, чем я могу зарабатывать деньги, а не проигрывать их.

Это может звучать чем-то ненормальным, но тот, кто скажет такое, будет прав.

Другие настольные игры, такие как «Доу Дижу», «Маджонг» или «Golden Flower», были тесно связаны с удачей. Конечно же навыки тоже были важны, но удача была намного важнее. Профессиональный игрок в «Доу Дижу» или «Маджонг» будет полагаться только на удачу...

И одним из ключевых моментов в таких играх было то, что игрок зачастую проигрывал и на дистанции всегда уходил в минус.

Но Техасский холдем был такой игрой, в которой удача ничего не значила. Если игрок будет постоянно проигрывать, то это может означать только одно — он очень плохой игрок.

Было очень много профессиональных игроков Техасского Холдема, например Фил Айви, который очень много раз становился чемпионом во многих различных турнирах. За свою недолгую карьеру он сумел заработать более двадцати миллионов на покерных выигрышах и сумел десять раз забрать браслеты турнира «Мировой серии покера».

Кроме того, в Китае было много профессиональных игроков Техасского холдема, которые зарабатывали около ста тысяч юаней в месяц.

Почему Техасский холдем был надежным методом получения стабильного дохода? Все из-за того, что правила Техасского Холдема были намного сложнее, чем у других разновидностей покера. Игрок мог выйти из игры в любое время или же попытать удачу и словить куш.

Кроме того, игрок мог отталкиваться от действий оппонента, что делало игру непредсказуемой.

Техасский холдем отличался от «Golden Flower», так как при игре в «Golden Flower» все зависело от вашей руки. Если игрок получит хорошую руку, он почти гарантированно выиграет. Но в Техасском холдеме выигрыш или проигрыш будет решаться пятью картами. Теоретически, даже если у игрока будет статистически худшая рука, например двойка и семерка, у такой руки будет намного больше шансов на победу, чем у карманных тузов.

Тщательные вычисления, контроль над выражением своего лица, угадывание руки противника на основе его поведения... В Техасском Холдеме было много решающих частей. Можно было смело сказать, что фактор удачи практически не влиял на итог игры.

Например, если бы профи и нуб сели за один стол, хоть у нуба и будет лучшая рука раз за разом, профи просто будет использовать разные трюки и скорее всего полностью уничтожит нуба.

Нуб мог бы выиграть несколько раундов только благодаря удаче например в «Доу Дижу» или «Маджонге» , но в Техасском холдеме нубу никто не даст и шанса.

---

После того, как фундамент игры был заложен, Чэнь Мо начал работать над проектной документацией.

Механики настольных игр были действительно просты и понятны, и ему потребуется гараздо меньше времени...

---

Утро следующего дня.

Чэнь Мо скинул проектную документацию игры «Линия жизни» Су Цзинью.

— Документация готова. Ты сама можешь заполнить пробелы в механиках. Не беспокойся о связанных с историей вещах, с этим разберется Чжэн Хунси. Вы вдвоем будете работать над игрой, — сказал Чэнь Мо.

Су Цзинью открыла документацию, которую ей скинул Чэнь Мо. Она была потрясена тем, что документация была очень-очень маленькой, в ней было всего около двухсот слов.

— Интерактивная фантастика? — воскликнула Су Цзинью.

Чэнь Мо кивнул: — Верно. Создание этой игры будет являться своего рода проверкой твоих навыков и навыков Чжэн Хунси, я уже выделил несколько моментов, на которые тебе стоит обратить внимание. Все будет зависеть от вас, ребята, насколько хороша будет эта игра.

— Но босс, эта игра кажется слишком простой! — воскликнула Су Цзинью.

Чэнь Мо улыбнулся: — Простые игры бывают иногда намного лучше сложных, не нужно недооценивать их. Может быть, ты захочешь добавить в нее что-то от себя, кто знает.

Су Цзинью кивнула: — Хорошо, я понимаю.

Скинув Су Цзинью проектную документацию «Линии жизни», Чэнь Мо начал делать свою игровую платформу и настольные игры.

«Линия жизни» была интерактивной игрой с закрученным сюжетом, и Чэнь Мо планировал использовать ее для оттачивания навыков Чжэн Хунси.

После того, как настольные игры и «Линия жизни» будут готовы, Чэнь Мо начнет создавать свою первую большую игру.

---

Следующие два дня Чэнь Мо потратил на совершенствование проектной документации.

Он решил создать свои версии «Доу Дижу», «Маджонга» и Техасского холдема, так как эти три игры будут привлекать совершенно разные типы игроков.

Чэнь Мо передал вопросы по созданию графики для его будущих игр на аутсорс, и поскольку в этом мире было довольно много настольных игр, это означало, что в нем было так же много разных моделек. И поскольку графика не сильно будет влиять на конечное качество игры, единственное, о чем потребовал Чэнь Мо, заключалось в том, чтобы все было готово максимум через две недели.

Но в то же время Чэнь Мо уделил особое внимание двум моментам в процессе разработки этих настольных игр: он постарался сделать очень легкое и приятное обучение а так же добавил специальный режим — турнирный, которого не было в других настольных играх.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 85: ...покер?**

Многие геймдизайнеры думали, что настольные игры были очень просты, поэтому не вкладывали особых усилий в их создание и просто копировали обычные правила.

Но это было ошибкой.

В его прошлом мире существовало множество локальных вариаций наборов правил для настольных игр. Например, «Маджонг» в разных городах может иметь разные правила для «понгов», «конга» или простой победы. Если бы международный игрок «Маджонга» захотел поиграть в «Кровавый Маджонг», ему было бы очень трудно понять правила без сторонней помощи.

Существовала также группа игроков, которая редко могла поиграть в настольные игры, но, несмотря на это, они все равно будут хотеть улучшить свои навыки. В конечном итоге со временем они все же станут лучше, но если бы им дали толчок в начале, их прогресс не был бы таким медленным.

Компания «Tencent» из его предыдущего мира поняла это быстрее всех. Как только игрок входил в их новую игру, обучение постепенно объясняло ему правила и приводила примеры, при этом за прохождение обучения ему так же давалась разная валюта, из-за чего практически все игроки проходили обучение.

Чэнь Мо уже успел воссоздать «I am MT», так что он теперь мог легко создать хорошее обучение.

Но вот турнирный режим...

По правде говоря, турнирный режим был разработан для Техасского холдема, так как этот тип покера очень хорошо подходил для турниров.

Для вхождения в турнирный режим игроку нужно будет сделать регистрационный взнос, после которого игра выдаст каждому игроку одинаковое количество стартовых фишек. Игроки будут распределены по разным столам, и когда фишки игрока закончатся, для него турнир закончится. Чемпион турнира и финалисты получат часть призовых денег от регистраций.

Турнирный режим был похож на игры на выживание, поскольку игроки должны будут играть более безопасно. Если игрок будет принимать ставки без раздумий, он, скорее всего, выйдет из-за стола самым первым.

Игроки часто теряли много денег в обычном покере из-за нерациональных ходов. Однако в турнирных условиях Техасского холдема игрок потеряет только регистрационный взнос, и если он дойдет до финального стола, у него появится возможность получить сумму, которая будет превышать регистрационный взнос в несколько сотен раз.

Именно поэтому многие игроки предпочитали играть только в турнирах. Даже при том, что теоретически игрок мог потерять много денег, если бы он оплачивал регистрационный взнос много раз, но так и не смог дойти до финального стола, разочарование, которое почувствовал бы игрок, было бы относительно слабым.

В прошлой жизни у «Доу Дижу» и «Маджонга» тоже были подобные турниры, но они даже не могли сравниться с популярностью и универсальностью турниров Техасского холдема.

Но поскольку Техасского холдема не существовало в этом мире, турниры для настольных игр находились в зачаточном состоянии. Когда Чэнь Мо создаст турнирный режим, он поможет его игровой платформе выделиться и приобрести популярность .

Игровая платформа его компании «Удар молнии» теперь имела пять различных игр: «Flappy Bird», «Растения против зомби», «I am MT», «Линия жизни» и сборник игр под названием «Настольные игры компании "Удар молнии"», в которые входили такие игры, как: «Доу Дижу», «Маджонг» и«Техасский холдем».

Большинство из этих игр были мобильными играми, а в «Растения против зомби» и «Настольные игры компании "Удар молнии"» можно было сыграть как на ПК, так и на мобильных устройствах.

Чэнь Мо планировал в основном сейчас сфокусироваться на развитии своей игровой платформы в ПК-сегменте, он планировал регулярно выпускать распродажи и акции, а также решил добавить игрокам список друзей, с помощью которого они смогу следить друг за другом.

Но сейчас добавить все это было попросту невозможно, да и лучше все это будет добавлять по очереди. Игровая платформа для ПК в настоящее время весила около десяти мегабайт. Однако, когда Чэнь Мо добавит в нее больше функций, она скорее всего разрастется до размера в один гигабайт, но чтобы не злить поклонников, Чэнь Мо решил пока что не перегружать ее.

Игровая платформа для телефонов будет весить еще меньше, и будет функционировать исключительно как магазин приложений. Чэнь Мо хотел, чтобы она весила меньше 5 мегабайт, и даже когда он добавит в нее больше фишек, он хотел, чтобы она весила не больше 15 мегабайт.

---

В понедельник Чжэн Хунси официально стал работать в компании Чэнь Мо.

Чэнь Мо пока что отправил Чжэн Хунси работать на компьютерах на первом этаже, поскольку оборудование еще не было полностью готово.

Су Цзинью удалось закончить большую часть фундамента «Линии жизни». Поскольку эта игра была из разряда интерактивных фантастик, особо сложного в ней что-то делать было не нужно.

Чэнь Мо сказал Чжэн Хунси: — Это интерактивная фантастика. Мне нужно, чтобы ты разработал игру в соответствии с этими спецификациями. Сделай историю намного лучше.

Чжэн Хунси был потрясен, когда увидел документацию этой игры.

— И это все? Весь сюжет можно поместить в один маленький диалог? — спросил Чжэн Хунси.

Чэнь Мо кивнул: — Да, и сюжет — это единственная причина, по которой игроки захотели бы купить эту игру.

— ...Это немного сложно. Разве это нормально — брать на себя такую ответственность в первый же день? — спросил Чжэн Хунси.

— Если учесть то, что ты, возможно, в будущем будешь помогать мне с Азеротом...

— Все в порядке! Я сделаю все возможное, — пробормотал Чжэн Хунси.

Чэнь Мо похлопал его по плечу: — Все в порядке, можешь не волноваться! Если у вас двоих ничего не выйдет, я дам вам второй шанс.

— Это не очень-то и мотивирует! — пожаловалась Су Цзинью.

Передав «Линию жизни» Су Цзинью и Чжэн Хунси, Чэнь Мо вернулся в свой кабинет, чтобы поработать над настольными играми.

---

Через три дня Чжэн Хунси передал первые наброски «Линии жизни» Чэнь Мо.

Ключевая часть этой игры состояла в огромном выборе и последствиях, которые последует за ним. В каждой ситуации игрок будет реагировать по-разному, из-за чего концовка будет меняться в зависимости от его выборов, которые он сделал на протяжении игры.

Чэнь Мо быстро просмотрел черновик, в котором было более семидесяти различных сцен с четырьмя различными концовками.

— Неплохо, — сказал Чэнь Мо. — Но тебе придется все переделать.

Чжэн Хунси потерял дар речи.

— Во-первых, в этой истории должен быть какой-то подтекст. Временная шкала на данный момент довольно запутана. Время в игре должно быть таким же, как и в реальном времени, и если игра хочет, чтобы игрок прождал восемь часов, это означает, что игрок должен будет прождать восемь часов.

— И, очевидно, что ты не обратил внимания на это когда писал эту историю. Ты не учел того, как это повлияет на ход истории.

— Во-вторых, история пресна от начала до конца, даже когда игрок пытается убежать от преследователя, погоня должна приносить какие-то эмоции, но их нет.

— И еще одно: содержание недостаточно богато. Тебе нужно удвоить количество вариантов до более чем ста двадцати. Ты также должен увеличить количество концовок, и девяносто процентов из них должны быть плохими. Игроки должны делать правильный выбор на каждом шагу, чтобы в конце увидеть счастливый финал.

Внимательно выслушав его советы, Чжэн Хунси кивнул: — Я понял. Я внесу некоторые изменения.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 86: Покер!**

Внутри магазина видеоигр Чэнь Мо.

Су Цзинью и Чжэн Хунси усердно работали над «Линией жизни».

Остальные занимались своими делами, Вэнь Линвэй сидела в массажном кресле и смотрела какую-то драму на планшете.

Теперь магазин видеоигр Чэнь Мо стал тем местом, где Вэнь Линвэй и другие собирались чаще всего. Они приходили сюда, если им нечего было делать, и подговаривали Чэнь Мо поскорее выпустить новые игры.

Чэнь Мо сказал: — Давайте сделаем перерыв и поиграем в одну игру.

— Хм? — Су Цзинью была шокирована, — поиграем в игру? Что это за игра?

Чжэн Хунси растерянно поднял голову.

Цзя Пэн ответил: — Конечно, мне все равно особо нечего делать. Что это за игра такая?

Чэнь Мо достал набор покерных карт: — В покер.

— ...Вы, ребята, играйте, а я лучше посижу, — сказал Цзя Пэн.

Чэнь Мо рассмеялся: — Не волнуйся, ты можешь посмотреть или быть дилером.

— Управляющий, только не говори нам, что ты хочешь поиграть в «Доу Дижу», нас тут восемь человек, — лениво сказала Вэнь Линвэй.

— Я и не собирался играть в «Доу Дижу», мы будем играть в игру, в которую вы, ребята, еще никогда раньше не играли, — объяснил Чэнь Мо.

Чан Сюэ была потрясена: — В которую мы еще никогда раньше не играли? Этого не может быть!

— Хорошо, что нас всего восемь человек. Если Цзя Пэн будет дилером, мы усядемся за столом и будем играть в семером, — сказал Чэнь Мо.

Су Цзинью спросила: — Есть ли ограничение на количество игроков?

Чэнь Мо покачал головой: — Сейчас мы можем поиграть максимум вдевятером.

— А можно играть вдесятером? — спросила Су Цзинью.

— О, теоретически да, но тогда мы просто не поместимся за одним столом, — объяснил Чэнь Мо.

— ...Как удобно, — сказала Су Цзинью.

Чэнь Мо сказал: — Пойдемте, я научу вас правилам в конференц-зале.

— Во что именно мы будем играть? Чемпиону достанется какой-нибудь приз? Я не буду играть, если не будет приза , — сказала Вэнь Линвэй.

— Конечно будет, я оплачу любую покупку победителя в размере пяти тысяч юаней, — сказал Чэнь Мо.

— Пять тысяч?

— О, пять тысяч юаней?

— Управляющего подменили!

Вскоре все начали пробираться в конференц-зал.

Чжэн Хунси потерял дар речи.

Все уселись за столом в зале заседаний.

Чэнь Мо достал набор фишек, которые были сделаны на заказ.

Су Цзинью воскликнула: — Что это такое, босс?

— Фишки, они будут отображать ваш баланс. Мы не можем использовать деньги, потому что тогда будет считаться, что мы играем в азартную игру, — объяснил Чэнь Мо и начал раздавать фишки.

Фишки были похоже на обычные монеты, только они были чуть большего размера, и каждая из фишек была разного цвета и соответственно стоила разное количество денег.

Чэнь Мо раздал каждому игроку одну фишку номиналом в пятьсот юаней, три фишки по сто юаней, шесть фишек по двадцать пять юаней и пять фишек по десять юаней.

— Теперь у каждого есть в общей сумме тысяча юаней. Тот, кто в конце концов соберет все фишки, выиграет. Победитель будет только один, — объяснил Чэнь Мо.

— Босс, ты уверен, что нас не арестуют за это? — спросила Су Цзинью, вертя в руках фишку.

— ...Нет, нас не арестуют, если конечно кто-нибудь не положит реальные деньги на стол, — сказал Чэнь Мо.

Вэнь Линвэй тоже начала крутить фишку: — А как выиграть? Уже понятно, что эта игра не будет похожа на «Доу Дижу».

Чэнь Мо кивнул: — Хорошо, теперь, когда все расселись, Цзя Пэн сядет посередине, да, прямо посередине, вот сюда. Ты будешь дилером.

Вэнь Линвэй подняла руку: — Я возражаю, я думаю, что если он будет раздавать карты, то все всегда будут получать ужасные карты.

Цзя Пэн потерял дар речи: — Вэнь, ты же знаешь, что я все слышу, верно?

— Не волнуйся, даже если у всех будут плохие карты, это ни на что не повлияет, — сказал Чэнь Мо.

— Я все слышал! — воскликнул Цзя Пэн.

Чэнь Мо разложил карты на столе лицевой стороной вниз: — Тогда все решит судьба. Каждый возьмет одну карту, и тот, кто вытащит самую старшую карту, станет дилером.

Су Цзинью спросила: — А что делает дилер?

— У дилера более выгодная позиция, — сказал Чэнь Мо. — Тяните карты.

Вэнь Линвэй думала, что она вытянула самую старшую карту — короля, но Чжэн Хунси умудрился вытащить туза.

Цзя Пэн решил тактично промолчать, когда увидел, что вытянул шестерку.

Чэнь Мо положил куклу перед Чжэн Хунси, на которой было написано «Дилер». — Кукла будет двигаться по часовой стрелке после каждой раздачи.

— Но для начала мы проведем тестовый раунд.

Чэнь Мо начал объяснять правила Техасского холдема.

Техасский холдем был такой игрой, правила которого можно было легко понять, но хорошо научиться играть было очень трудно.

Все начали внимательно слушать Чэнь Мо...

---

Спустя полчаса Чэнь Мо вернулся наверх, чтобы поработать над проектной документацией.

Чтобы понять, поймут ли люди этого мира Техасский Холдем, Чэнь Мо решил научить играть первую группу подопытных. По сути, это был эксперимент, который отразит возможный успех игры.

Правила Техасского холдема были очень понятными и расписанными, поскольку они были тщательно протестированы и выдержали испытание временем в его предыдущем мире. Их можно было даже назвать безупречными. Однако Чэнь Мо должен был еще подумать о том, стоит ли ему использовать эту игру для продвижения своей игровой платформы.

Техасский холдем был популярен за границей только из-за того, что профессиональные игроки могли зарабатывать на жизнь играя в него. В конце концов, именно возможный заработок денег может обеспечить наибольший ажиотаж.

Но Чэнь Мо знал, что Техасский холдем можно было обозначить как азартную игру. Кроме того, азартные игры оказывали влияние на общество, и Чэнь Мо не хотел нести ответственность за создание игры, которая может разрушить обычные семьи.

Поэтому Чэнь Мо хотел убрать фактор удачи из Техасского холдема и продвигать его как соревновательную игру, а не азартную.

Так же в его версиях «Доу Дижу» и «Маджонга» будет минимизировано влияние удачи.

Многие крупные игроки любили играть в Техасский холдем не ради денег.

Техасский холдем был для многих богатых людей своего рода головоломкой, похожей на открытие бизнеса и инвестирование в какой-нибудь стартап, и с помощью игры они могли научиться быть более гибкими, читать человека, они так же зачастую с помощью Техасского холдема начинали понимать, когда нужно отступать, чтобы сократить потери.

После подтверждения того, что Техасский холдем так же спокойно привлек внимание людей этого мира, Чэнь Мо уже получил представление о том, как он будет продвигать эту игру.

---

С течением дней развитие «Линия жизни» и «Настольные игры компании "Удар молнии"» неуклонно продолжалось.

Чжэн Хунси выиграл первый турнир по Техасскому холдему чисто из-за своей феноменальной удачи и победил Вэнь Линвэй, получив в качестве приза пять тысяч юаней.

Чэнь Мо даже сделал специальный трофей со словами: «Чемпион первого внутреннего турнира по покеру», которые были написаны на нем

С тех пор все были заинтересованы в игре, те немногие, кому нечего было делать, просто играли в Техасский холдем в конференц-зале, надеясь выиграть в турнире, который пройдет на следующей неделе.

Что удивляло всех, так это то, что чем больше они играли, тем больше трюков они обнаруживали, и все вскоре поняли, что эта игра имело правило: «легко понять но трудно стать мастером».

Через две недели большинство из постоянных посетителей были полностью одержимы Техасским холдемом.

Конечно же не малую роль сыграли призовые, которые выдавались за первое место.

Их интерес, несомненно, был бы намного ниже, если бы за победу не выдавали пять тысяч юаней и трофей.

Что касается истории «Линии жизни», она была переписана и дополнена настолько много раз, что Чжэн Хунси уже не мог вспомнить, сколько черновиков он показывал Чэнь Мо. Но чем больше изменений он вносил, тем интереснее и сложнее становилась история.

Чэнь Мо быстро просмотрел диалоги и пришел к выводу, что сейчас игра была похожа на ту игру, что существовала в его предыдущем мире. Конечно, были некоторые различия в содержании, но в основном в игре не было никаких проблем.

Сейчас эту игру нужно будет начать полировать, на что может уйти целый месяц.

----

В этот, казалось бы, тихий месяц в мобильном сообществе начало зарождаться что-то темное.

Отталкиваясь от слухов, которые Чэнь Мо услышал из разных каналов, было по крайней мере три или четыре компании, которые начали разрабатывать карточную игру, которая очень сильно походила на «I am MT».

И скорее всего их было даже больше, но пока что Чэнь Мо узнал только о четырех компаниях. С точки зрения времени создание такой игры может занять от двух до четырех месяцев. И компания, безусловно, выпустит игру на рынок сразу же, как только она будет готова.

Скорее всего скоро рынок захлестнут однотипные карточные игры, и игроки увидят всю силу доната...

И хоть у таких игр будут разные художественные стили и темы, но источник дохода, несомненно, будет копировать донатную систему «I am MT».

Однако Чэнь Мо не возражал, так как это вовсе не было плохой новостью для него.

«I am MT» прорубила путь и заняла первое место, и другие игры, которые вскоре выйдут на рынок, навсегда останутся в тени «I am MT», и ни одна из них не сможет пошатнуть позицию «I am MT».

Все эти игры даже немного расширят базу игроков, которые будут играть в карточные игры.

Конечно же компания, которая выпустит свою игру второй, несомненно, заработает больше денег. Но Чэнь Мо не возражал, так как он все равно будет зарабатывать намного больше денег.

Более того, волна карточных игр послужит хорошим фактором отвлечения, и наконец-то Чэнь Мо сможет передохнуть, а когда на рынке не будет доставать нормальных игр, тогда-то он и появится со своими нормальными играми.

Игру, которая сможет потеснить «I am MT», точно не смогут создать всего за пару месяцев. Чэнь Мо подсчитал, что другим разработчикам видеоигр потребуется по меньшей мере год, но тогда уже многое поменяется и скорее всего карточные игры не будут так популярны.

Хоть карточные игры и приносят своим создателям много денег, большинство геймдизайнеров после создания одной такой игры останутся на одном месте и не посмеют выйти за пределы зоны комфорта, из-за чего в карточных играх не будет появляться ничего нового.

И тогда, когда игроки потеряют интерес и начнут ненавидеть игру такого геймдизайнера, он попытается внести какие-нибудь улучшения, изменить стиль игры или добавить что-то новое, но уже будет слишком поздно.

Ну а Чэнь Мо просто будет неспешно обновлять «I am MT», что не даст ей умереть.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 87: Мнение**

Создание трех настольных игр наконец было закончено.

Их теперь можно скачать как на ПК, так и на мобильных устройствах.

Кроме того, Чэнь Мо создал игровую платформу «Удар молнии» и поместил туда все свои игры, и после этого игроки, которые хотели поиграть в «Растения против зомби» или «I am MT», должны будут войти в игровую платформу «Удар молнии» с помощью своих учетных записей.

Конечно же Чэнь Мо выдал игрокам кучу валюты в качестве компенсации.

После этого Чэнь Мо связался с Сюй Сяоцзюнем, представителем рекламного отдела компании «Императорской династии» по поводу продвижения своих настольных игр.

---

Штаб-квартира «Императорской династии».

Сюй Сяоцзюнь передал телефон Линь Чаосю: — Господин Линь, вот игры, которые Чэнь Мо хочет рекламировать на нашей платформе.

Линь Чаосю схватил телефон и нахмурился: — Настольные игры?

Сюй Сяоцзюнь кивнул: — Да, если все в порядке, мы начнем продвигать одну из них в начале следующей недели.

Линь Чаосю ответил после нескольких мгновений размышления: — Все в порядке. Мы не можем не сдержать своего слова. Ты можешь оставить телефон здесь, я хочу изучить их.

— Хорошо. — Сказал Сюй Сяоцзюнь и покинул кабинет.

У Линь Чаосю было много дел, и только через час он начал тестировать настольные игры Чэнь Мо.

Несмотря на то, что Чэнь Мо был всего лишь геймдизайнером класса «C», Линь Чаосю чувствовал, что должен воспринимать его как достойного соперника.

Через десять минут.

Линь Чаосю задумался после того, как сыграл в эти настольные игры.

После этого Линь Чаосю сделал звонок: — Алло? У Чжао? Зайди в мой кабинет, мне нужно кое-что обсудить с тобой.

У Чжао прибыл в кабинет Линь Чаосю через полчаса.

У Чжао было за тридцать, он был одет небрежно и выглядел как беззаботный фрилансер.

У Чжао отвечал за настольные игры компании «Императорская династия» и был геймдизайнером класса «A». Настольные игры «Императорской династии» включали в себя разные разновидности «Покера», «Маджонга» и других региональных настольных игр, и все игры, которые так или иначе относились к настольным, требовали одобрения У Чжао.

У Чжао спросил: — Вы что-то хотели, господин Линь?

У Чжао немного нервничал, так как настольные игры «Императорской династии» не были особо прибыльными.

Линь Чаосю протянул телефон У Чжао: — Поиграй в эти игры и выскажи мне свое мнение о них.

У Чжао схватил телефон и сказал : — Настольные игры компании...Удар молнии?

У Чжао коснулся иконки и запустил приложение.

Сначала он использовал данные своей учетной записи для входа в систему, а затем зашел на игровую платформу компании «Удар молнии». Перед ним открылся список из шести игр: «Flappy Bird», «Растения против зомби», «I am MT», «Доу Дижу», «Маджонг» и «Покер».

Первые три игры нужно было скачать, чтобы начать играть в них. Последние три игры же были уже загружены.

У Чжао постучал по иконке «Доу Дижу» и начал играть.

Хотя для входа в игру нужно было авторизоваться в игровой платформе, пользовательский интерфейс игровой платформы компании «Удар молнии» был очень приятным и простым в эксплуатации.

В самой же игре интерфейс был простым и приятным, но так как в ней еще не было игроков, он не смог начать играть по сети, но мог начать играть с ботами.

Следуя всплывающим подсказкам, У Чжао сыграл два раза и пришел к выводу, что эта игра была такой же, как и их «Доу Дижу», и мало чем отличалась от их игры.

Тем не менее, Чэнь Мо значительно улучшил обучение, и некоторые из подсказок, по мнению У Чжао, были слишком простыми и бесполезными. Более опытные игроки, которые были бы очень хорошо знакомы с правилами, также должны будут пройти обучение, а это не было плюсом.

Кроме того, эта игра давала игрокам три разных задания и одно специальное, за выполнение которых игрок получит внутриигровую валюту.

«ВИП»-система и магазин были хорошо продуманы, в магазине можно было купить прикольные смайлики или подарки... Внутриигровой чат и список друзей с разными функциями также были хорошо продуманы, все было на высшем уровне.

После этого У Чжао запустил маджонг.

Игра была во многом похожа на другие «Маджонги», но в эту версию были добавлены и другие менее популярные альтернативные стили игры, например «Кровавый Маджонг».

Наконец, У Чжао открыл покер.

Он был потрясен тем, что такого типа покера он еще не видел.

Про У Чжао можно было сказать, что он очень сильно увлекался настольными играми. Он играл в бесчисленные настольные игры из Китая и за пределами Китая, но он мог точно сказать, что такого он еще не видел.

Стиль игры был похож на «Пятикарточный стад» и «Golden Flower», но в то же время кардинально отличался.

Обучение также было очень хорошо сделано, и объяснение было простым и понятным...

У Чжао понял, как работает игра, поиграв в нее всего в течение пяти минут, но поскольку в ней еще не было других игроков и он играл с ботами, У Чжао не понял, что могло бы сделать ее популярной.

У Чжао подумал, что эта игра была просто хорошей настольной игрой, но она точно не смогла бы сравниться с классическими настольными играми, например с «Доу Дижу» или «Маджонгом».

После того, как У Чжао сыграл в эти три игры, он сказал: — Господин Линь, эти три настольные игры сделал Чэнь Мо?

Линь Чаосю ответил: — Не думай о том, кто их сделал, давай поговорим о том, что ты думаешь по этому поводу.

У Чжао кивнул: — Хорошо.

— Вы и сами знаете, что самая большая часть игроков, которые играют в настольные игры находится здесь, в Китае, но из-за этого у нас очень много конкурентов. Крупные акулы, например мы или же компания «Фентези» сосредоточились на создании настольных игр, и из-за этого сейчас у нас такая большая база пользователей, но в то время мы делали настольные игры только ради приобретения большого количества преданных игроков.

— Поэтому разработчики обычно по умолчанию делают настольные игры, чтобы расширить свою базу игроков. Ибо заработать много денег с помощью настольных игр попросту невозможно.

— Мне стало ясно, что разработчик этих игр решил увеличить число своих преданных игроков. Но он не внес в «Доу Дижу» и «Маджонг» никаких изменений, но сделал более качественное обучение а также ежедневные бонусы. Он, вероятно, пытается проглотить тех игроков, которые не являются преданными игроками других компаний.

— Но я не думаю, что нам стоит о чем-то беспокоиться. Во-первых, настольные игры требуют определенного количества пользователей, ибо без них у игры не будет хорошего старта. Настольные игры нашей компании в настоящее время имеют наибольшее число пользователей среди всех компаний, и в краткосрочной перспективе мы не понесем никаких потерь.

— И хоть и существует игроки, которые возможно перестанут играть в наши настольные игры, нам вообще не стоит беспокоиться об этом. Наши преданные поклонники — это активные пользователи, люди, у которых накоплены тонны внутриигровой валюты, и они навряд ли перестанут играть в наши игры из-за такой мелочи.

— Вот почему я думаю, что эти три игры никак не повлияют на нашу базу пользователей.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 88: Покер Чэнь Мо**

Линь Чаосю кивнул: — Понятно, что на счет покера?

— Довольно оригинальная игра. Я не могу сказать что-нибудь о потенциале, так как поиграл в него меньше десяти минут, но я думаю, что мы должны уделить этой игре немного внимания.

— Стиль его игры похож на стиль пятикарточного стада смешанного с «Golden Flower», но эти две настольные игры не особо популярны в Китае.

— В «Golden Flower» игрок сильно полагается на удачу, и можно сказать, что в ней игрок полагается только на свою удачу, в то время как его интеллект вообще не будет играть никакой роли.

— С другой стороны, поскольку по правилам пятикарточного стада у игрока есть одна скрытая карта и две открытые карты, это в конечно итоге дает слишком много информации из-за чего большинство игроков не особо любят пятикарточный стад.

— Я могу сказать, что правила этого покера, вероятно, исходили из этих двух настольных игр. Игроки имеют ограниченное количество информации и могут рассуждать о победе или проигрыше на основе действий оппонента.

— Однако я думаю, что нам не стоит особо волноваться из-за этой игры. Так как это совершенно новая карточная игра, это значит, что все игроки должны будут учить все заново. Даже если эта настольная игра станет популярной, это точно не произойдет в одно мгновение.

— И пока она будет медленно набирать обороты, мы могли бы также заняться созданием других карточных игр.

Линь Чаосю спросил: — Если мы тоже сделаем такую карточную игру, то мы же не получим десятки исков, верно?

У Чжао кивнул: — Конечно нет. Карточные игры попадают в категорию «умственной тренировки» и на них не распространяется авторское право.

— Согласно твоему анализу, эти три игры не принесут проблем для моей компании и мы не понесем потери в рядах обычных игроков, — сказал Линь Чаосю

У Чжао ответил после некоторого раздумья: — Можно сказать и так.

— Тогда что произойдет, если его игра будет рекламироваться на первой странице игровой платформы «Императорской династии»? — спросил Линь Чаосю.

У Чжао смутился: — А?

— Пари между Цю Бинем и Чэнь Мо давно закончилось, и победил Чэнь Мо. И по условиям пари, Чэнь Мо получит лучшее рекламное место на нашей игровой платформе на месяц, — объяснил Линь Чаосю.

У Чжао нахмурился.

— И из-за этого я задал тебе такой вопрос. Насколько все будет плохо? — спросил Линь Чаосю.

У Чжао явно не был готов к такому и спустя несколько секунд ответил: — Конечно мы понесем потери, но ничего серьезного с нами не произойдет. Их создал Чэнь Мо? Почему он не рекламирует «I am MT»? Зачем ему рекламировать какую-то настольную игру?

Линь Чаосю сказал: — Сейчас главное, чтобы эта реклама не принесла нам слишком много проблем. На эти вопросы тебе придется ответить самому.

У Чжао кивнул: — Да, я понимаю. Но мистер Линь, у этого парня есть много идей, и нам, вероятно, следует повнимательнее следить за ним.

— В этом я с тобой согласен. И хоть потеря рекламного пространства на месяц действительно неприятна, сейчас главное, чтобы эти три его настольные игры не откусили слишком большой кусок рынка, — сказал Линь Чаосю.

— Понял, — кивнул У Чжао и вышел из кабинета.

Линь Чаосю был погружен в свои мысли.

Этому парню нужны игроки, а не деньги?

Линь Чаосю также думал, что Чэнь Мо захочет рекламировать «I am MT», поскольку она принесла ему довольно много денег за первый месяц. А в сочетании с поддержкой игровой платформы «Императорской династии», доход скорее всего сможет перевалить за пятьдесят миллионов юаней в месяц.

Но Чэнь Мо предпочел отказаться от этих денег, вместо этого решив продвигать настольную игру?

Он был слишком уверен в своих силах для рядового разработчика.

Настольные игры не приносили много денег, и их доход никогда не сможет конкурировать с «I am MT», но главное в настольных играх было то, что они легко привлекали очень много новых игроков. В сочетании с недавно выпущенной игровой платформой компании «Удар молнии» было очевидно, что эти настольные игры станут фундаментом, на который позже будет посажено огромное дерево.

Однако это не имело значения, даже если бы Линь Чаосю знал, что Чэнь Мо собирается делать, «Императорская династия» никогда не стала бы использовать грязные ходы только из-за потенциальной угрозы, поскольку это все выльется в драму, за которой будет следить весь Китай.

---

Действительно ли настольные игры не приносили денег?

В предыдущем мире Чэнь Мо настольные игры приносили весьма неплохие деньги.

Почему настольные игры не приносили денег своим разработчикам в этом мире? Потому что игроки не чувствовали азарта, они не чувствовали драйва. Нубы, которые будут постоянно проигрывать, не будут получать удовольствия от траты денег и быстро поймут, насколько бессмысленно они только что потратили деньги. Другие игры смогут дать им разного рода преимущества, если они внесут немного денег, но если же они будут плохо играть в настольные игры и продолжать тратить на них деньги, это будет похоже на банальное сжигание денег.

Игроки, которые зачастую выигрывали, тоже не будет тратить свои деньги на внутриигровую валюту, так как они смогли заработать бы ее, используя свои навыки. Более того, когда игроки достигнут определенного количества внутриигровой валюты, она больше не будет иметь значения, из-за чего постепенно игрок начнет терять интерес и в конечном итоге уйдет из игры.

И хоть кто-то иногда и вносил деньги в настольные игры, он в конечном итоге получал целое ничего, а из-за этого желание донатить вскоре отпадало навсегда.

И из-за этого всем было известно то, что настольные игры не приносят никаких денег.

Внутриигровую валюту во всех настольных играх было запрещено конвертировать в реальные деньги. Любая настольная игра, которая позволит обменивать внутриигровую валюту на реальную, будет считаться азартной, из-за чего автоматически станет незаконной.

И мало того, что игру нужно будет убрать с рынка, создателю, возможно, придется сесть в тюрьму.

В прошлой жизни Чэнь Мо большинство создателей игры находились в серой зоне ради избежания ареста и заработка денег.

Например, если бы обмен валюты можно было делать с помощью дыр в законе некоторых стран, разработчик бы запросто организовал схему обмена и взимал плату за каждый такой обмен.

Многие компании получали прибыль используя дыры в законах, и некоторые компании зарабатывали десятки миллионов юаней в день благодаря этим махинациям.

Особенно часто такой трюк проворачивали создатели Техасского холдема. Девяносто девять процентов игр с Техасским холдемом в основе использовали лазейки и получали огромные суммы каждый день.

Однако Чэнь Мо решил для себя никогда не использовать такой метод, он не хотел, чтобы такая модель получения прибыли появилась в этом мире.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 89: Призы за первые места.**

Примерно через месяц разработки настольные игры Чэнь Мо наконец-то появились в официальном магазине приложений, а также появились на игровой платформе «Императорской династии»!

Рекламное место под названием «рекомендовано в этом месяце» на игровой платформе «Императорской династии» теперь содержал баннер Техасского холдема Чэнь Мо. Помимо обычной картинки и названия, под картинкой так же был написан слоган.

«Кто станет королем покера? Выигрывайте виртуальную валюту и разные призы в турнирах каждую неделю!»

У игровой платформы «Императорской династии» было более десяти миллионов активных пользователей и до двух миллионов одновременных пользователей в выходные дни. И месяц пребывания на лучшем рекламном месте такой огромной платформы трудно было оценить по достоинству.

Чэнь Мо также начал продвигать свои новые игры на своей игровой платформе, на «Вейбо» ...вообщем он начал рекламировать их везде, где только мог.

Многие фанаты, которые играли в его игры, знали, что Чэнь Мо собирался выпустить новые игры. Но никто из них не думал, что Чэнь Мо потратил больше месяца на создание настольных игр.

Пустая трата рекламного места!

Игроки начали активно обсуждать это событие.

----

«Невероятно, Чэнь Мо решил не продолжать делать игры, которые зависят от доната? Это невозможно! Неужели старый Чэнь Мо наконец вернулся?»

«Зачем ты создал эти настольные игры? Они бесполезны! Ты должен был просто сделать больше донатных игр!»

«Пустая трата такого хорошего рекламного места. Это место раньше использовалось для продвижения больших VR-игр, но Чэнь Мо решил рекламировать на нем свою настольную игру! Боже мой!»

«Создание создало месяц, за месяц можно создать что-то хорошее?»

«Перестань тратить свое время на подобные вещи! Лучше создай продолжение «Растений против зомби»!»

«Существует так много настольных игр! Императорская династия уже давно находится на рынке, ты слишком поздно пришел на вечеринку!»

«Турниры каждую неделю? Он действительно сделал большую ставку на настольные игры, но я думаю, что это очень плохая идея...»

«Получается, что всего будет по три турнира в неделю, по одному для каждой настольной игры!»

«А я пойду и посмотрю, что там получилось...»

----

Комментариев было слишком много и со временем их становилось все больше.

Чэнь Мо опубликовал правила турниров на своем «Вейбо» и на своей игровой платформе.

«В моих настольных играх каждую неделю будут проводиться особые турниры. С понедельника по субботу, с 10 утра и до 10 вечера, каждые два часа будет проводиться турнир, количество столов будет зависеть от количества игроков, которые решат присоединиться к турниру.

Турниры, которые будут проводиться в 10 утра, 12 утра, в 2 часа дня и в 4 часа дня — все они будут бесплатными. Но турниры, которые будут проводиться в 6 часов и в 8 часов, будут платными турнирами.

Призы будут распределяться между тремя лучшими участниками каждого турнира: 60% — за первое место, 30% — за второе и 10% — за третье.

Бесплатные турниры будут давать большое количество внутриигровой валюты и небольшое количество кредитов. Платные турниры, с другой стороны, в качестве приза будут выдавать большое количество кредитов.

В воскресенье те пятьдесят игроков, которые заработали большее количество кредитов за эту неделю, сядут за финальные столы, и те три игрока, которые займут первые три места, получат отличные призы.

Первое место: одна капсула виртуальной реальности «R gaming pod» стоимостью около восьмидесяти тысяч юаней.

Второе место: ПК с хорошими комплектующими, финальная цена ПК будет варьироваться в пределах десяти тысяч юаней.

Третье место: флагманский смартфон ценой в семь тысяч юаней».

Турниры будут проводиться для всех трех настольных игр, что означало, что Чэнь Мо будет раздавать призы на сумму около трехсот тысяч юаней каждую неделю...

Кроме того, это отличалось от обычных розыгрышей призов, поскольку результаты розыгрышей обычно шли только на пользу компании. Но поскольку Чэнь Мо проводил турниры, никто не сможет обвинить его в том, что он как-то повлиял на список победителей.

Игровые капсулы виртуальной реальности в этом мире стоили от пятидесяти тысяч юаней до двухсот тысяч юаней. Капсула ценой в восемьдесят тысяч юаней была бы хорошим выбором обычного игрока и этого было более чем достаточно, так как в качестве призов можно было получить хороший ПК и топовый смартфон.

Как только он опубликовал пост, эта новость распространилась как лесной пожар. Более того, с помощью «Вейбо», все больше и больше игроков начали узнавать об этом, и многие игроки, которые обычно не играли в настольные игры, были привлечены этими очень хорошими наградами.

Так как это был не розыгрыш, а полноценный турнир, причем турнир по настольным играм, многие геймеры чувствовали, что они смогут победить в «Доу Дижу», ибо в этой игре все зависело от удачи, и потенциально любой игрок сможет выиграть турнир, если ему повезет. Более того, все три игры были абсолютно бесплатными, а конкуренция честной, так что многие игроки были не прочь испытать свою удачу.

В конце концов, даже если бы они не выиграли игровую капсулу за восемьдесят тысяч, получить ПК или смартфон было бы тоже неплохо!

---

В день релиза его настольные игры скачали в среднем двести тысяч раз, и темп набора скорости загрузок только начала нарастать!

Три бесплатные настольные игры...весят очень мало...отличное и легкое обучение для новых игроков...лучшая реклама на игровой платформе «Императорской династии»...очень ценные призы за взятие первых мест в финальном турнире... Все эти факты привели к тому, что количество загрузок просто взлетело до небес.

Конечно же восемьдесят или же даже девяносто процентов игроков решили загрузить эти новые настольные игры только ради призов.

----

«Боже мой, здесь так много подсказок для новых игроков! К счастью их можно убрать. Действительно ли нужно создавать столько подсказок для такой простой карточной игры?»

«Разработчик довольно хорошо относится к новым игрокам. Я никогда до конца не понимал правил, но, по крайней мере, теперь мне все понятно...»

«Тут действительно есть турнирный режим. Мы же просто должны играть, пока не появится победитель, верно? Кажется, что играть онлайн намного веселее, чем в вестибюлях».

«Покер от компании «Удар молнии»? Что это за игра?»

«Конкуренция в «Доу Дижу» и в «Маджонге» слишком сильна. Пойду-ка я лучше попробую поиграть в эту новую игру».

----

После более глубокого изучения новых настольных игр игроки поняли, что они должны начать побеждать в турнирах, чтобы они смогли получить один из трех призов, но для того, чтобы они смогли попасть за финальный стол, они должны будут играть очень много с понедельника по субботу, все ради заработка кредитов.

Но если бы игрок захотел поиграть вечером, в турнирах, за которые давали намного больше кредитов, для входа в такой турнир нужно было потратить «счастливые бобы». Конечно же игроки могли играть и в бесплатных турнирах и в платных, но для этого нужно будет потратить слишком много времени.

Кроме того, многие игроки заметили, что этот новый покер был лучшим выбором.

В «Доу Дижу» или «Маджонге» было слишком много игроков, которые уже очень хорошо играли в эти две игры. Но в этот новый покер все игроки должны будут учиться играть с нуля, а это означало, что сейчас выиграть будет намного легче.

И из-за этого многие ринулись скачивать его, надеясь получить эти дорогостоящие призы.

Многие игроки в первый же день ринулись играть в него, из-за чего буквально все было перегружено, но это только еще больше увеличило популярность игры.

Этот новый вид покера буквально за день стал самой обсуждаемой темой всего интернета и вкупе с рекламой от игровой платформы «Императорской династии», практически во всех списках Техасский холдем Чэнь Мо выбился на первое место! Всем было ясно, что количество игроков будет продолжать расти со скоростью света!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 90: Застигнутый врасплох**

У Чжао, который следил за успехом настольных игр Чэнь Мо, сейчас паниковал из-за количества загрузок.

Он понял, что сильно недооценил Чэнь Мо.

А так как У Чжао сам разрабатывал настольные игры, с тех пор, как эти три настольные игры вышли на рынок, количество игроков, которые обычно заходили в настольные игры ««Императорская династия»», упало более чем на сто тысяч.

Очевидно, что большая часть этих игроков отправилась играть в настольные игры от Чэнь Мо.

Более того, сейчас У Чжао чувствовал, что ему угрожает опасность. В глубине души он чувствовал, что это только начало.

У Чжао решил, что ему нужно спросить совета у Линь Чаосю.

---

Линь Чаосю был не очень доволен этой ситуацией.

— ТЫ сказал, что выход этих игр не нанесет нам какого-либо существенного ущерба, но оглянись и посмотри на статистику! Мы потеряли более ста тысяч активных игроков за один день, если это не большая потеря, то что это?

У Чжао вытер пот со лба: — Господин Линь, пожалуйста, позвольте мне объяснить.

— Чэнь Мо спланировал все с самого начала, в его играх не было никакого упоминания о турнирных призах, из-за чего я просчитался.

— Он с самого начала планировал продвигать свою игру с помощью турнирных призов. Я думал, что турнирный режим был в его играх просто ради галочки. Я не ожидал, что он будет развивать эту тему, вот почему моя оценка была так...неточна...

Линь Чаосю спросил после нескольких минут раздумий: — Есть ли какой-нибудь способ спасти ситуацию? Мы также можем раздавать игрокам игровые капсулы, мы сможем раздавать в десять раз больше призов, чем он! Мы примем больше решений после того, как нам удастся сохранить игроков.

У Чжао ответил: — Господин Линь, все не так просто. Мы тоже могли бы раздавать игровые капсулы, но у нас нет турнирного режима ни в одной настольной игре!

Линь Чаосю нахмурился: — Если в них нет турнирного режима, то мы просто начнем раздавать призы за игры. У игроков будет шанс выиграть любой приз, если они сыграют определенное количество часов или сыграют определенное количество игр. Разве этим способом мы не сможем сохранить большое количество постоянных игроков?

— Мистер Линь, у нас есть еще одна проблема. Игроки скорее всего почувствуют, что им не повезет в таком конкурсе, так что мы скорее всего только сделаем себе хуже. У нас есть миллионы постоянных игроков, даже если мы будем раздавать десять или даже тридцать игровых капсул, игроки все равно не будут видеть смысл в этом, ибо шанс на победу будет ничтожно мал.

— Более того, игроки на самом деле не будут играть в игру. Большинство игроков либо будут просто запускать игру и вставать в АФК, либо же просто будут договариваться о исходе матча заранее.

— Хоть Чэнь Мо не раздает много призов, но он дает игрокам надежду. Любой игрок будет чувствовать, что до тех пор, пока он будет играть в турнирах, он будет ощущать, что сможет забрать один из трех призов.

Линь Чаосю нахмурился: — Что на счет создания турнирного режима? Сколько времени это займет, неделю, верно?

— Я уже приказал людям начать работать над ним, но создание правил это не быстрый процесс. Плюс нам придется переделать много моментов практически во всех настольных играх, к этому так же относится допиливание и выявление багов, так что я боюсь, что это займет как минимум две недели, — ответил У Чжао.

Линь Чаосю был явно расстроен: — Две недели? У нас нет столько времени. Мне все равно, будете ли вы работать всю ночь, но вы должны все сделать за неделю. А пока вы будете трудиться над обновлением, я хочу, чтобы вы начали раздавать призы с помощью лотереи. Игровые капсулы, телефоны, ПК... Раздавайте все, чтобы удержать наших игроков!

У Чжао без колебаний кивнул: — Да, господин Линь. Я немедленно займусь этим!

---

«Императорская династия» отреагировала довольно быстро и начала проводить розыгрыши спустя один день после выхода настольных игр Чэнь Мо. Игроки должны отыграть определенное количество часов и игр ради возможности получения разных реальных и внутриигровых плюшек.

Было очевидно, что они решили начать проводить розыгрыши из-за атаки Чэнь Мо.

И поскольку настольные игры «Императорской династии» не имели ничего похожего на турнирный режим, только эти розыгрыши на данный момент могли хоть как-то спасти ситуацию.

После этого количество игроков «Императорской династии», которые решили уйти играть в настольные игры Чэнь Мо, сократилось. Но тем не менее, большинство из оставшихся игроков просто запускали игру и выполняли необходимые условия для участия в розыгрыше.

А в то же время большое количество игроков, которые начали играть в настольные игры Чэнь Мо, проводили в его играх большое количество времени. Особенно хорошо себя показал Техасский холдем, не потребовалось много времени, чтобы у этой разновидности покера начали появляться свои преданные игроки, и все больше и больше игроков начали искать разные стратегии.

Многие игроки понимали, что лучшие игроки с большей вероятностью выиграют в покере, чем в «Доу Дижу» или в «Маджонге». До тех пор, пока игрок будет думать своей головой и делать правильные ходы, он будет выигрывать.

Конечно, многим игрокам не нравился такой стиль игры, они чувствовали, что эта карточная игра была слишком скованной, так как в ней игроку нужно было сохранять спокойствие и не принимать никаких опрометчивых решений, в противном бы случае фишки начали бы испаряться быстрее, чем приходить.

Однако это практически не повлияло на популярность Техасского холдема. Да и даже если бы игроку не понравился Техасский холдем он мог поиграть в обычный «Доу Дижу» или в «Маджонг».

Все больше и больше игроков начали обсуждать новый покер Чэнь Мо.

----

«Обучение действительно хорошее, обычно другие разработчики вообще забывают о новых игроках».

«Мне нравится эта игра, каждый день за вход дают волшебные бобы, а также я могу три раза в день сыграть бесплатно, ничего при этом не потеряв, я чувствую себя богом из-за этого».

«Предыдущий комментатор, ты, видимо, теряешь по несколько тысяч волшебных бобов за день, как ты можешь считать себя богом. Ты просто добрая собака».

«Я не думал, что конкуренты будут так сильны. Я всегда думал, что довольно неплохо играю в карточные игры, но сейчас у меня не хватает кредитов даже для попадания в первую сотню игроков».

«Убирайся с моего пути, игровая капсула моя!»

«Хоть я и не бог этой игры, чемпионом стану точно я!»

«Я тоже решил поиграть в этот покер и пока что не пожалел...».

---

Воскресенье.

Более полтора миллиона игроков и темп набора аудитории только начал увеличиваться!

И хоть подавляющее большинство игроков не вносили свои деньги в игру, прироста количества игроков оказалось достаточно, чтобы все были шокированы этим явлением.

Не было никаких сомнений в том, что настольные игры компании «Удар молнии» были в тренде, было много преданных фанатов других настольных игр, которые решили играть на постоянной основе в настольные игры Чэнь Мо.

Большая часть популярных стримеров сменила названия своих трансляций на «В погоне за капсулой «R gaming pod», что только добавляло популярности играм Чэнь Мо.

Из-за турнирных режимов и из-за уникальных правил нового покера постепенно все начали говорить о настольных играх компании «Удар молнии».

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 91: Сжигая деньги**

Поскольку появление настольных игр компании «Удар молнии» вызвал у компании «Императорская династия» огромную головную боль, председатель компании «Фентези» Дин Син также сильно встревожился.

Игровая платформа компании «Фентези» также была довольно популярна в Китае, но она не имела такую большую базу игроков, как у «Императорской династии» или у игровой платформы компании «Дзен».

Игровая платформа компании «Фентези» уделяла огромное внимание настольным играм, ибо с помощью настольных игр они сейчас активно получали новых игроков. Но сейчас Дин Син был потрясен, когда увидел, что настольные игры компании «Удар молнии» вышли в свет.

Дин Син почувствовал, что попал под перекрестный огонь. Почему его компания оказалась между Чэнь Мо и «Императорской династией»?

«Чэнь Мо на самом деле использовал рекламное место на игровой платформе «Императорской династии» для продвижения своей настольной игры? И причем «Императорская династия» согласилась продвигать ее?» — подумал Дин Син.

«Разве это не похоже на то, что они выдали ему лопату, с помощью которой он их закопает?»

«Чэнь Мо раздает призы победителям турнира? Это же просто варварство!»

«И игроки действительно клюнули на это? Что все это значит?»

С тех пор как настольные игры Чэнь Мо появились на рынке, количество игроков, которые играли в настольные игры компании «Фентези» упало на десятки тысяч, так что было неудивительно, что Дин Синь начал волноваться.

И тот факт, что его компания попала под перекрестный огонь «Императорской династии» и Чэнь Мо совсем не радовал.

Дин Син сейчас находился в той же ситуации, что и Линь Чаосю — он хотел отомстить, но что он мог поделать? В его играх вообще не было турнирного режима!

Розыгрыши? Это не сработает так, как надо! Они бы не убрали источник всех проблем!

Но даже если бы они не особо помогли, он должен был что-то предпринять. Если его компания ничего не сделает, игроки продолжат уходить, и вскоре большая часть пользователи игровой платформы «Фентези» попросту уйдет.

Дин Син был вынужден вступить в эту неравную борьбу: — Мы также начнем раздавать игровые капсулы! Передай мой приказ, что с этого момента все начнут работать сверхурочно ради создания турнирного режима!

---

Действия Чэнь Мо всколыхнули создателей настольных игр. Появилось бесчисленное количество разработчиков, которые начали работать сверхурочно только ради добавления турнирного режима. Если бы Чэнь Мо мог видеть шкалу ненависти, она, скорее всего, достигла бы своего пика на данный момент.

Однако фанаты, которые ожидали какой-нибудь драки, наконец-то получили то, о чем просили. Все крупные компании, у которых были настольные игры, начали проводить разные акции и розыгрыши...

Однако их действия были по большей части бессмысленны, ибо система розыгрышей никогда не будет особо популярна среди большинства игроков.

---

Воскресенье.

Наконец-то в настольных играх Чэнь Мо начался финальный турнир. После часа захватывающего геймплея первые три места во всех трех играх наконец-то были определены.

Чэнь Мо также следил за турнирами и огласил список победителей. Он связался с победителями как можно скорее для отправки призов.

Когда все три турнира закончились, игроки начали активно обсуждать то, что только что увидели.

----

«Я потрясен! Я и не знал, что настольные игры могут быть настолько интересными...»

«Прозрачная конкуренция без шанса на какие-либо махинации. Я знал, что некоторые из финалистов были друзьями, но в конечном итоге это им ничем не помогло. С этого момента я фанат Чэнь Мо».

«Впечатляет. Отличная работа!»

«Геймдизайнеры других игр, должно быть, сейчас сильно нервничают...»

«У Чэнь Мо действительно есть много хороших идей. Обычно я не любил играть в настольные игры, но поиграв в его настольные игры я понял, что ошибался. И хоть я понимаю, что никогда не попаду в финальный турнир, я все равно буду играть в этот покер каждый день».

«Я не смог продолжить играть в другие настольные игры после того, как сыграл в настольные игры от Чэнь Мо. Они все слишком посредственны! Особенно хорош этот новый покер!»

«Пожалуйста, передайте императорской династии, что я никогда больше не буду играть в их настольные игры...»

«+1»

«Я тоже не вернусь».

«Я тоже, но для начала я испытаю свою удачу!»

---

Спустя одну неделю после выпуска игры количество игроков, которые начали играть в настольные игры Чэнь Мо, увеличилось до 2,2 миллиона.

Если вся эта шумиха не утихнет, то эти три настольные игры смогут принести игровой платформе компании «Удар молнии» от восьми до десяти миллионов пользователей.

В первом сезоне «League of Legends» было около полтора миллиона активных игроков, а когда стартовал второй сезон, количество игроков выросло до одиннадцати миллионов игроков.

Но в настольных играх было много неактивных игроков по сравнению с любыми MOBA-играми. Было не так уж и много игроков, которые были лояльны одной настольной игре. Более того, количество игроков, которые играли в его настольные игры даже близко не подобралось к двумстам миллионам игрокам компании «Tencent» из его предыдущего мира.

Однако сейчас Чэнь Мо был вполне удовлетворен этим числом. По крайней мере, теперь у него появилась база игроков, среди которой он сможет рекламировать свои игры.

Чэнь Мо не думал, что эти три настольные игры принесут ему деньги. Вся полученная с них прибыль будет уходить на покупку и доставку призов, и скорее всего ему придется использовать часть прибыли «I am MT» для поддержания игры.

Если ничего не изменится, каждый месяц у него будет улетать только по миллиону юаней на оплату призов. Но Чэнь Мо мог позволить себе тратить столько денег.

Поскольку Чэнь Мо был настроен бороться за место на вершине, он не мог остановиться прямо сейчас, когда все только началось.

Более того, разве это было дорого? За один миллион юаней он получал от миллиона до двух миллионов активных пользователей. В долгосрочной перспективе это было отличное вложение.

---

«Императорская династия» и «Фентези» также выпустили свои собственные турнирные режимы спустя чуть более неделю и объявили о наградах за первые места.

Это позволило им сохранить часть своих игроков, но этого было далеко недостаточно для возвращения тех, кто уже ушел. Из-за того, что настольные игры компании «Удар молнии» имели лучший интерфейс и более отполированные механики и именно в этих играх турнирный режим появился первым, компания «Удар молнии», несомненно, имела огромное преимущество.

Рынок настольных игр, который первоначально был поделен между «Императорской династией» и «Фентези», сильно изменился от взрывного проникновения компании «Удар молнии», она сумела поглотить огромное количество постоянных игроков двух компаний и стала третьей компанией на рынке в одно мгновение.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 92: Линия жизни...**

Внутри магазина видеоигр Чэнь Мо.

Чэнь Мо в последний раз проверил «Линию жизни» и сказал Су Цзинью и Чжэн Хунси: — Хорошо, неплохо.

Су Цзинью начала светиться от счастья, когда услышала это.

Над этой игрой она и Чжэн Хунси работали вместе без помощи Чэнь Мо, так что эта игра была немного особенной для нее.

Чжэн Хунси наконец вздохнул с облегчением и улыбнулся. Несмотря на то, что Чэнь Мо раз за разом говорил вносить некоторые изменения в диалоги, а также несколько больших изменений в историю, они, наконец, закончили работать над ней.

За время создания этой игры Чжэн Хунси научился писать более грамотные истории, а также его навыки манипулирования эмоциями игроков стали намного лучше.

Теперь Чжэн Хунси с нетерпением ждал реакции игроков, он хотел узнать, понравится ли им его история?

Чэнь Мо установил «Линию жизни» на телефон Чан Сюэ: — Ты будешь нашей первой подопытной.

---

Чан Сюэ было интересно, что это за игра.

Все постоянные посетители магазина видеоигр Чэнь Мо знали, что Су Цзинью и Чжэн Хунси упорно трудились над созданием интерактивной игры, но они не знали, что это будет за игра и что за история будет лежать в ее основе.

На рынке на данный момент было много интерактивных игр. Многие разработчики видеоигр, которым нравились сюжетные игры, обычно создавали интерактивную игру в качестве своей первой игры.

Отчасти это было связано с тем, что такую игру было легко создать, все, что для этого требовалось — это хорошая история. В основном для таких игр не требовалось создание качественной графики и аудио, так что зачастую все это бралось либо из бесплатных ассетов либо отдавалось на аутсорс.

Однако, поскольку сейчас на рынке было много интерактивных игр, пробиться в топ этой новой игре будет значительно труднее.

Интерактивные игры из этого мира были очень похожи на интерактивные игры из предыдущего мира Чэнь Мо, в основном история была завязана либо на переселении, либо на разборках в средневековых гаремах. И все из-за того, что в интерактивные игры в основном играли девушки, и им, как правило, больше нравились подобные темы.

Чан Сюэ много играла в интерактивные игры, но после прохождения более сотни таких игр она заметила, что повествование в основном сводилось к одной теме, из-за чего она постепенно начала терять интерес к таким играм.

Если бы в обычных книгах можно было делать выбор, она, скорее всего, просто читала бы романы и наслаждалась проведенным временем.

Чан Сюэ беспокоилась, что «Линия жизни» будет похожа на другие интерактивные игры. Однако, поскольку управляющий много раз отправлял игру на доработку, она, скорее всего, будет лучше большинства таких игр...

Иконка игры была немного темной и на ней был изображен астронавт.

— Ммм. Научная фантастика в основе? Давненько я в такое не играла.

Чан Сюэ нажала на иконку игры.

Спустя мгновение на экране появилось предупреждение: «Линия жизни» — это интерактивная фантастика, которая охватывает несколько дней. Ваш игровой опыт может быть испорчен, если у вас не включены уведомления. Пожалуйста, включите уведомления, чтобы вы смогли насладиться нашей игрой в полной мере».

Чан Сюэ нажала на кнопку [Разрешить].

После этого перед ней появилось окно, которое было похоже на приложение для чата. Спустя мгновение перед на экране начали появляться строки...

Восстановление соединения…

Связь восстановлена…

[Хей?]

[Эта штука работает?]

[Меня кто-нибудь слышит?]

Чан Сюэ была немного шокирована этими сообщениями, но увидела, что снизу появились два разных варианта ответа: [Кто ты?] и [Да, я тебя слышу.].

Чан Сюэ почувствовала, что они имеют примерно одинаковый смысл и никак не повлияют на историю, так что нажала на кнопку [Да, я тебя слышу].

[О, слава богу! Наконец-то я смог с кем-нибудь связаться!]

[Я ждал ответа несколько часов!]

На экране появилось еще два варианта ответа: [Кто ты?] и [Что случилось?].

Чан Сюэ подумала, что было бы лучше спросить, если бы она спросила, кто он, так что она нажала на левую кнопку.

Увидев эти два варианта ответа Чан Сюэ уже поняла разницу между этой игрой и другими интерактивными играми.

В «Линии жизни» не было никакого закадрового голоса или описаний, эта игра представляла собой необычный чат. Но вместо общения с реальными людьми, игрок будет общаться с вымышленным персонажем из игры.

Чан Сюэ начала болтать с астронавтом по имени Тейлор.

Вскоре Чан Сюэ узнала, что Тейлор был астронавтом грузового корабля, но из-за одного инцидента корабль потерпел крушение. Он был обычным студентом, который поднялся на борт, чтобы провести эксперимент, из-за чего не знал что нужно делать в подобных чрезвычайных ситуациях.

Однако Тейлор казался вполне оптимистичным, он даже умудрялся шутить в такой тяжелой ситуации.

Временами Чан Сюэ даже посмеивалась над его шутками.

«Главная задача — помочь этому астронавту сбежать? Ну, это не так уж и сложно. Это намного проще, чем сделать правильный выбор в интерактивной игре с сценарием типичной китайской драмы, действие которой происходит в древние времена…» — подумала Чан Сюэ.

«В нескольких милях отсюда есть гора. Но эта гора...выглядит немного странно, она вертикально симметрична, из-за чего не кажется естественной».

«Место крушения находится немного ближе, чем эта гора. Что же мне делать?»

У нее было два варианта: [Направиться к месту крушения] или [Направиться к горе].

Чан Сюэ знала, что ее выбор повлияет на развитие этой истории. И то, что Тейлор сказал, что гора имеет весьма странную форму...в общем она решила пойти к месту крушения!

Чан Сюэ выбрала [Направиться к месту крушения].

«Там так же могут находиться выжившие...».

[Хорошо, я пойду на юг. Думаю, что это займет у меня чуть меньше часа. Я дам тебе знать, когда приду туда.]

После этого перед ней появилось уведомление с текстом: «Тейлор сейчас занят».

Чан Сюэ была потрясена, что это такое?

Игра просто остановилась без каких-либо дальнейших уведомлений.

Чан Сюэ перечитала еще раз то, что сказал ей Тейлор.

«Не может быть, он что, действительно напишет мне через час?!»

Чан Сюэ была потрясена. Это был ее первый раз, когда она столкнулась с такой интерактивной фантастикой!

Все, что Чан Сюэ могла сейчас сделать, так это ждать. Однако она решила не закрывать игру, так как опасалась, что попросту не увидит его сообщение.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 93: Уникальные фишки игры!**

Через некоторое время

Тейлор отправил сообщение: [Боже, я иду уже так долго. Мои ноги словно желе, и я даже не знаю, прошел ли я хотя бы пол пути.]

«Отлично, теперь я думаю о желе» — подумала Чан Сюэ.

Чан Сюэ обрадовалась, когда получила сообщение от Тейлора менее чем за час, в конце концов она не думала, что игра заставит ждать его похождения целый час. Но в конце концов она расстроилась, когда увидела, что это было правдой.

Так что ей все равно пришлось ждать.

Наконец, когда прошел час, Тейлор отправил еще одно сообщение, спрашивая Чан Сюэ, должен ли он пойти в кабину пилота или в жилой отсек экипажа.

Чан Сюэ вспомнила, что ранее он ей намекнул, что нужно было проверить, не осталось ли выживших после крушения, так что она выбрала второй вариант.

Затем Чан Сюэ и Тейлор снова начали болтать. Диалоги были действительно хорошо прописаны, но они обрывались прямо перед тем, как должно было произойти что-то важное. Каждый раз, когда это случалось, Чан Сюэ прямо таки умирала от желания услышать ответ Тейлора.

Более того, развитие сюжета было вполне адекватным, не слишком быстрым и не слишком медленным.

Под руководством Чан Сюэ Тейлор исследовал космический корабль в поисках пищи и укрытия.

[Я хочу пойти в хвост корабля и поставить там палатку], — сказал Тейлор. [Там намного теплее. Однако там, насколько я знаю, сейчас есть утечка радиации. Не могли бы вы узнать, умру ли я от облучения в 150 рад? Мой скафандр говорит, что там примерно такое количество радиации.]

Чан Сюэ была шокирована: «А? Мне нужно узнать смертельную дозу радиации?»

Она поняла, что это был решающий момент в этой истории, она могла бы отправить Тейлора в более теплый хвост космического корабля, который был наполнен радиацией, или более холодный корпус космического корабля, но в котором не было радиации.

Чан Сюэ не знала, что выбрать, она не знала, смертельно ли было излучение в сто пятьдесят единиц рад?

Чан Сюэ решила найти ответ на этот вопрос в интернете.

«Воздействие в 150 рад в краткосрочной перспективе никак не отразится на человеке». — прочитала она на каком-то форуме.

Чан Сюэ выбрала вариант с утечкой.

Тейлор сказал: [Честно говоря, я чувствую себя виноватым.]

[Я хочу сказать вам спасибо за то, что помогли мне сегодня. Сегодня самый худший день в моей жизни.]

[Я надеюсь, что воздействие такого количества радиации не навредит мне. Но об этом я узнаю только завтра утром.]

[Спокойной ночи вам. Я надеюсь, что завтра все будет намного лучше.]

Перед ней опять появилось уведомление о занятости Тейлора...

«Неужели мне придется ждать до завтра? Я же не смогу нормально поспать сегодня...»

Чан Сюэ сейчас волновалась за него, хоть излучение в сто пятьдесят рад не должно принести много проблем, но кто знает наверняка, что может произойти дальше? В любом случае думать об этом сейчас было уже поздно, похоже, что ей придется ждать ответа Тейлора несколько часов.

Чан Сюэ встала и спросила Чэнь Мо: — Управляющий, можно мне...забрать этот телефон домой?

— Хм? Ты уже прошла первый день? На самом деле ты можешь ответить на его сообщения в любое время, тебе не нужно отвечать на них как можно скорее. — ответил Чэнь Мо.

Чан Сюэ кивнула: — Хорошо, я понимаю. Но... Я все равно хочу забрать его домой...

Чэнь Мо рассмеялся: — Конечно, без проблем.

Чан Сюэ ответила: — Спасибо, управляющий!

---

Чэнь Мо почувствовал облегчение, когда увидел реакцию Чан Сюэ.

В его прошлой жизни «Линия жизни» стала успешной потому, что несколько известных личностей, например Ма Бойонг, начали рекламировать эту игру на своем «Вейбо».

После того, как была выпущена китайская версия этой игры, не прошло и недели, как она встала на первое место в списке платных игр. Невероятное достижение для простой интерактивной игры.

На самом деле эта игра не была невероятным продуктом трудов сотни гениев. Эта игра была простой научно-фантастической игрой, в которой можно было общаться с вымышленным персонажем, который никогда не замолкает.

Удивительной частью этой игры было то, что ее темп определялся не скоростью чтения читателя, а реальным течением времени.

Игрок должен будет ждать некоторое время, пока Тейлор не сделает то или иное действие, от нескольких минут до нескольких часов. Эта игра отлично иллюстрировала диалог некоторых личностей в интернете. И она не только избавила бы игроков от скуки, но и дала бы им что-то, чего они будут ждать с нетерпением.

Более того, по мере развития сюжета Тейлор столкнется со многими препятствиями, из-за чего игрок будет поставлен в очень трудное положение. И из-за одного неверного действия игрок увидит плохую концовку. И каждая смерть Тейлора будет так или иначе влиять на эмоции игроков.

Поэтому игроки должны будут хорошенько подумать перед тем, как нажмут на кнопку с действием.

И постепенно игроки будут чувствовать к Тейлору сострадание и другие эмоции, они начнут рассматривать его как настоящего человека, а не как набор простых скриптов, они будут видеть в нем близкого друга, который застрял в открытом космосе, ожидая спасения...

И такая связь только усилит наслаждение игрока, когда он наконец увидит счастливый финал. Напряжение, которое испытывал игрок, наконец-то будет снято, и он почувствует, что спас настоящую человеческую жизнь.

Такой темп, сюжет и связь поместились в простой интерактивной игре о нелегкой судьбе Тейлора, и в итоге эта игра в прошлом мире Чэнь Мо собрала довольно много хороших отзывов.

---

На следующий день Чэнь Мо выпустил «Линию жизни» на рынок.

Эта игра не была каким-то серьезным проектом, с помощью этой игры Чэнь Мо собирался отточить навыки Су Цзинью и Чжэн Хунси и проверить, насколько много у него сейчас появилось постоянных игроков.

На этот раз «Линия жизни» не была выпущена в официальном магазине приложений, она появилась только на игровой платформе «Удар молнии» и стоила всего один юань.

В то же время Чэнь Мо написал пост на «Вейбо».

«Наша новая игра «Линия жизни» теперь доступна для покупки на игровой платформе «Удар молнии». Эта игра — интерактивная игра об астронавте, корабль которого потерпел крушение и временами он сможет связываться с вами. Вы сможете болтать с ним, но в игре нет никаких картинок, только слова. Время в игре и вне игры одинаковое. Не забудьте разрешить игре присылать вам уведомления».

Сейчас Чэнь Мо мог продвигать свою новую игру только с помощью «Вейбо» и на своей игровой платформе. Все игроки, которые используют игровую платформу «Удар молнии», заметят, что вышла новая игра, и смогут поиграть в нее, заплатив всего один юань.

— Я только что выпустил ее, так что нам стоит подождать двадцать четыре часа, прежде чем мы увидим какие-нибудь адекватные отзывы, — сказал Чэнь Мо Су Цзинью и Чжэн Хунси.

Су Цзинью и Чжэн Хунси очень нервничали. Игра была невероятно проста и не рекламировалась практически ничем. Сколько игроков в итоге заметят и скачают их игру?

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 94: Выход копий в свет!**

Вскоре большая часть игроков заметила появление новой игры на игровой платформе компании «Удар молнии».

----

«Интерактивная фантастика? Боже мой, я думал, что Чэнь Мо дальше продолжит делать донатные игры. Я не думал, что он выпустит обычную игру».

«Донатная игра, затем три настольные игры, затем интерактивная игра. А он неплох!»

«Боже мой, его три настольные игры вышли всего неделю назад. Этот парень просто печатает игры!»

«Она стоит всего один юань, бери и не жалуйся...»

«Всего лишь один юань, даже если игра и будет плоха, вы не почувствуете сожаления! Но если же вы даже не захотите потратить один юань, то кто вы вообще, черт возьми, такой?!»

«Предыдущий комментатор видимо был нанят Чэнь Мо...».

«Кто-нибудь уже поиграл в нее? Стоит брать?»

«Я поиграл немного, и она показалась мне довольно интересной! Я не собираюсь спойлерить, но могу сказать, что сюжет весьма неплох».

«Кто-нибудь еще погуглил о влиянии 150 рад на человека?»

«История удивительная, ее написал Чэнь Мо? Я только сейчас понял, что он так хорошо пишет, я впечатлен».

«Кто-нибудь уже дошел до хорошей концовки?»

---

Вскоре число загрузок «Линии жизни» просто взлетело в воздух на ракете.

По мере того, как популярность трех настольных игр все продолжала расти, каждый день на игровую платформу Чэнь Мо заходили миллионы пользователей, и каждый отдельный пользователь видел «Линию жизни».

Рейтинг «Линии жизни» был довольно высоким, в среднем он держался в районе девяти баллов, что также привлекало игроков.

Более того, эта игра стоила всего один юань.

Многие игроки рассказывали об этой игре своим друзьям и писали о ней на«Вейбо». Спустя час во всех поисковых системах ответ на вопрос о воздействии ста пятидесяти рад на человека стал очень популярным.

И спустя двадцать четыре часа наконец появилась статистика загрузок игры «Линия жизни» — тридцать девять тысяч восемьсот семьдесят четыре!

Это число превосходило объем продаж «Растений против зомби» за первый день в два раза.

Но скорее всего это было связано с ценой в один юань. С точки зрения дохода, «Линия жизни» сможет принести только от тридцати до сорока тысяч юаней, так что такой доход и рядом не стоял с «Растениями против зомби».

Более того, разница в доходах постепенно будет становиться еще больше, поскольку эта новая игра имела весьма ограниченную аудиторию.

Однако это не имело значения, поскольку Чэнь Мо намеревался использовать эту игру в качестве теста его игровой платформы на пригодность к рекламе. И судя по всему, игровая платформа компании «Удар молнии» могла сравниться со средненьким баннером на главной странице официального магазина приложений.

Это был очень неплохой результат. Это можно было даже назвать чудом, ибо игровая платформа Чэнь Мо появилась на рынке всего неделю назад.

---

Линь Чаосю не думал, что только одно рекламное место на первой странице сможет вызвать столько головной боли.

Он думал, что Чэнь Мо будет использовать это рекламное место для рекламы «I am MT», в конце концов так он смог бы получать до десяти миллионов юаней дополнительно каждый месяц, и такой ход вообще бы не нанес какого-либо ущерба компании «Императорская династия».

Но когда он увидел эти три настольные игры, Линь Чаосю понял, что Чэнь Мо не был близоруким геймдизайнером, он понял, что они его недооценили!

Молодой человек, который не пробыл в игровой индустрии и года, сумел сделать четыре игры разных жанров, и все они были действительно хороши!

Выпуск игровой платформы еще больше раскрыл истинные намерения Чэнь Мо.

Но на данный момент Линь Чаосю больше ничего не мог сделать, так как игровая платформа Чэнь Мо приобрела очень преданных поклонников.

Теперь у Чэнь Мо были деньги и база пользователей, единственное, чего ему не хватало — это игры, которая стала бы его столпом.

Несмотря на то, что «I am MT» приносила ему много денег, она вообще не подходила на роль столпа, ибо ее публичный имидж был ужасен. С другой стороны, «Растения против зомби» была необычной, но одиночной игрой, хоть и после обновления в нее были добавлены разные режимы. Многие игроки и профессионалы игровой отрасли поняли, что Чэнь Мо думал очень нестандартно.

Каков будет следующий шаг Чэнь Мо.

Что он сделает?

Создаст больше донатных игр? Продолжит увеличивать количество преданных игроков? Или он решит создать еще одну другую игру из другого жанра?

Никто не знал, что задумал Чэнь Мо.

---

В течение двух месяцев база игроков игровой платформы компании «Удар молнии» неуклонно росла.

Пользовательская база игровой платформы Чэнь Мо стабилизировалась на уровне около девяти миллионов человек и имела примерно 2,7 миллионов ежедневных активных игроков.

Хотя игровая платформа Чэнь Мо все еще не могла обойти игровую платформу «Императорской династии» или игровую платформу компании «Фентези», теперь она, по крайней мере, могла считаться достойным конкурентом.

С «I am MT» не произошло ничего необычного, и хоть ежемесячный доход немного снизился, Чэнь Мо все еще умудрялся получать десять миллионов юаней чистыми каждый месяц.

Но за это время в игровой отрасли произошло несколько изменений.

Теперь в официальном магазине приложений появилось около восьми новых карточных игр, которые в своей основе имели популярные романы или исторические события. Однако все они имели одну и ту же особенность — они были копиями «I am MT».

От боевой системы до ВИП-системы, даже банальное обучение, все практически под копирку было слизано с «I am MT». Изменения, которые сделали разработчики, были только эстетическими, поскольку никто не осмеливался изменить само ядро игры.

Поскольку разработчики не до конца понимали механизмы, которые сделали «I am MT» настолько прибыльной игрой, они боялись, что любые изменения, которые они внесут в игру, в конечно итоге сломают ее.

Даже «Императорская династия» выпустила игру под названием «Убийца демонов», эта игра была одноименной адаптацией одной манги и была немного измененной копией «I am MT».

Поскольку «I am MT» была уникальна — от игрового процесса до способа получения дохода, ничего с этим поделать было нельзя. Независимо от того, насколько сильно разработчики пытались скрыть факт копирование, игроки, которые поиграли в «I am MT», смогут легко сказать, что их игры были копиями «I am MT».

Все эти игры были выпущены с интервалом в неделю-две, ибо все сейчас хотели успеть запрыгнуть в уже движущийся поезд.

И игрокам это вообще не понравилось.

Неужели одной донатной игры недостаточно? Почему из всех игр вы выбрали именно игру Чэнь Мо? Всего за одно мгновение на всех форумах началось бурление!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 95: Необычный игровой опыт**

----

«Что вообще происходит? Откуда появилось столько игр, которые бесстыдно решили скопировать «I am MT»!»

«Абсолютная копия «I am MT»! Всего лишь поменяли модельки!»

«Просто поставьте всем единицы и удаляйте, незачем играть в это».

----

Разделы комментариев к этим играм были в огне, было много сообществ, которые решили объединиться и наклепать этим играм плохие отзывы, что привело к падению рейтинга. Сейчас оценки этих игр не превышали семи баллов.

Но поскольку над «Убийцей демонов» потрудились чуть больше, эта игра имела более высокий балл, но все же оценка не превышала 7,1 единиц на пике.

Появилось много игроков, которые решили написать об этом Чэнь Мо. «Посмотри что ты наделал! Ты плохо повлиял на других геймдизайнеров, теперь все они решили создать донатные игры».

И хоть у таких игр было много ненавистников и плохих отзывов, не потребовалось много времени, чтобы понять, что хоть рейтинги таких игр были ужасными, у них все равно было много загрузок...

---

Дискуссионный форум игры «Убийца демонов».

«Я так хотел получить карточку с главным героем... В общем я задонатил!»

«Еще один парень пришел сюда и говорит, что эта игра копия...»

«Ну и что, просто игнорируй его. Мы будем играть в свою игру».

«Я думаю, что лучше доверить наши деньги такой крупной компании, как «Императорская династия». И хоть «I am MT» была неплохой игрой, но во главе этой игры стоит небольшая компания, так что я не думаю, что наши деньги пойдут на нужное дело».

«Эта игра вполне неплоха, так что я пожалуй, поиграю в нее немного».

«Не забудьте добавлять других игроков в друзья, чтобы мы могли помочь друг другу в бою!»

---

Вскоре были опубликованы доходы этих карточных игр, и никто не смог сказать, что эти игры были убыточными. Доход «Убийцы демонов» был лучшим, и профессионалы игровой индустрии подсчитали, что ежемесячный доход этой игры может приблизиться к 23 миллионам юаней.

И из-за этого фанаты «Убийцы демонов» и «I am MT» напали друг на друга, но на этот раз «Императорская династия» предпочла держать рот на замке, независимо от того, что говорили фанаты.

После появления этих игр многие геймдизайнеры поняли, что формат карточных игр подходил практически к любой теме, и если они сделают оригинальную игру, она начнет приносить им деньги.

И хоть они получат много негатива в свой адрес, в конце концов они получат много денег!

После первой волны появления карточных игр точно последует еще одна волна, так как многие геймдизайнеры начали создавать свои клоны «I am MT».

С этого момента рынок мобильных игр наполнится донатными играми...

---

В это же время Чэнь Мо не проявлял никаких признаков активности.

Техасский холдем был снят с рекламного места на игровой платформе «Императорской династии» через месяц, но Чэнь Мо не отменил призовые за занятие первых мест.

Сейчас реклама уже не была так важна, ибо у него появилась своя база игроков.

После того, как «Линия жизни» была выпущена, Чэнь Мо ничего не писал, и сейчас никто не знал, что он будет делать дальше. Другие разработчики видеоигр вздохнули с облегчением, но все они пытались понять, что сделает Чэнь Мо дальше.

Теперь, когда у Чэнь Мо появились деньги и постоянные игроки, если он выпустит еще одну успешную игру, она станет популярной в одно мгновение.

Многие дизайнеры думали практически об одно и том же: «Надеюсь, что этот урод возьмет перерыв на год или что-то в этом роде, иначе я не смогу за ним угнаться!»

---

Чэнь Мо коснулся стены, которая находилась перед ним.

То, что он ощутил кончиками пальцев, было тем же самым, что он почувствовал бы в реальности...

Чэнь Мо попробовал много чего сделать и понял, что виртуальная реальность практически ничем не отличалась от реальности, за исключением повышенной выносливость и скорости.

Чэнь Мо чувствовал себя спортсменом, который не запыхался после марафона.

«VR-игры в этом мире находятся на таком уровне? Впечатляет».

Чэнь Мо не мог не удивиться такому прогрессу.

Сейчас Чэнь Мо лежал в игровой капсуле в своем офисе и попробовал поиграть в «Earth Online», VR-игру, которую сделали не в Китае.

Эта игра была одной из самых популярных игр, и временами в нее играло по семь миллионов человек в день.

И хоть это число могло показаться небольшим, так как игровая платформа Чэнь Мо имела чуть больше десяти миллионов активных пользователей. Но если учесть, что VR-игры было намного тяжелее и дороже создавать, а также то, что капсулы могли позволить себе далеко не все, то все вставало на свои места.

Игровые капсулы стоили от пятидесяти до двухсот тысяч юаней.

Но такая цена относилась только к массовым производствам. Многие производители предоставляли возможности кастомизации игровых капсул, и если покупатель готов заплатить больше денег, то производитель мог добавить в капсулу все, что только было можно.

Так что цена для испытания VR-игр была далеко не дешевой.

Различные VR-игр имели различные требования к оборудованию. Для запуска «Earth Online», например, требуется дорогая игровая капсула.

Кроме того, VR-игры сами по себе стоили недешево.

Стоимость разработки VR-игры в десять раз превосходила стоимость разработки AAA игры для ПК. Для создания хорошей AAA игры для ПК нужно было потратить около сорока миллионов юаней, но для того, чтобы сделать VR-игру такого же калибра, нужно было потратить как минимум четыреста миллионов юаней...

В Китае только такие компании, как «Императорская династия» или «Дзен», могли позволить себе потратить такую огромную сумму денег.

И если стоимость разработки была больше, то цена, естественно, тоже дорожала. «Earth Online» продавалась за триста девяносто девять долларов, что в переводе на юани выливалось в две тысячи пятьсот юаней.

Люди, которые были готовы потратить сотни тысяч на покупку игровой капсулы а затем еще несколько тысяч на покупку одной игры, были немногочисленны. Большинство нормальных людей подумает, что хоть VR-игры и были великолепны, такие деньги было лучше потратить на покупку хорошего автомобиля.

Поскольку игровые капсулы были очень дорогими, это создало спрос на VR-интернет-кафе. Придя туда, любой желающий мог заплатить от пятидесяти до двухста юаней и поиграть час в VR-игру. Люди, которые не могли позволить себе купить игровую капсулу, могли бы пойти в интернет-кафе и поиграть в VR-игры там.

Но из-за высокой стоимости разработки, а также небольшой базы игроков, VR-игры все еще не были супер успешными. Сейчас VR-игры все еще были далеки от полного подавления компьютерных игр.

Чэнь Мо сейчас находился в зоне появления новичков. В этой зоне игроки хоть и могли видеть друг друга, но взаимодействовать с друг другом никак не могли.

«Earth Online» была игрой-симулятором, в которой игроки могли испытать то, чего не смогли бы испытать в реальной жизни.

Даже смертельно больной человек будет самым обычным игроком в этой игре.

В «Earth Online» все стартовали с одной точки и имели одинаковые атрибуты на старте.

Рекламным слоганом «Earth Online» было: «В этой игре вы сможете насладиться совершенно другой жизнью».

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 96: VR-игры**

Правила и мехники VR-игр также были прописаны с большой осторожностью. Игроки получат штрафы за нарушений разных правил, которые зачастую просто копировали обычные правила, получат разные дебаффы в случае смерти и им придется оплатить воскрешение, но тем не менее в VR-играх можно было прочувствовать то, чего никогда не произойдет в нормальной жизни.

Все в VR-играх выглядело очень реалистично, а недостатки, которые указывали на то, что весь этот мир был виртуальным, были едва заметны.

Хоть тела игроков не было так хорошо детализированы, в основном присутствие игроков не создавали ощущение неправильности. Но хоть картинка выглядела невероятно реалистичной, игрок запросто мог сказать, что все это не было реальным.

Стены, столы, дорога, уличные фонари… Хоть все это было очень детализированы, нельзя было сказать, что все это было реальным.

Однако Чэнь Мо был шокирован тем, насколько это все выглядело правдоподобно.

Действие «Earth Online» происходило на карте, которая чуть превосходила карту «GTA 5» из его предыдущего мира.

И хоть это была относительно небольшая карта, для виртуализации всего лишь одного города нужно было приложить огромное количество усилий.

Поиграв еще немного, Чэнь Мо вышел из «Earth Online».

Однако он не стал вылазить из игровой капсулы, вместо этого он начал играть в другую VR-игру.

На этот раз он решил поиграть в главную игру компании «Дзен», и по совместительству одну из лучших VR-игр Китая.

Эта игра позволяла игроку погрузиться в мир уся. Помимо великолепного ощущения хождения по воздуху и боевой системы, все остальное было выполнено на среднем уровне.

Чэнь Мо опробовал еще семь популярных VR-игр, после чего вылез из игровой капсулы.

Чэнь Мо чувствовал себя уставшим после четырехчасового марафона, но, по крайней мере, у него сейчас не болела и не кружилась голова.

И чувство усталости было главной проблемой VR-игр. Игроки должны быть полностью погружены в игру, а это значит, что все их органы чувств будут работать на полную катушку. Из-за этого VR-игры можно было сравнить с неплохим таким тренажером.

Поэтому производители игровых капсул рекомендуют игрокам играть максимум восемь часов подряд. Игрок при каждом входе будет проходить простой тест. Если система посчитает его уставшим, она просто бы не пустила его в игру.

Однако это также показывало на еще один недостаток VR-игр — они гораздо сильнее влияли на организм человека, чем компьютерные игры.

Многие игроки играли бы в компьютерные игры в течение целой ночи, да что уж тут говорить, многие подростки запросто могут играть более двенадцати часов без передышки. И после хорошего сна никаких побочных эффектов игрок от такого марафона не испытает.

Однако VR-игра просто напросто спустя восемь часов выкинет игрока из капсулы. В конце концов если бы игрок решил поиграть двадцать часов кряду, он скорее всего нанес бы вред своему здоровью.

И из-за этого популярность VR-игры и игровых капсул не была так высока.

Обычные работяги будут всегда заняты днем, а когда они вечером придут домой, они первым делом утолят свои естественные потребности. Максимум, на что мог рассчитывать обычный человек после тяжелого трудового дня, так это поиграть от силы два часа в VR-игру.

Конечно у обычных трудяг будет больше свободного времени в выходные дни, но большинство людей предпочтут расслабиться и провести время с семьей.

И из-за этих причин большинство людей выбирали компьютерные или мобильные игры в качестве источника развлечений, все из-за того, что VR-игры были более требовательными.

Для богатых людей существуют более приятные вещи, и они обычно не остаются в одной VR-игре надолго.

Существовали различные причины, по которым VR-игры еще не скоро заменят мобильные или компьютерные игры.

---

Согласно исследованиям Чэнь Мо, VR-игры могли конкурировать с компьютерными играми в нескольких жанрах.

На первом месте стояли экшн-игры, шутеры или файтинги.

В конце концов, стрельба из пистолета в VR-игре будет несравненно лучше ощущаться, чем стрельба с помощью мышки…

На втором месте стояли приключенческие игры.

Думаю, что тут даже объяснять нечего. Все же все хотели отправиться в неизведанный доселе мир в поисках чего-то нового…

На третьем месте стояли РПГ-игры.

Ключевой особенностью РПГ-игр было взаимодействие между неписями и игроками. Но создание VR-игр отнимало огромное количество ресурсов. Если бы разработчик потратил столько же средств и времени на создание компьютерной версии РПГ-игры, карта компьютерной версии, несомненно, была бы в несколько раз больше. С точки зрения карты и контента, VR-игры не сравниться с компьютерными играми.

Более того, многие разработчики выпускали ПК-версии своих РПГ-игр для просмотра отзывов, и они начинали создание виртуальной игры только в том случае, если ПК адаптация была хорошо принята. Это означало, что в многие РПГ-игры можно было поиграть как в капсуле виртуальной реальности, так и на ПК.

На четвертом месте находились стратегии и бизнес-симуляторы.

Адаптация этих жанров к виртуальной реальности было трудным и тяжелым процессом, плюс в них нельзя было добавить чего-нибудь нового, из-за чего стратегии и бизнес-симуляторы вообще не пострадали из-за появление капсул виртуальной реальности.

Несмотря на то, что VR-игры в некоторых жанрах превосходили игры в тех же жанрах на ПК, из-за их высокой стоимости разработки и времени, которое было необходимо для создание игры, Чэнь Мо понял, что компьютерные игры еще не скоро будут полностью подавлены VR-играми.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 97: Исследование ПК рынка**

Чэнь Мо немного размялся, после чего спустился вниз.

В последнее время в его магазин видеоигр приходило все больше поситителей, так как многие игроки хотели встретиться с ним и сделать несколько фотографий на память.

В конце концов, Чэнь Мо теперь стал известным геймдизайнером.

Игроки, которые хотели доставить ему бритвы лично, оказались довольно дружелюбными. Они были особенно счастливы после того, как Чэнь Мо согласился предоставить им доступ к бета-тесту своей следующей игры.

Су Цзинью покачала головой, пока смотрела на этих людей: — Это прямая иллюстрация того, насколько слабой и самодостаточной бывает мелкая буржуазия…

Поговорив с несколькими новыми посетителями, Чэнь Мо надел куртку.

— Хм? Босс, куда это ты собрался? — спросила Су Цзинью.

Чэнь Мо редко выходил на улицу и большую часть времени проводил в магазине видеоигр на втором этаже.

Все, что можно было сделать с помощью интернета, было сделано с помощью интернета. Он временами даже ленился заказать еду, что уж говорить о нормальной готовке…

Вот почему Су Цзинью была шокирована тем, что Чэнь Мо собирался выйти на улицу.

Чэнь Мо ответил: — Я собираюсь прогуляться. Я вернусь до закрытия.

Затем Чэнь Мо вышел из своего магазина и направился в интернет-кафе «Судьба», которое находилось на другой стороне дороги.

Чэнь Мо уже поиграл в VR-игры и получил определенное представление о них, сейчас же он хотел проверить рынок ПК-игр.

До сих пор Чэнь Мо создавал только мобильные игры, и поэтому у него не было хорошего понимания рынка ПК или виртуальной реальности.

Чэнь Мо не был доволен тем, что его знали только как создателя мобильных игр, сейчас он хотел стать тем, кого будут знать как создателя компьютерных игр.

Но для этого ему нужно будет провести некоторые исследования, прежде чем он войдет в эту отрасль, и лучший способ сделать это — посетить интернет-кафе.

Популярность той или иной игры можно судить по тому, сколько человек в нее играет в одном интернет-кафе. И такая полученная статистика будет намного надежнее, чем просмотр каких-нибудь топов.

За стойкой регистрации сидела Чжуо Яо и ела семечки, смотря какую-то драму.

Чжуо Яо сразу же заметила приход Чэнь Мо и поспешно выбросила весь мусор в мусорное ведро: — О, не часто ты посещаешь мое кафе.

Чэнь Мо рассмеялся: — Разве ты не владеешь этим интернет-кафе? Почему ты работаешь администратором?

— ~Вздох~, конечно же, чтобы сократить расходы. У меня есть одна работница, но я не могу позволить ей работать каждый день. Ну, а так как делать мне особо нечего, я решила поработать сама, — ответила Чжуо Яо.

Чэнь Мо рассмеялся: — Свободные места есть? Я займу одно.

— Конечно есть. Здесь никогда не было много народу, у меня всегда есть свободные места, кроме праздничных вечеров.

— Отлично, — сказал Чэнь Мо, — пойду поищу место, где можно посидеть.

— Если у тебя появится вопрос, можешь спросить администратора. Вон того парня.

Чжуо Яо указала на человека в очках.

Чэнь Мо кивнул: — Хорошо, спасибо.

Чжуо Яо махнула рукой: — Не нужно благодарностей. Я все еще жду, когда ты разработаешь игру, которая сможет подавить виртуальные игры.

Чэнь Мо рассмеялся: — Я постараюсь.

Отсканировав свое удостоверение личности, Чэнь Мо заплатил двадцать юаней.

Поскольку имперская столица запретила курить во всех общественных местах, все интернет-кафе были довольно чистыми и не пахли сигаретами.

Идя к своему месту, Чэнь Мо быстро просмотрел, во что играют другие игроки.

В основном играли в ММОРПГ и стратегии.

В ММОРПГ играло довольно много игроков, и Чэнь Мо уже успел определить три наиболее популярные игры, пока шел к своему месту.

В основном все играли в «Легенде о мече», «Пророчестве повелителя луны» и в «Три королевства».

«Легенда о мече» — это игра жанра уся, которая была разработана компанией «Дзен» Ее виртуальная версия считалась одной из лучших виртуальных игр в Китае и была самой лучшей игрой компании «Дзен».

Поскольку стоимость разработки виртуальных игр была довольно высока, если бы игра потерпела неудачу, даже такой компании, как «Дзен», было бы трудно справиться с потерями.

Именно из-за успеха «Легенды о мече» компания «Дзен» решила разработать виртуальную версию игры.

В основе игры «Пророчество повелителя луны» лежала восточная тематика и важным фактором успеха было то, что эта игра была основана на популярном веб-романе с таким же названием. Эта игра была разработана Ань Цю Цзян, геймдизайнером класса «S» из компании «Императорская династия». Виртуальная версия этой игры сейчас находилась в разработке и поговаривали, что она могла быть выпущена в конце года.

Эта игра принесла «Императорской династии» много постоянных игроков и много денег, однако она не была так хорошо воспринята, как «Легенде о мече».

И последняя игра — «Три королевства», сильно отличалась от других игр. ММОРПГ-игра, в которой шла битва между нациями, было весьма необычным сочетанием. И хоть у нее не было такой огромной аудитории, какая была у двух других игр, но она приносила довольно много денег, а также имела довольно много лояльных игроков. Однако, поскольку у компании, которая издала эту игру, не было много денег, они пока не планировали создать ее виртуальную версию.

За пределами Китая было создано несколько РПГ, например «Небесное кольцо». Но то ли из-за проклятья, то ли из-за плохой рекламы, каждая зарубежная игра, которая пыталась захватить часть рынка в Китае, не обретала успеха. И даже фэндом не помог «Небесному кольцу» избежать этого проклятья.

Помимо ММОРПГ, существовала стратегия под названием «Завоевания легиона», которая была невероятно популярна в Китае.

«Как стратегия может быть такой популярной? И ее популярность можно даже сравнить с некоторыми ММОРПГ-играми? Невероятно…».

Чэнь Мо нашел иконку «Завоевания легиона» на компьютере и кликнул на нее два раза.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 98: Стратегия...**

Спустя несколько мгновений на экране появился экран загрузки.

В этой стратегии определенно повествование шло о современном мире. Это можно было легко определить по загрузочному экрану, который был заполнен самолетами и танками и множеством прочего причудливого высокотехнологичного оружия.

Пользовательский интерфейс был довольно простым, после загрузочного экрана можно было выбрать режим компании или же обычное сражение против реальных игроков.

Чэнь Мо понял, что эта игра чем-то напоминала ему вселенную с одноименной серией игр «Red alert». Однако в этой игре графика находилась на совсем ином уровне и в ней было намного больше разных единиц техники.

И эта игра не была сосредоточена на холодной войне и не разделяла игроков на две стороны.

Действие «Завоевания легиона» происходило в вымышленном мире после третьей мировой войны, где многие страны были полностью уничтожены, а оставшиеся страны решили захватить бесхозные территории.

Так что в режиме кампании игрок будет играть в качестве лидера одной из стран, и финальной целью игрока является захват всего мира.

После регистрации учетной записи Чэнь Мо запустил режим кампании.

В целом в игре все было сделано на высшем уровне, даже обучение было сделано весьма неплохо. Тем не менее, темп игры был довольно вялым, как собственно и сама история, и после прохождения двух уровней он не увидел какого-либо прогресса. В основном он просто вторгался туда, куда показывала игра…

Но данная проблема скорее всего возникла из-за другого мира, и разработчик, скорее всего, просто подумал и решил не прописывать сюжет на полную катушку.

Во всяком случае сюжет в стратегиях был не особо важен.

Управление в игре было выполнено довольно небрежно. В игре нельзя было перенастроить кнопки, которые отвечали за те или иные вещи, нельзя было настроить хоть какие-либо макросы, у некоторых кнопок вообще не было горячей клавиши…

Выбор юнитов, их перемещение и атака осуществлялись с помощью мыши, а щелчок правой кнопкой мыши отменял отданные приказы, что было весьма неудобно.

Чэнь Мо решил еще немного поиграть в эту игру.

В это же время подросток сидел рядом с Чэнь Мо и смотрел на экран Чэнь Мо, ожидая загрузки своего компьютера.

Чэнь Мо сейчас управлял танком, он направил его в направлении семи или около того солдат, и под огнем солдат танк Чэнь Мо спустя несколько секунд взорвался.

— Что за черт! — Чэнь Мо не мог поверить своим глазам, такое развитие событий напомнило ему «Red Alert» с ее нелогичными правилами мира, как несколько солдат с пулеметами смогли взорвать танк? Броня на танке была поддельной?

Подросток спросил у Чэнь Мо: — Ты новичок?

Чэнь Мо кивнул: — Да, я новичок.

Подросток сказал: — Танки в этой игре — полный мусор. Либо ты будешь клепать солдат, либо будешь копить деньги на самолеты или ядерную боеголовку. Танки в этой игре полный отстой.

Чэнь Мо потерял дар речи: — Разве танки не являются главным аргументом на войне?

Подросток ответил: — Это игра, и тут все по другому.

Подросток также запустил «Завоевания легиона» и начал искать онлайн-матч.

На подбор противника не потребовалось и минуты.

Подросток перестал болтать с Чэнь Мо и сосредоточился на строительстве и создании своей армии.

Чэнь Мо решил понаблюдать за игрой подростка.

Добыча полезных ископаемых, строительство, обучение, разведка… подросток, казалось, следовал определенному плану и относился к матчу вполне серьезно.

Его противник решил зарашить[1] его, но, к счастью, у подростка к тому моменту было построено достаточно оборонительных сооружений и ему удалось сдержать еще несколько волн. Создав около тридцати вертолетов, он начал контратаку.

— Да! — взволнованно вскрикнул подросток.

Чэнь Мо нахмурился: — Баланс этой игры ужасен.

Подросток взглянул на него: — Ужасен? На данный момент это лучшая игра стратегия на рынке.

Чэнь Мо сказал: — Три танка были уничтожены дюжиной солдат, это не имеет никакого смысла.

— Ну, тут уж ничего не поделаешь. На данный момент это самая популярная стратегия на рынке, так что тебе придется просто принять этот факт, — ответил подросток.

Чэнь Мо спросил: — Почему ты не играешь в РПГ?

— В основном они слишком нудные. От навыков в основном там ничего не зависит, игроку нужно просто бесконечно гриндить и он в итоге станет лучшим. Я люблю стратегии за то, что тут все решает навык, а не время, которое игрок провел в игре.

— Хм, — кивнул Чэнь Мо.

— Если ты хочешь поиграть в РПГ, то тебе стоит поиграть в виртуальные проекты. В шутеры и приключенческие игры лучше всего играть в игровой капсуле, — добавил подросток.

— Но если ты хочешь поиграть в стратегии или бизнес-симуляторы, большинство из них есть и на ПК, и нет особого смысла в том, чтобы ты решил поиграть в них в капсуле.

— Есть ли в этой игре рейтинговые игры? — спросил Чэнь Мо.

Подросток был удивлен его вопросом: — Я только что апнул немного ммр-а.

Чэнь Мо спросил: — Значит рейтинг делает эту игру намного интереснее, верно?

Подросток кивнул в ответ: — Верно. Все начинается с прохождения кампании, после которой идут обычные матчи, а после них идут рейтинговые матчи. Мне особенно нравится играть с профессионалами.

Чэнь Мо спросил: — Проводятся ли турниры?

Подросток ответил: — Конечно. Стратегии сейчас довольно популярны. В большинстве крупных киберспортивных клубов есть игроки, которые являются настоящими Богами этой игры.

Поболтав еще немного, подросток продолжил играть.

Чэнь Мо, с другой стороны, еще немного поиграл в игры, после чего покинул интернет-кафе.

Что удивило Чэнь Мо, так это то, что в его предыдущем мире уже давно перестали делать качественные стратегии, но в этом мире они были все еще довольно популярны.

Но это имело смысл после того, как он об этом немного подумал.

Виртуальные игры оказали большое давление на компьютерные игры, но большая часть компьютерных геймеров осталась играть в игры на ПК. По сравнению с РПГ, стратегии были более приспособлены к ПК и были более интересными, поэтому им удалось остаться популярными и получать все больше игроков из-за того, что стратегии в большинстве своем было бессмысленно адаптировать для капсул виртуальной реальности.

Чэнь Мо сейчас не мог решить, начать создавать ли ему РПГ-игру, так как в настоящее время это потребовало бы от него траты большого количества денег и заняло бы много времени, но сейчас он нашел что-то, что поможет ему с решением данной дилеммы.

[1] Зарашить — раннее, стремительное нападение на своего противника.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 99: Найм.**

Чэнь Мо вернулся в свой магазин видеоигр.

— Привет босс, уже нагулялся? — спросила Су Цзинью.

Чэнь Мо кивнул: — Угу, я просто сходил в интернет-кафе и посмотрел, во что играют люди.

Су Цзинью была удивлена: — Вау, ты уже планируешь создать еще одну игру? Босс, твоя скорость создания игр сравнима с скоростью рождения кроликов.

— …Ты не могла подобрать метафору получше? — спросил Чэнь Мо.

Чэнь Мо схватил банку газировки: — Золотая рыбка, как в последнее время обстоят дела на рынке мобильных игр?

Су Цзинью ответила: — О, наша игра довольно популярна.

Чэнь Мо потерял дар речи: — Я не спрашивал тебя об этом! Перестань говорить о нашей игре, я спрашивал о других играх на рынке.

— Э-э, о других играх? Ну, появилось еще больше игр, которые копируют нашу «I am MT»… Более того, начало выходить все больше настольных игр, которые копируют наш покер… — ответила Су Цзинью.

Обычно молчаливый Чжэн Хунси также добавил: — Можно сказать, что половина индустрии мобильных игр копирует наши игры.

— О, это замечательно, — ответил Чэнь Мо.

Су Цзинью потеряла дар речи: — А? Замечательно? Что хорошего в том, что нас копируют все, кому не лень?

— Если они копируют нас, это значит, что они потеряли способность творить. Это также означает, что-то, что они создадут, никогда не будет лучше наших игр, — ответил Чэнь Мо.

Су Цзинью сказала: — Вау, босс, я думаю, что ты довольно…оптимистичный. Доход убийцы демонов приближается к доходу«I am MT».

— Только приближается, но еще не превзошел наш доход, верно? Да и что тут такого? Кстати, как много вы, ребята, знаете об стратегиях? — спросил Чэнь Мо.

Су Цзинью ответила: — Ух… немного. Я всего лишь помощница.

Чжэн Хунси сказал: — А я всего лишь писатель.

Чэнь Мо потерял дар речи: — Ух ты, ребята, вы слишком низко себя оцениваете. Вы, ребята, когда-нибудь станете известными геймдизайнерами, так что сейчас вам нужно немного потрудится, хорошо? Я дам вам обоим три дня на исследование рынка стратегий и создание отчета.

Су Цзинью была шокирована: — А? Но я никогда не умела играть в такие игры…

Чэнь Мо ответил: — А я и не говорил тебе стать киберспортсменкой. Я просто прошу вас обоих изучить рынок. Как бы то ни было, я хочу увидеть отчет через три дня. Вам, ребята, лучше представить разные отчеты, ибо я не хочу видеть одинаковые документы.

Договорив, Чэнь Мо пошел на второй этаж.

Су Цзинью вздохнула: — Боже мой, я вообще до этого не писала ни одного отчета!

---

Вернувшись на второй этаж, Чэнь Мо начал обдумывать концепт своей следующей игры.

Чэнь Мо мог бы создать компьютерную игру, но он чувствовал, что ему нужно нанять еще одного работника.

Чжэн Хунси смог избавить Чэнь Мо от многих проблем с точки зрения написания, а Су Цзинью избавила от надобности рисования, но сейчас нужен такой человек, который хорошо разбирается в дизайне уровней и в балансе.

Чэнь Мо уже долго искал такого человека, но так и не смог найти.

— Баланс и дизайн уровней. Ладно, я проверю форум. — пробормотал Чэнь Мо.

Чэнь Мо проверил форум «I am MT» в поисках кого-то, кто был хорош в анализе чисел или балансировке разных способностей карт.

Сбалансировать некоторые вещи было особенно сложно в карточных играх. Если кто-то сможет проанализировать числа «I am MT» и выявить среди них недостатки, то скорее всего, такой человек станет третьим, кого наймет Чэнь Мо.

Чэнь Мо взглянул на несколько горячих обсуждений.

---

«Донатная помойка, требую возврата денег!»

«Анализ дропа — что лучше, x1 или x10?»

«Кого лучше качать первым»

«Идеальная пачка для уничтожения всего и вся!»

«Сколько вы сможете потратить? Игрок с двенадцатым уровнем ВИПа расскажет вам, насколько большой станет дырка в вашем кошельке после приобретения большинства вещей»

---

Просмотрев обсуждения, Чэнь Мо не смог удержаться и закрыл форум.

Псевдонаучные посты по анализу выпадения дропа с прокручиваний x1 или x10, советы кого качать первым…все это даже близко не находилось к тому, что Чэнь Мо хотел увидеть.

Чэнь Мо не сдался и перешел на покерный форум.

Для анализа Техасского холдема требовалось много статистических знаний. Если кто-то сможет более или менее рассчитать вероятность выигрыша для каждого типа карт, то он, вероятно, сможет помочь ему с балансом.

Чэнь Мо просмотрел несколько популярных обсуждений.

Спустя мгновение Чэнь Мо молча нажал на крестик в правом верхнем углу экрана.

«Что все это значит?» — подумал Чэнь Мо.

Чэнь Мо начал терять надежду. Неужели никто из игроков не стал искать более выигрышные стратегии со стороны математики?

Ему начало казаться, что игроки этого мира только и могут, что донатить.

Чэнь Мо открыл форум игры «Растения против зомби», но на этот раз его приятно удивил самый популярный пост, который по совместительству рассказывал о моде!

«Я сделал мод, который сбалансировал некоторые характеристики зомби и растений, а так же добавил 8 новых растения и 5 новых зомби».

Тема была невероятно популярной. Обсуждения появилось всего две недели назад, но ему удалось собрать уже более ста страниц комментариев.

Чэнь Мо стало любопытно. Он открыл «Растения против зомби» и обнаружил, что на данный момент мод из того поста был самым популярным модом.

Чэнь Мо установил его и обнаружил, что основные изменения заключались в добавлении новых растений и зомби, но он также внес коррективы в статистику растений и зомби, и теперь в его игру стало намного приятнее играть.

Этот мод не был самым инновационным, но он был самым сбалансированным, и именно поэтому у него появилось так много поклонников.

«А этот парень не так уж и плох. Посмотрим, взойдет ли он на борт моего корабля». — подумал Чэнь Мо.

Чэнь Мо узнал как зовут этого человека, а так же достал его номер из учетной записи.

— Алло? — спросил мужчина на другой стороне трубки.

— Привет, я создатель игры «Растения против зомби», — ответил Чэнь Мо.

— О, привет, — ответил мужчина.

— Ты что, не боишься, что я всего лишь притворяюсь им?

Он рассмеялся: — Ну тогда у него появилась огромная проблема, ибо кто-то умудрился стащить базу данных игроков довольно известной компании.

Чэнь Мо лишился дара речи.

— Я шучу. Я — Цянь Кун.

Чэнь Мо ответил: — О, хорошо…

— Гм… Вообще-то я твой большой поклонник, — сказал Цянь Кун.

Это очень обрадовало Чэнь Мо: — Неужели?

Цянь Кун ответил: — Точнее был, до того, как ты создал «I am MT».

Чэнь Мо решил промолчать.

— Но я стал еще больше восхищаться тобой после того, как проанализировал эту игру. Ты смог использовать численное моделирование ради создания такой прибыльной игры, это удивительно! — сказал Цянь Кун.

Чэнь Мо потерял дар речи: «Почему этот парень говорит такие странные вещи?» — подумал он.

— Ты хочешь поработать на меня? — спросил Чэнь Мо.

— Конечно! — ответил Цянь Кун.

— Тогда приезжай в столицу империи, — сказал Чэнь Мо.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 100: Мошеннический курс обмена!**

Цянь Кун, студент четвертого курса математического факультета университета. Судя по его оценкам, этот парень был лучшим в плане учебы, получал национальные стипендии каждый год и уже был приглашен для проведения некоторых исследований.

Однако этот парень не интересовался исследованиями, а планировал устроиться на какую-нибудь работу.

Чэнь Мо не потребовалось много времени на обговаривание условий с Цянь Куном.

Цянь Кун также присоединился к компании «Удар молнии» в качестве стажера, и Чэнь Мо решил платить ему восемь тысяч юаней в месяц. Чэнь Мо не был против платить свои сотрудникам больше, но он хотел, чтобы они поработали немного больше времени, поднабрались опыта, и только после этого он назначит им хорошую зарплату.

Из всего, что касалось компании «Удар молнии», Цянь Кун был больше всего заинтересован в «I am MT», поскольку он считал, что у этой игры есть какая-то таинственная сила, которая заставляет игроков доставать свои деньги из карманов.

«Отлично, теперь у меня появился еще один человек, который в случае чего возьмет на себя вину, когда я создам еще одну донатную игру», — подумал Чэнь Мо.

---

Теперь, когда у него наконец появился нужный человек, Чэнь Мо мог наконец-то начать обдумывать концепт своей следующей игры.

У Чэнь Мо было кое-что на уме, но он не был уверен, что сможет создать ее с текущими навыками.

На данный момент Чэнь Мо был довольно богат, но в основном ему сейчас приносила деньги только «I am MT». Его «Растения против зомби» и «Линия жизни» хоть все еще и приносили деньги, но в основном их доход покрывал расходы оплаты призовых, и в лучшем случае у него на руках оставалось сто тысяч юаней от этих двух игр.

Чэнь Мо сейчас планировал повысить уровень искусства, музыки и звуковых эффектов вместе с раскадровкой, поскольку именно эти три навыка непосредственно повлияют на качество его следующей игры.

Чэнь Мо хотел пободаться с высококачественными стратегиями, например с тем же «Завоеванием легиона».

Чэнь Мо помыл руки, помыл лицо и принял расслабляющую ванну.

Он внес пять миллионов юаней и получил за них пятьдесят миллионов кредитов.

Чэнь Мо нажал семь раз на кнопку «x10» ради получения капсулы удачи.

Как только он увидел, что она ему выпала, он сразу же использовал ее и начал безостановочно нажимать на кнопку «x10».

После того, как на его счету не осталось равным счетом ничего, Чэнь Мо проверил дроп.

Поскольку теперь у него было намного больше денег, Чэнь Мо не был против того, что на этот раз дроп будет немного хуже.

Книги навыков геймдизайнера: 250.

Специальные книги умений: 150.

Специальное оборудование: 100.

Всего ему выпало 250 книг навыков геймдизайнера. Из них 74 книги навыков были для улучшения кода, 61 книга улучшала навыки дизайна уровней, 49 книги улучшали навыки прописывания системы, а 66 книг улучшали навык написания сюжета.

Со специальными книгами умений все было чуть по другому

Специальных книг, которые улучшали искусство — 27.

Специальных книг, которые улучшали 3D-арт — 49.

Специальных книг, которые улучшали навыки анимирования — 30.

Специальных книг, которые улучшали создание оригинальной музыки и звуковых эффектов — 21.

Специальных книг, которые улучшали навык раскадровки — 23.

Из ста единиц специального оборудования больше половины, а точнее пятьдесят восемь единиц являлось зельем просмотра воспоминаний, девятнадцать единиц являлось сывороткой улучшения реакции, двадцать две единицы специального оборудования являлось зельем повышения скорости рук, и сотой единицей специального оборудования являлась счастливая капсула, которую он использовал ранее.

Чэнь Мо был потрясен, когда увидел этот дроп.

Ему дали вообще ненужные книги, зачем ему вообще книги, которые улучшат его навык написания сюжета?!

Кроме того, что это за сыворотки улучшения скорости реакции и зелья повышения скорости рук?

Какую пользу они вообще могут принести геймдизайнеру?

Как бы то ни было, сначала я использую все книги…

Успокоившись, Чэнь Мо начал поглощать книги, которые улучшали его навык написания сюжета.

И тут же перед ним появилось всплывающее окно: «Ваши другие способности все еще находятся на первом уровне. Вы сможете получить книги навыков второго уровня после того, как все ваши навыки достигнут второго уровня. Эта книга навыков первого уровня теперь бесполезна и будет преобразована в тридцать тысяч кредитов».

— Пффф!

Чэнь Мо чуть не умер от шока, что это за афера!

Он потратил на получение этой книги сто тысяч, но ему вернули только тридцать тысяч. Просто потрясающе!

Сдержав желание уничтожить браслет, Чэнь Мо использовал остальные книги.

Система, код и дизайн уровней наконец перешли на второй уровень. Но так как ему выпало сто девяносто или около того книг по этим трем направлениям, оставшиеся книги были конвертированы в 5,7 миллиона кредитов.

Но доступ к прокачке не открылся после того, как теперь уже четыре его характеристики вступили на второй уровень…

После того, как он также проглотил специальные книги, Чэнь Мо проверил свои атрибуты.

Система, код, дизайн уровней и написание сюжетов — эти четыре характеристики теперь находились на втором уровне.

Тем не менее, ему еще придется прокачать пять навыков до второго уровня…

Искусство: 80

3D-арт: 84

Анимация: 40

Музыка и звуковые эффекты: 41

Раскадровка: 36

Чэнь Мо был удовлетворен текущей статистикой и решил пока что не крутить колесо дальше. Статистика кода теперь была достаточно хороша для создания стратегии.

Из-за перспективы зрения игрока в стратегиях, ему не нужно будет повышать свое искусство до приемлемого уровня.

Но все же ему немного не хватало навыков в написании музыки и раскадровки, но он мог просто заплатить больше денег другим компаниям, чтобы компенсировать это.

Статистика Чэнь Мо в «игровой движок иллюзий» была такой:

Чэнь Мо: геймдизайнер («C»-класс)

Креативность: 49

Система: 57

Код: 65

Дизайн уровней: 53

Сюжет: 45

Концепт-арт: 39

3D-арт: 1

Ежемесячная квота ресурсов: 133 МБ/5 ГБ

Чэнь Мо сделал три игры с тех пор, как стал геймдизайнером класса «C», но еще не достиг уровня «B»…

Креативность, дизайнер уровней и 3D-арт не поднялись ни на йоту.

Статистика системы, кода и концепт-арта немного поднялась после выпуска «I am MT» и трех настольных игр. Написание сюжета, с другой стороны, было увеличено из-за «Линии жизни».

Так же его ежемесячная квота ресурсов была увеличена до 5 ГБ.

У него возникло ощущение, что люди, которые были ответственны за это, были довольно самоуверенны. Было очевидно, что они не признали «I am MT» как достойную игру.

Тем не менее, они решили увеличить Чэнь Мо квоту ресурсов, так как все-таки его игры вошли в большинство топов и таблиц лидеров.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 101: Создавая стратегию...**

Чэнь Мо думал, что квота в 1,6 ГБ, была довольно большой для мобильных игр.

Существовало только два способа использования этой квоты, одним из которых являлась загрузка бесплатных моделек и музыки.

Разработчики видеоигр начального уровня конечно же будут использовать эту возможность, но только для проверки работоспособности игры. Ради повышения качества игры, большинство геймдизайнеров предпочли бы создавать свои собственные модельки и музыку с нуля.

И во втором случае квоту можно было использовать для создания фреймворка, который не будет потреблять ресурсы ПК.

Но так как «I am MT», была очень простой и весила не более 150 МБ необходимость в использовании этой фишки попросту отпадала.

Чэнь Мо совершенно не беспокоился об этом, пока создавал мобильные игры.

Однако более сложные игры, например те же стратегии или МОБА-игры, которые весили намного больше и были более тяжелыми в плане механик, потребляли бы гораздо больше системных ресурсов.

Чэнь Мо было бы немного неудобно, если бы он решил сделать стратегию ранее, но теперь, когда у него было 5 свободных гигабайт, он мог вообще не волноваться об этом.

Что на счет специального оборудования…

Чэнь Мо не жаловался бы на выпадение дополнительного зелья просмотра воспоминаний и был бы счастлив, если бы получил их еще больше.

Что касается сыворотки скорости улучшения реакции и зелья повышения скорости рук… Они казались ему довольно бесполезными, но поскольку их эффект будет длится вечно, они рано или поздно могут пригодиться ему где-нибудь.

По крайней мере они могут ему пригодиться в будущем.

Чэнь Мо не почувствовал никакой разницы после того, как использовал их.

— Отлично, с этим покончено, — пробормотал Чэнь Мо.

Чэнь Мо решил поработать над документацией своей следующей игры.

---

Теперь, когда у Чэнь Мо появилась своя база пользователей и деньги, он хотел поработать над своим брендом.

Точно так же, как он влетел в индустрию мобильных игр с помощья «Растений против зомби», Чэнь Мо хотел ворваться с таким же успехом на рынок компьютерных игр.

Сейчас Чэнь Мо метался между созданием стратегии или МОБА-игры, не в силах решить, что именно ему стоит сейчас создать.

В долгосрочной перспективе МОБА-игра была бы лучшим выбором. Воссоздания «League of Legends» было бы более чем достаточно для того, чтобы Чэнь Мо ничего не создавал в течении шести-семи лет.

Если учитывать историю его предыдущего мира, стратегии постепенно начнут терять свою популярность после того, как на рынок начнут приходить МОБА-игры.

Однако Чэнь Мо все же решил создать стратегию после того, как немного подумал, и решил остановиться на продукте компании «Blizzard»: «Warcraft»

Во-первых, с точки зрения сложности создания, создать МОБА-игру было гораздо сложнее, чем стратегию, поскольку для МОБЫ нужно уделить много внимания числовой стороне вещей. Более того, одна небольшая проблема может привести к огромной цепной реакции изменения баланса, а один плохой патч может убить игру.

Хоть стратегии также требовали хорошего баланса, в них не нужно будет так долго работать над балансом, как в МОБах.

Во-вторых, с точки зрения рекламы, игроки этого мира никогда не видели МОБА-игру как таковую, но были хорошо знакомы с стратегиями. Вероятно, потребуется много времени, чтобы МОБА смогла встать наравне с ними.

Более того, Чэнь Мо хотел как можно скорее дополнить Азерот. Чем скорее хотя бы часть этого мира превратится в игру, тем больше игроков начнут узнавать об этой истории, что положительно скажется на известности.

Поэтому Чэнь Мо решил сначала сделать «Warcraft».

---

Вообще под названием «Warcraft» вышло несколько игр: «Warcraft 1: Orcs and Humans», «Warcraft 2: Tides of Darkness», «Warcraft 2: Beyond of the Dark Portal», «Warcraft 3: Reign of Chaos», «Warcraft 3: The Frozen Throne» — все эти игры технически были «Warcraft-ом», но были совершенно разными.

Если откинуть сюжет, то между этими играми с точки зрения геймплея существовала существенная разница.

Например, начиная с «Warcraft 2» «Blizzard» нашла более подходящий стиль для такой серии игр и с того момента левым кликом игрок мог выбрать войска, а правым отправить их в бой. Более того, концепция «тумана войны» с того момента начала появляться во всех стратегиях.

В «Warcraft 3» концепция героев стала ключевой, и стала важной частью самого мира, что позволило вписать в историю намного больше персонажей.

И когда они создали «Word of Warcraft: Wrath of the Lich King» популярность серии и сюжет игры достиг своего пика, что позволило серии игр «Warcraft» стать классикой.

Чэнь Мо подумал и решил, что ему не нужно проходить через все неприятности, через которые прошла компания «Blizzard», и решил сразу перейти к созданию «Warcraft 3: The Frozen Throne».

В «Ледяном троне» два самых популярных героя, Иллидан и Артас, сразились за «Ледяной трон» и сделали историю мира Азерота супер известной. С того момента появилось много игроков, которые начали тратить огромное количество времени на изучение истории мира.

Чэнь Мо решил впихнуть некоторые предыдущие части серии в «Ледяной трон», чтобы история была более полной.

Другие игры, например «Tides of Darkness» или «Beyond The Dark Portal», можно было оформить в качестве ДЛС, что позволило бы ему получить больше денег

---

Чэнь Мо разделил процесс создания документации на шесть различных частей, а именно на правила мира, боевую механику, расы и юнитов, на сюжет, дизайн уровней и карт, а также на мультиплеер.

Поскольку дел было много, Чэнь Мо не спешил. Записав некоторые концепции и ключевые моменты, Чэнь Мо спустился на первый этаж.

Цянь Кун начал работать вчера и сейчас сидел рядом с Чжэн Хунси.

Чжэн Хунси и Су Цзинью сейчас играли в «Завоевания легиона» ради дополнение своего отчета.

— Отчеты готовы? — спросил Чэнь Мо.

Чэнь Хунси ответил: — Почти.

Су Цзинью неуверенно сказала: — Мой…готов.

Чэнь Мо кивнул: — Хорошо, ребята, можете оставить их себе. Я не буду их читать.

Чжэн Хунси и Су Цзинью странно на него посмотрели.

Су Цзинью была ошеломлена: — Босс, если ты не собирался читать их, зачем ты заставил нас делать их?

Чэнь Мо ответил: — Если бы я не попросил вас создать отчеты, вы бы стали играть в эту игру так серьезно? Более того, ваши отчеты, вероятно, являются мусором, и мне даже не нужно читать их, так как я знаю это.

Чжэн Хунси и Су Цзинью потеряли дар речи.

— У меня есть планы на следующую игру, пошлите в конференц-зал, — сказал Чэнь Мо.

Чэнь Мо раздал концепт всем троим своим сотрудникам.

Чжэн Хунси был потрясен: — Вау, ты наконец-то начал работать над Азеротом?

— Стратегия! Ха, похоже, что у нас намечается нечто крупное! Но сможем ли мы это сделать? — спросила Су Цзинью.

Цянь Кун потер подбородок, — Не донатная игра, ха. Я разочарован…

Чэнь Мо потерял дар речи: «Неужели этот ребенок думает только об этом?» — подумал он.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 102: Войска и строительство**

Им троим не потребовалось много времени на ознакомление с концепциями игры.

Проектная документация имела в себе всю необходимую информацию, включая развитие сюжета. Все трое получили базовое представление о «Warcraft-е» после прочтения проектной документации.

Однако Чэнь Мо был удивлен тем, что всем троим не понравилось название игры.

— Воюющие демоны [1]? Я думаю, что это довольно странное название, почему бы не назвать ее «Война на Азероте»? — растерянно сказал Чжэн Хунси.

— Мне нравится концепт игры, и я думаю, что он вполне подходит для стратегии. Но она же вообще не похожа на «Завоевание легиона». — сказал Цянь Кун.

— А причем тут демоны? В этой игре есть орки, нежить, люди, но нет никаких демонов… — Чжэн Хунси изо всех сил пытался понять это.

Су Цзинью, однако, беспокоилась о будущем игры: — Босс, за эти три дня я поняла, что на рынке стратегий доминирует «Завоевания легиона». Было несколько компаний, которые пытались потеснить эту игру, но потерпели поражение. Ты уверен, что мы сможем достичь уровня «Завоевания легиона»

Чэнь Мо был удивлен их вопросами, почему они вообще беспокоятся о таких странных вещах?

Игра «Варкрафт» была известна как «Warcraft», корни которой исходили из английского произношения, и это название не имело ничего общего с какими-то там демонами. Но такое название звучало неплохо.

— Расслабьтесь, вам, ребята, не нужно беспокоиться о моих способностях придумывать названия, и вам, ребята, не нужно беспокоиться о том, сможем мы или не сможем потеснить другие игры, — сказал Чэнь Мо.

Су Цзинью сказала: — Точно, наш босс же великий и всемогущий! Так когда же мы начнем?

— Для начала нам нужно будет разделить работу.

— Во-первых, Хунси. Ты будешь работать над историей. Я дам тебе краткий экскурс в историю. Все будет вращаться вокруг отношений Артаса и Илладина. Тебе нужно будет иметь это в виду.

— Ты должен будешь сам составить описание заданий, прописать диалоги, составить описание юнитов и зданий.

— Пока что у нас есть четыре разных расы: люди, орки, эльфы и нежить. Эти четыре расы будут иметь совершенно разные здания. Тебе нужно будет подумать, насколько хорошо они будут вписываться в историю, которую тебе нужно будет обсудить с Цянь Куном.

— На этот раз сюжет должен будет на голову превосходить «Линию жизни». Концовка игры станет каноном.

Чжэн Хунси вытер пот со лба: — Я постараюсь изо всех сил.

Чэнь Мо продолжил: — Цянь Кун, ты будешь отвечать за проектирование уровней и баланс. Баланс различных юнитов, сложность уровней и рост атрибутов героев… Вообще, вы с Хунси будете часто общаться на многие темы.

— Но для начала тебе нужно будет сделать схему баланса, но, впрочем, ты уже должен знать, как это делается. Это займет некоторое время, так что не беспокойся о неудачах.

Прежде чем Чэнь Мо успел закончить, Су Цзинью добавила: — Да, потому что босс скажет тебе: «Неплохо, но тебе нужно будет все переделать».

Чжэн Хунси подтвердил: — Да, это правда.

Чэнь Мо и Цянь Кун потеряли дар речи.

Чэнь Мо продолжил: — Су Цзинью поможет мне с созданием моделек и концепт-артов персонажей и фонов. Тебе также придется поработать над некоторыми специфичными моментами игры.

— Я понимаю, — сказала Су Цзинью.

— Вам стоит вспомнить историю мира Азерота, когда у вас найдется свободна минутка, поскольку довольно много вещей будет ссылаться на историю и мне нужно, чтобы описание некоторых мелочей совпадало с модельками некоторых героев. Кроме того, мы, вероятно, сможет использовать некоторые моменты для разного рода отсылок на другие вселенные.

Получив указания, все приступили к работе.

Конечно же Чэнь Мо не ждал, что Чжэн Хунси и Цянь Кун полностью воссоздадут «Warcraft», поэтому Чэнь Мо должен будет построить для них фундамент.

Вернувшись в свой офис, Чэнь Мо использовал еще одно зелье просмотра воспоминаний и погрузился в воспоминания.

Много лет назад он проводил целые дни в интернет-кафе.

Для начала он решил, что начнет с войск.

В игре было не так уж много юнитов, так как в ней было всего четыре расы, и около двенадцати различных типов юнитов для каждой расы.

Чэнь Мо нарисовал столбчатую диаграмму со столбцами атрибутов юнитов, включая их стоимость (золото, дерево и количество занимаемой еды, когда юнит выйдет из барака), скорость атаки, дальность атаки, скорость перемещения, тип атаки, тип защиты, количество здоровья, количество маны, тип оружия и брони, специальные способности…

После этого Чэнь Мо начал вписывать названия юнитов в столбик, и начал он с ночных эльфов: светлячок, лучница, охотница баллиста, гиппогриф…

Атрибуты каждой отдельной единицы должны быть заполнены в соответствии с диаграммой столбцов, которую он нарисовал.

Более того, Чэнь Мо, вероятно, смог бы сам заполнить все числовые характеристики юнитов без использования зелий просмотра воспоминаний, так как на данный момент для этого у него хватило бы навыков.

Однако он решил, что сейчас он должен проверить Цянь Куна, так что Чэнь Мо решил создать фундамент, чтобы Цянь Кун смог на нем попрактиковаться.

Дальше шли здания.

Система зданий была довольно сложной в «Warcraft», в отличие от «Red Alert», где они служили только одной цели и были чрезвычайно «ватными».

Для уничтожения любого строения потребуется всего лишь дюжина вооруженных автоматами солдат-срочников. Это было не логично, независимо от того, как вы на это посмотрите.

Здания в «Warcraft» были больше похожи на слой настоящей брони. Только несколько специализированных юнитов могли быстро разрушать здания, низкоуровневые юниты могли только поцарапать здания, и эти царапины рабочие могли бы убрать всего за несколько ударов молотка.

Кроме того, игроки могли блокировать проходы, ставя в них здания, что предотвращало «зерг раш».

Кроме того, компания «Blizzard» проделала хорошую работу по продумыванию модернизации зданий и обучению юнитов. Важные здания можно было бы повысить с первого уровня до третьего. Должен ли игрок поработать над улучшением зданий, чтобы его войска были более высокого уровня или же вместо этого он мог создавать низкоуровневых юнитов в надежде на быструю победу? Все зависело от стиля игры игрока.

Кроме того, игрокам также нужно будет учитывать то, что некоторые здания производили только определенный тип юнитов, улучшения тех же самых юнитов, а также расположение зданий.

Например у ночных эльфов любое здание могло перемещаться. Помимо того, что их «Древо войны» могло перемещаться, оно так же могло тренировать юнитов. А если у него станет мало здоровья, игрок мог просто послать его поедать деревья.

И именно из-за этого многие игроки предпочитали использовать «Древо войны» в качестве танка и дамагера, все ради убийства сильных нейтральных крипов, и такая стратегия была довольно распространена среди игроков, которые часто играли за ночных эльфов.

Так что Чэнь Мо придется уделить этому много времени, поскольку юниты и здания были одной из важнейших частей игры «Warcraft».

[1] — От переводчика: Тут должна быть китайская шутка с произношением слова «Warcraft» на китайском, которая обозначает войну демонов, но варкрафт не о войне демонов, а о «Нужно больше золота!»

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 103: Черновик.**

Написание характеристик юнитов и зданий заняло у Чэнь Мо два дня. Сейчас же ему еще нужно было достать откуда-то модельки.

Чэнь Мо ранее опубликовал несколько концепт-артов мира Азерота, но большинству из них не хватало деталей.

Поскольку у Чэнь Мо и так было много других дел, он решил передать этот вопрос Цянь Куну.

Цянь Кун уже успел построить систему различных типов атак и защит.

В то же время Су Цзинью успела создать несколько моделек некоторых юнитов, которые уже были опубликованы Чэнь Мо ранее, а вопрос созданиях оставшихся юнитов был передан на аутсорсинг художественной компании.

Что касается сюжета, то Чэнь Мо сказал Чжэн Хунси прописать историю «Ледяного трона» и попросил его сделать черновик.

После того, как Чэнь Мо раздал новые указания, он перешел к очень важной части — редактору.

Редактор «Варкрафта» был очень мощным и гибким, что привело к тому, что фанаты начали разрабатывать много разных мини-игр.

Кроме того, именно из-за этого редактора умелые мододелы сделали необычные «кастомки», которые впоследствии вылились в нечто больше. Например всем известная «Dota 2» была когда-то необычной кастомкой, которая была популярна в «Варкрафте».

Тогда компания «Blizzard» еще не знала, что именно этот редактор поможет этой игре жить еще очень долго. И из-за того, что он был невероятно полезен, Чэнь Мо хотел убедиться, что его вариант редактора будет лучше, чем тот, что присутствовал в его предыдущей жизни.

Из-за того времени, когда вышел оригинальный «Warcraft 3», компании «Blizzard» не удалось сделать этот редактор более понятным и легким для освоения, так что именно над этим Чэнь Мо хотел поработать в первую очередь.

---

Создание игры неспешно продвигалось вперед.

Чэнь Мо тратил большую часть своего времени на создание редактора, а оставшееся время он тратил на создание эскизов различных юнитов, зданий или карт для Су Цзинью, чтобы та раскрасила их и дополнила в случае необходимости.

И даже после того, как они закончат работать над модельками и миром, им еще придется это все анимировать…

Первый этаж магазина видеоигр Чэнь Мо.

— Золотая рыбка, ты можешь мне сказать, какого жанра будет игра? — спросила Вэнь Линвэй.

Су Цзиньюй ответила: — Блин, расслабься, ты все узнаешь, когда она выйдет.

— Но концепт-арты довольно хороши, я даже захотела помочь тебе, — ответила Вэнь Линвэй.

Цзя Пэн также добавил: — Похоже, что это связано с Азеротом, но на этот раз это не мультяшная игра. Он что, решил немного поменять модельки и выпустить еще одну «I am MT»?

Су Цзинью была удивлена: — Вы, ребята, недооцениваете босса. Разве он тот, кто будет обманывать своих игроков ради денег?

Вэнь Линвэй усмехнулась: — Что думаешь?

— Можете об этом особо не париться. Эта игра совершенно не похожа с «I am MT». Все, что я могу сказать, так это то, что она завязана на истории Азерота, — сказал Чжэн Хунси.

— Разве мир Азерота и мир «I am MT» — это не одно и то же? — спросил Цзя Пэн.

Чжэн Хунси покачал головой: — Конечно, это не одно и то же. Разве ты не заметил, что история мультсериала и то, что появляется на официальном форуме — это совершенно разные истории? Например персонажи, которые появляются в мультсериале, никогда не существовали в мире Азерота.

Цзя Пэн немного подумал: — Ты… прав.

Вэнь Линвэй также была смущена: — Но почему?

— Вы, ребята, все еще не поняли этого? Такие имена, как танк и прист, явно не являются нормальными именами западных фентезийных персонажей, это просто неумелая локализация их английского произношения. Я думаю, что наш босс раньше просто боялся того, что наш народ еще не готов принять западное фентези, поэтому он решил создать такую игру и мультсериал.

— Можно сказать, что «I am MT» — это необычная пародия и я могу сказать, что она не имеет никакого отношения к реальной истории Азерота.

Всех наконец настигло озарение: — Так вот почему! Управляющий с самого начала все задумал…

Вэнь Линвэй нахмурилась: — Поэтому теперь, когда управляющий посчитал, что время пришло, он решил рассказать реальную историю Азерота?

— Совершенно верно, — кивнул Чжэн Хунси. — Я не могу рассказать вам всем слишком много об этом, но я могу поклясться, что эта история безумна. Просто безумна…

— …Действительно ли она так хороша?

---

Пока они разговаривали, Чэнь Мо медленно спустился по лестнице на первый этаж.

— Я послал тебе новую партию эскизов, золотая рыбка, — сказал Чэнь Мо.

Все собрались вокруг Су Цзинью, пока она открывала новую пачку эскизов.

Молодой человек в темно-зеленых доспехах, с пепельными волосами и глазами, которые были полны злых намерений, он сидел на пылающим скелете коня и держал в руке меч, который был исписан какими-то знаками.

Под эскизом также было имя персонажа: Артас Менетил и его конь — Непобедимый, вместе с своим оружием — ледяной скорбью.

— Новый герой у нежити? Он такой красивый! — воскликнула Су Цзинью.

Вэнь Линвэй кивнула: — Он неплохо выглядит! Это главный герой?

— Ммм, — сказал Цзя Пэн… — Похож на антагониста. От этой улыбки у меня мурашки пробежали по спине.

— Эскиз Артаса, наконец, готов? Дайте мне посмотреть! Вау! Он потрясающий! — воскликнул Чжэн Хунси.

Все только хвалили этот эскиз.

Набросок Чэнь Мо полностью передал его приятную внешность, но плохую природу, а если учесть то, что он сидит на своей верном коне, каждый мог представить себе героическую фигуру Артаса, который ведет за собой армию нежити.

Этого было достаточно, чтобы их кровь вскипела!

После того, как они еще раз взглянули на эскиз, у одной девушки нашлось, что сказать.

Хоть эскиз был далек от завершения, его было более чем достаточно, чтобы у наблюдателя появилось первое положительное впечатление. С точки зрения дизайна, он был почти идеален и даже смог бы пободаться с главным героем игры «Небесное кольцо»!

— Хорошо, — сказала Вэнь Линвэй, — Я решила, что раскрашу этот эскиз абсолютно бесплатно!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 104: Всегда копируют, но никогда не превосходят!**

Все были взволнованы только от вида одного эскиза, а когда они подумали о том, что Чэнь Мо делает РПГ игру…

Вэнь Линвэй, Цзя Пэн и другие ожидали, что Чэнь Мо создаст РПГ, поскольку в этом жанре сейчас доминировала одна зарубежная компания, и ни одна из китайских компаний не смогла должным образом интегрироваться на рынок.

Вот почему все подумали, что Чэнь Мо сделает РПГ-игру, потому что тогда всего одна игра составит ему слабую конкуренцию.

Внезапно Вэнь Линвэй сказала: — Кстати, управляющий, ты видел новую игру от компании «Дзен»?

Чэнь Мо покачал головой: — Нет, в чем дело?

— По-моему, они назвали ее «Семеро героев». Это крупномасштабная РПГ-игра на ПК, — ответила Вэнь Линвэй.

Чжэн Хунси сказал: — О, ты про нее, она только что вошла в стадию закрытой беты, так что на рынок она выйдет через месяц-другой.

Это сумело привлечь внимание Чэнь Мо, — Правда? А что это за игра такая?

Чжэн Хунси ответил: — Я видел ее трейлер, можно сказать, что это копия «Легенды о мече», только с помененными модельками и вместо жанра уся в их игры преобладает сянься.

— О? Они просто копируют другую игру, они совсем обленились, — сказал Цзя Пэн.

Чжэн Хунси сказал: — На самом деле это не из-за лени. Из-за того, что «Легенда о мече» стала очень успешной, любое небольшое изменение может полностью разрушить игру. А так как они скопировали ее, это в основном никак не скажется на качестве.

Чэнь Мо кивнул в знак согласия. Это было довольно распространенным явлением в его предыдущем мире. У подавляющего большинства компаний не хватало смелости на внесение большого количества изменений в игру, которая уже была успешной. Создать что-то новое было нелегко, и в конечном итоге они могли добиться добавлением чего-то нового противоположного эффекта.

Поэтому более безопасным выбором было бы просто скопировать игру. Им просто нужно будет изменить некоторые незначительные вещи, в то время как ядро игры останется прежним, что минимизирует риск неудачи.

— Похоже, что они просто проверяют воду, — сказал Цянь Кун. — Если она станет успешной, они создадут ее виртуальную версию. Надежный план.

— Версия для ПК, вероятно, будет успешной, так как в Китае «Легенда о мече» все еще очень популярна, — сказал Чжэн Хунси.

Пока они обсуждали это, Су Цзинью вдруг воскликнула: — А? Взгляните, ребята, на «Вейбо» компании «Императорская династия»! Они выпустят новую игру!

Каждый достал свой телефон, чтобы проверить их «Вейбо». Действительно «Императорская династия» опубликовала подробности о своей новой игре.

После запуска «I am MT» Чэнь Мо разработал три настольные игры, а также «Линию жизни». Включая время разработки, а также тестирование, подготовку к выпуску и все остальное, прошло уже около четырех месяцев.

И теперь стало ясно, что компания «Императорская династия» не отдыхала в течении этого времени.

Пост на «Вейбо» гласил: «Наша новейшая игра „Аин Мир“ теперь находится на этапе закрытого бета-тестировании! Обширный мир, богатая кастомизация персонажей и различные расы, все это даст вам незабываемое приключение в РПГ-мире!»

Так же к этому посту было прикреплено несколько изображений из игры: человеческие рыцари, воины орков и эльфийские лучники… Было также несколько концепт-артов карт, которые прямо-таки испускали сильные флюиды западной фентези.

Чжэн Хунси был потрясен: — Что это такое? Зачем «Императорская династия» начала делать такую игру?

Вэнь Линвэй неодобрительно сказала: — И они даже называли ее «Аин Мир». Разве это не копия Азерота?

— Босс, что скажешь? — спросила Су Цзиньюй.

Чэнь Мо рассмеялся: — Что тут думать. Западная фентези как тема в настоящее время находится в подвешенном состоянии в Китае. «Императорская династия» и «Дзен» избегали этой темы, как чумы в прошлом, но теперь династия решила выпустить игру. Более того, все происходит в «оригинальном» вымышленном мире. Очевидно…

Чжэн Хунси закончил свою фразу: — Они просто скопировали Азерот.

— Бинго, — Чэнь Мо кивнул.

— Ого, это действительно низко, они успели скопировать все, что уже создал управляющий. Неужели у такой огромной компании нет чувства собственного достоинства? — Сердито сказал Цзя Пэн.

Вэнь Линвэй добавила: — И они умудрились начать создавать ее в такой момент.

Чэнь Мо рассмеялся: — Не волнуйтесь, из всех тех подделок, которые они выпустили, была ли хоть одна, которая была лучше оригинала?

— Но разве мы ничего не сможем с этим сделать? Копирование вымышленных миров карается законом, разве нет? — спросила Су Цзинью.

Чэнь Мо сказал: — Они уже внесли некоторые изменения. Очевидно, что они основали этот мир на западной фентези, и просто «ссылались» на какой-то контент из Азерота, но если все дойдет до суда, то мы не сможем его выиграть.

Су Цзинью все еще не была удовлетворена: — Тогда мы будем молчать?

Чэнь Мо покачал головой: — Нет. Я что, похож на того, кто любит молчать? Передай великому Чэнь Мо его мобильный телефон, золотая рыбка.

Су Цзинью была шокирована: — А?

Чэнь Мо указал на свой телефон, который лежал на столе: — Вон он.

Су Цзиньюй помолчала, а потом сказала: — Ты прямо король драмы, босс. Разве ты не мог сделать это сам? И ты даже зашел так далеко, что решил обратиться к себе в третьем лице…

Но Су Цзиньюй все же подошла, взяла телефон и передала его Чэнь Мо.

Всем было любопытно, что же Чэнь Мо собирается делать. Собирается ли он снова заключить с кем-нибудь пари?

Чэнь Мо просто решил запостить на своем аккаунте на «Вейбо» эскиз Артаса.

Немного подумав, он добавил фразу: — Всегда копируют, но никогда не превосходят.

Его пост вышел всего спустя пять минут после поста «Императорской династии».

Голодные до драмы фанаты были удивлены, когда увидели этот пост!

Они собирались начать войну в комментариях «Императорской династии», но когда они увидели пост Чэнь Мо, все они были ошеломлены!

Хоть Чэнь Мо опубликовал только одно изображение и одно предложение, посыл этого поста был ясен, как день.

На официальном форуме Азерота уже было несколько десятков записей об Артасе. Поэтому все знали, что он был ключевым персонажем в мире Азерота.

Даже без контекста эскиз Артаса был удивительным сам по себе.

Дизайн, выражение…а в сочетании с его верным скакуном и ледяной скорбью, было только два слова, которые подходили под описание данного эскиза: чрезвычайно красивый!

Если сравнивать этот эскиз и уже готовые арты из «Аин Мир», все могли сказать, что второе максимум смахивало на дешевую подделку! И хоть их арты были нарисованы профессионалами, они были полностью затенены красотой эскиза Чэнь Мо!

Подделка стала еще более очевидной.

Более того, Чэнь Мо добавил: «Всегда копируют, но никогда не превосходят».

Да, это звучит так правдиво!

«Растения против зомби», «I am MT», или три его настольные игры, независимо от того, какая тема, какой жанр и независимо от того, насколько хорош или плох замысел его игр, другие геймдизайнеры все равно копировали игры Чэнь Мо. На это уже было трудно смотреть!

Более того, «Императорская династия» решила скопировать мир Азерота прямо сейчас? Это было ненормально!

До сих пор ни одна из игр Чэнь Мо не была побеждена ни в плане рейтинга, не в плане дохода! Независимо от того, кто копировал игры Чэнь Мо, в конечном итоге его игры всегда были лучше!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 105: Это стратегия?**

Буквально спустя минуту начались бурные обсуждения.

Голодные до крови игроки начали оставлять много комментариев под постом Чэнь Мо.

----

«Всегда копируют, но никогда не превосходят! Хорошо сказано!»

«Ха-ха-ха, императорская династия все еще находится в своем собственном розовом мирке, когда настоящий Азерот скоро выйдет на свободу!»

«Уничтожил всего шестью словами!»

«Мне жаль эту императорскую династию. Они собирались создать шумиху вокруг своей новой игры, но всего лишь одно предложение Чэнь Мо уничтожило их. Ха-ха-ха».

«Почему я чувствую, что Чэнь Мо планировал это с самого начала?»

«Разве компания Дзен не выпустила недавно игру под названием семь героев? Из-за этого императорская династия решила создать аин мир, желая позаимствовать популярность Азерота. Они начали создавать ее, в то время как у Чэнь Мо не было возможности создавать крупномасштабные РПГ-игры. Но кто бы мог подумать, что Чэнь Мо уже предвидел это! Только посмотрите на этот эскиз, его более чем достаточно, чтобы императорская династия начала дрожать!»

«Я вот волнуюсь… Сможет ли Чэнь Мо создать крупномасштабную РПГ?»

«Предыдущий комментатор, ответь мне на несколько вопросов: умеет ли Чэнь Мо создавать казуальные игры? Умеет ли он создавать мобильные карточные игры? Настольные игры? Каждый раз, когда я думал, что он не сможет этого сделать, он делал именно это…»

«Создание РПГ-игры стоит огромных денег!»

«Чэнь Мо не хватает денег? Это что, шутка?»

«Да, у Чэнь Мо совсем нет денег, каждая игра, которую он выпускал, становилась безумно популярной, но он так беден… Особенно сильный удар нанесла „I am MT“, боже, пойду задоначу инди-разработчику…»

«Ничего себе, я думала, что пройдет два-три года, прежде чем я смогу прогуляться по Азероту, но оказалось, что игра уже создается. Я так взволнована!»

«Я просто хочу стать тауреном, который будет бегать по равнинам…»

---

Количество репостов и комментариев его поста начало быстро расти. Пятьсот, тысяча, две тысячи…

С другой стороны, пост «Императорской династии» был полной противоположностью поста Чэнь Мо. Самым смешным было то, что самым залайканным комментарий под этим постом было: «Всегда копируют, но никогда не превосходят!».

Всего за пару часов этот слоган стал очень известным, что только сильнее злило сотрудников компании «Императорская династия».

Такой жесткий ответ удивил не только обычных игроков, он удивил даже профессионалов игровой отрасли!

Многие разработчики видеоигр начали испытывать стресс. Он не слишком беспокоил их, пока он занимался разработкой мобильных игр, но разве этот пост не говорит о том, что с этого момента он начнет делать игры для ПК? И он начнет с РПГ, из-за чего столкнется с «Императорской династией» и компанией «Дзен»?

Он действительно ничего не боится!

Это вообще могло быть случайным совпадением? Сначала «Семь героев», потом анонс «Аин Мир», и к этим двум титанам еще добавляется и игра Чэнь Мо?

И все это в один день!

У компании «Дзен» был свой сильный козырь…

Компания «Императорская династия» пошла в направлении захвата РПГ сегмента …

А Чэнь Мо…хватало того факта, что это был Чэнь Мо!

Этот парень был непредсказуем с самого начала. Всегда именно он издевался над другими, пока еще никто не смог превзойти его!

Любители интернетных войн теперь были чрезвычайно довольны и начали воевать, в то время как Чэнь Мо сумел привлечь внимание к Азероту.

---

Тут и там вспыхивали дискуссии.

Самый большой вопрос заключался в том, какую игру планировал выпустить Чэнь Мо.

До сих пор Чэнь Мо опубликовал только эскиз и супер претенциозный комментарий.

Многие игроки думали, что Чэнь Мо, должно быть, делает ММОРПГ, так как содержание Азерота так хорошо подходит для создания ММОРПГ, можно было сказать, что этот жанр был создан для этого мира.

Но многие профессионалы игровой отрасли не думали, что он сделает ММОРПГ, максимум РПГ, ибо сейчас смог бы справиться Чэнь Мо с созданием чего-то такого масштабного?

Он выпустил анимационный сериал, а также создал веб-сайт, после чего создал «I am MT», игру, которая весила менее 200 мегабайт.

И хоть Чэнь Мо выпустил такой эскиз, кто мог быть уверен в том, что он прямо сейчас не создает еще одну донатную карточную игру?

Однако некоторые профессионалы игровой индустрии думали, что сейчас Чэнь Мо действительно создает РПГ-игру, поскольку теперь у него появились как деньги, так и игроки. А в сочетании с обширным уникальным миром и тяжелой работой, его РПГ точно сможет войти в историю.

Создание еще одной донатной мобильной игры не будет иметь никакого смысла. В конце концов игроки просто устанут ждать выхода чего-то серьезного даже с учетом того, что Азерот был отличным миром.

---

Чэнь Мо держал язык за зубами на счет своей игры. Он не отвечал никому, кто спрашивал его о его будущей игре.

В то же время создание шло согласно плану.

После того как Су Цзинью закончила очередную партию концепт-артов, Чэнь Мо нашел компанию, которая умела создавать качественные 3D-модельки.

Конечно, Чэнь Мо предоставил им абсолютно все условности каждой модельки, поскольку Чэнь Мо хотел наилучшим образом передать уникальность каждого юнита.

Детали персонажей не будут иметь таких высоких требований, как в РПГ-играх, поскольку игроки почти все время будут смотреть на карту сверху вниз.

Кроме того, Чэнь Мо также заставил Чжэн Хунси переписать сюжет четыре раза.

Все из-за того, что сюжет будет напрямую влиять на такие вещи, как рельеф местности, дизайн уровней, локации… Чэнь Мо пришлось тщательно проверять текст, он делал это ради того, чтобы все соответствовало истории.

Вопрос создания музыки и звуковых эффектов не был большой проблемой. Он мог бы передать этот вопрос на аутсорс, так что пока что он даже не притрагивался к музыке.

===

Игроки с нетерпением ждали выхода трех игр: «Семь героев», «Аин Мир» и игры Чэнь Мо.

В следующем месяце, пятого числа, в «Семь героев» можно будет сыграть всем желающим, так как игра выйдет из закрытого бета-тестирования.

Дата публичного бета-тестирования «Аин Мир» также была подтверждена — десятое число следующего месяца.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 106: Игра на рынке!**

Цзя Пэн и Цянь Кун были довольно шумными.

— Какого хрена твой мастер клинка снова здесь? Перестань убивать моих работников!

— Хех, ты думаешь, что я не вижу, что ты пытаешься скрыть тот факт, что ты начал строить новые здания? Я убью твоих работников!

— Не заставляй меня делать ЭТО!

— Боже мой, смотри, здание почему-то уничтожилось!

Эти двое довольно быстро прошли кампанию и быстро перешли к ПвП.

Цзя Пэн очень сильно полюбил эту игру, поскольку в стратегии могли играть и неудачники. Конечно, он никогда не нанимал бы героев, таких как мастер клинка или охотник на демонов, поскольку мастер клинка, который не критует — кусок мяса.

Девушки не были заинтересованы в ПвП, так что они решили, что пройдут только компанию. Но из-за их навыков они проходили компанию весьма…долго…

Кроме Вэнь Лингвэй, все остальные девушки все еще пытались пройти компанию нежити.

— Управляющий, не мог бы ты создать для меня какие-нибудь читы? Я действительно не могу пройти эту миссию, — взмолилась Чан Сюэ.

Чэнь Мо знал, что такие стратегии не слишком подходили для девушек.

— Хорошо, я научу тебя заклинанию, — сказал Чэнь Мо.

— Заклинание?

Чэнь Мо кивнул: — Откройте текстовое поле и напиши «Ктотвойпапочка».

Чан Сюэ едва сдержала смех: — Что ты имеешь в виду? Зачем мне спрашивать у игры, кто мой папочка?

Чэнь Мо сказал серьезным тоном: — Я серьезно, попробуй.

Чан Сюэ ввела чит в чат, как и велел Чэнь Мо, а затем нажал на клавишу ввода.

— Хм? Ничего не изменилось, — сказала Чан Сюэ.

— Попробуй ударить вон того монстра.

Чан Сюэ приказала своему рыцарю смерти атаковать чудовище, и оно погибло от одного удара!

Чан Сюэ была потрясена, а затем ударила другого монстра, который так же умер от одного удара. Более того, ее рыцарь смерти также был неуязвим и не терял ни капли здоровья независимо от того, сколько врагов его било.

Чан Сюэ воскликнула: — Вау, это потрясающе! Есть ли еще что-нибудь такое?

Чэнь Мо рассмеялся: — В игре есть еще много подобных особых…заклинаний, хочешь научиться?

Цянь Кун набрал «WhosYourDaddy» в чате в матче против Цзя Пена.

Цзя Пэн написал в чат: «???»

— А! Босс, это заклинание не работает, ты солгал! — воскликнул Цянь Кун.

Цзя Пэн потерял дар речи: — Боже… Что случилось с твоим достоинством?

Чэнь Мо рассмеялся: — Перестань думать о жульничестве. Любой знает, что использовать читы в мультеплеере — грех, но ты серьезно хочешь почитерить?

Чэнь Мо посмотрел на матч между Цянь Куном и Цзя Пеном, они оба еще были полными нубами.

Их стратегии были чрезвычайно однообразны, они всегда затягивали игру и обучали юнитов самого высокого уровня, а потом отправляли свои армии вперед, из-за чего исход матча решался всего из-за одного сражения. Они также в начале вообще не убивали нейтральных крипов, поскольку теряли при этом своих юнитов.

Но они все еще были новичками, так что все было в порядке.

Чэнь Мо не собирался рассказывать им о любых стратегиях. По мере того, как игра будет становиться более известной, в ней так же будут зарождаться свои стратегии.

---

Его игра «Warcraft: The Frozen Throne» уже была почти готова.

В его версии игры игровой движок, графика и ПвП были намного лучше проработаны, чем в оригинале.

Чэнь Мо сделал особенный упор на ПвП и добавил в него систему ммр-а, от 0 до 4000 очков.

Полторы тысячи указывали бы на среднестатистического игрока, меньше полутора тысяч означало бы, что игрок ужасен, а четыре тысячи ммр-а означали бы, что игрок является киберспортсменом.

Кроме того, Чэнь Мо сразу же сделал так, чтобы каждый матч записывался, и каждый такой реплей будет весить от силы два мегабайта, что позволит игрокам легко просматривать матчи скилловых игроков.

Именно из-за реплеев некоторых матчей несколько так называемых классических стратегий были распространены по всему миру.

---

На этот раз все в магазине видеоигр Чэнь Мо, включая Су Цзинью, отзывались об игре положительно. Даже девочки, которые не привыкли играть в стратегии, были довольны игрой.

Но единственным человеком, у которого были вопросы об игре, был Цянь Куном. Он спросил, почему Чэнь Мо не создал еще одну донатную игру, но он был быстро подавлен другими постоянными посетителями магазина видеоигр Чэнь Мо.

Все были уверены, что «Warcraft» обретет невероятный успех, которая не только бросит вызов «Завоеванию легиона» за первое место в списке стратегий, но и станет той игрой, которая навсегда войдет в историю игр!

---

«Warcraft: The Frozen Throne» официально выйдет на рынок в 2 часа дня.

Чэнь Мо решил выпустить ее только на своей игровой платформе и в официальном магазине приложений.

Чэнь Мо не чувствовал необходимости в обращении к другим платформам. Если бы он сделал это, разве тогда все то, что он сделал ради раскрутки своей игровой платформы, не прошло бы даром?

Он так же написал маленький пост на своем «Вейбо».

«Истинная история Азерота, которая будет передана с помощью необычной стратегии, уже доступна. „Warcraft: The Frozen Throne“ наконец-то можно скачать!»

Чэнь Мо решил не использовать обычную модель прибыли, вместо этого он сделал первую главу кампании бесплатной, но за две другие главы игроки должны будут заплатить, а так же если они захотят поиграть в мультиплеере, им так же придется купить две главы.

«Warcraft: The Frozen Throne» стоила восемьдесят восемь юаней, что было довольно большой ценой для Китая. «Завоевания легиона» продавалась за сорок долларов за пределами Китая, а в пересчете на юани цена составляла бы девяноста девять юаней.

Но поскольку китайские игроки имели более низкий уровень потребления и не могли идти плечом к плечу с другими развитыми странами, из-за этого разработчики «Завоеваний легиона» решили снизить цену, чтобы продать больше копий.

Китайские мобильные игры обычно стоят от десяти до двадцати юаней.

Так что «Warcraft: The Frozen Throne», которая стоила почти девяносто юаней, определенно могла считаться дорогой.

Даже такая игра, как «Завоевания легиона», которая пришла в Китай из-за границы, посмела оценить себя в девяносто девять юаней. Цена в восемьдесят восемь юаней «Warcraft: The Frozen Throne» было невероятно смелой ценой.

---

«Так дорого, даже обычная версия стоит восемьдесят восемь юаней».

«Других версий пока нет, есть только обычная версия, так почему ты ноешь?»

«Слишком дорого. Сможет ли китайская стратегия превзойти „Завоевания легиона“? Это слишком высокая цена…»

«Может он хочет по быстрому отбить затраты из-за того, что думает, что его игра хуже, чем „Завоевания легиона“?»

«Вы, ребята, такие тупые. Я рад, что Чэнь Мо решил выставить окончательный ценник. Вы, ребята, уже успели забыть о „I am MT“?»

«Согласен с комментатором выше. Да и в первую главу можно сыграть бесплатно. Что еще вам нужно, ребята?»

«Я думаю, что в эту игру стоит сыграть только потому, что она связана с Азеротом. Кто знает, насколько хороша эта игра».

«Пока вы тут болтали, я ее уже установил!»

----

Поскольку первую главу можно было пройти бесплатно и скачивание было совершенно бесплатным, игроки не стали долго думать и просто скачали «Warcraft: The Frozen Throne».

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 107: Шок...**

На форуме игры «Завоевания легиона».

---

«Я слышал, что появилась новая китайская стратегия, которая стала очень популярной».

«Я тоже слышал о ней. Ты же об „Warcraft: The Frozen Throne“ говорил? Это довольно неплохая игра с западным фентези в основе».

«…Неужели? Я думал, что западные фентезийные миры уже давно вымерли. Разве императорская династия и дзен недавно не анонсировали свои игры? Кто вообще осмелился пободаться с этими двумя титанами?»

«Чэнь Мо и его компания — Удар молнии».

«Чэнь Мо? Никогда о нем не слышал».

«Ты слышал о растениях против зомби?»

«А? Разве эту игру не издала компания, которая занимается только мобильными играми? Она что, решила залезть на компьютерный рынок?»

«Такой храбрый…»

«Я слышал, что у этого парня есть какие-то магические силы или что-то вроде того, ибо независимо от того, какая игра выходит от него, она всегда становится успешной. О, я уже загрузил этот Варкрафт, я расскажу вам о нем как только немного сыграю».

«Вперед! Мы будем ждать тебя!»

---

Все, кто активно общался на этом форуме, были фанатами стратегий, и подавляющее большинство из них играли в «Завоевания легиона».

Один из администраторов форума, Кайзер, спросил: «Что? Вышла новая стратегия? Скиньте ссылку, я заценю ее».

После этого сообщения начались обсуждения.

«Ого, Бог хочет поиграть в новую игру? Ладно, видимо мне тоже стоит попробовать».

«Даже Бог заинтересовался новой игрой, я, пожалуй, тоже ее скачаю».

«Бог, ты просто можешь скачать ее с сайта компании Удар молнии».

Кайзер был хорошо известен в китайском сообществе. В «Завоеваниях легиона» есть несколько суперзвезд, и Кайзер был одним из них.

Однако он не был лучшим из лучших, на пике своих сил он смог войти в топ десять своей страны. Причина, по которой он был хорошо известен публике, заключалась в том, что он всегда критиковал «Завоевания легиона» на различных форумах и даже был известен тем, что указывал разработчикам на баги, и, конечно, почти ни один из них не был до сих пор исправлен.

Кайзер считался главным человеком по обсуждениям стратегий в Китае. Он записал несколько отличных гайдов для «Завоевания легиона», а также имел свою собственную немаленькую базу поклонников.

Этот парень молчал уже долгое время. Но теперь, когда он скачает новую стратегию, его поклонники начали ожидать еще несколько отборных высказываний в сторону этой новой стратегии.

На самом деле этот «Бог» с огромной фанатской базой был всего лишь студентом второго курса.

Сюэ Каю было семнадцать лет и происходил он из состоятельной семьи, был большим поклонником стратегий и приобрел базу поклонников благодаря стримам и отличным гайдам.

Он уже не раз ругал разработчиков «Завоеванием легиона», но все, что получил в ответ — молчание и бездействие.

Поэтому Сюэ Кай ждал появления новой стратегии. Услышав, что китайский геймдизайнер разработал стратегию, он возложил на нее большие надежды.

Скачав игровую платформу компании «Удар молнии», он зарегистрировал новую учетную запись и скачал «Warcraft: The Frozen Throne».

Загрузка заняла совсем немного времени.

На иконе был изображен молодой человек, глаза которого были полны злых намерений.

Сюэ Кай дважды щелкнул по иконке.

На экране вспыхнул логотип компании «Удар молнии».

Зловещий порыв ветра…пролет камеры сквозь облака…

Вслед за зловещим ветром заиграла мелодичная мелодия.

Ворона пролетела над заснеженной вершиной, через пустынное ущелье, и, наконец, долетела до густонаселенного человеческого города.

Дворец людей, имперская столица Лордерона.

Отовсюду слышалась болтовня, пока король Теренас сидел на троне в глубокой задумчивости.

В то же время ворона вылетела из ниоткуда и появилась прямо перед королем.

Фоновая музыка немного притихла, и зловещая ворона привлекла внимание короля.

Пока все остальные в комнате болтали, ворона начала светиться подозрительным зеленым цветом и спустя мгновение превратилась в человека.

Медив.

Его лицо было закрыто капюшоном, но его голос был слышен всему замку.

— Люди в опасности. Орды тьмы придут снова, и мир будет на грани войны!

— Единственная надежда для твоего народа — двинуться на запад, в забытые земли, в Калимдор!

— Я не знаю, кто ты и зачем ты тут, но сейчас не время для пророчеств! — с явным огорчением воскликнул король, вставая с трона. — Если на нас нападут, я решу, как защитить своих граждан! Не ты!

В этот момент приятная фоновая музыка сменилась печальной меланхоличной мелодией.

— Однажды я потерял свою человечность, но я не позволю этому произойти снова.

— Если ты не сможешь решить эту проблему, я найду кого-нибудь другого.

Медив повернулся и ушел, бросив напоследок одно сообщение.

— Я предупредил тебя, судьба людей в твоих руках.

После этого экран почернел.

Хоть этот синиматик был коротким, но в нем содержалось много информации. Сюэ Кай до этого момента особо не интересовался историей Азерота, но этот короткий синиматик смог его зацепить.

Орки уже начали атаковать людей, а вместе с ними начала распространяться какая-то неизвестная болезнь. Таинственный человек пришел к королю, но его слова не были восприняты королем всерьез.

Этот синиматик сумел показать важную часть истории, и хоть Сюэ Кай не знал, кто такой Медив, и не знал, что это за человеческий город, но этого было более чем достаточно, чтобы история смогла привлечь его внимание.

Более того, синиматик действительно был хорошо проработан.

В этом мире Китай не испытывал недостатка ни в хороших анимационных компаниях, ни в хороших художниках, ни в хороших компаниях по производству звуковых эффектов, ни в актерах озвучки, единственное, чего не хватало компаниям — денег.

Хороший синиматик может быть создан с помощью вливания достаточного количества денег, и хоть этот не лучший из лучших, но он не так уж и далеко от звания лучшего синиматика.

Единственная проблема заключалась в том, что многие разработчики не хотели тратить на них деньги.

Синиматики будут длиться от двух до трех минут, но денег для их создания нужно потратить столько, сколько хватило бы на создание мобильной игры.

Почему Чэнь Мо потратил так много денег на синиматик?

Было неизвестно, сколько компания «Blizzard» потратила на синиматики для игры, но поговаривали, что все синиматики в «Wrath of the Lich King» обошлись компании «Blizzard» в пять миллионов долларов.

В параллельном мире из-за невероятного скачка технологий, а также из-за более низкой оплаты труда, вопрос создания синиматика не был таким дорогим, но все же обошелся в приличную сумму денег.

Чэнь Мо выбрал не самый качественный вариант, а чуть более дешевый, но результат его вполне устроил.

Тем не менее Чэнь Мо все равно потратил чуть больше тридцати семи миллионов юаней.

Но в эту цену входили все синиматики, которые появлялись в других частях серии игр «Warcraft».

Чэнь Мо потратил огромную сумму денег, которая принесла ему «I am MT», только для того, чтобы все выглядело очень кинематографично. Некоторые синиматики, которые были слишком дорогими, были заменены простым текстом или же мини анимацией, что сэкономило Чэнь Мо много денег.

Честно говоря, если бы у Чэнь Мо не было «I am MT», он не смог бы найти столько денег.

Если бы Чэнь Мо решил полностью упороться в кинематограф, стоимость создания игры легко превысила бы отметку в сотню миллионов.

Сама игра, включая художественное оформление и тому подобное, даже близко не стояла с отметкой в сто миллионов.

Только Чэнь Мо и Го Фэн из компании «Аврора» знали об этом, Су Цзинью и остальные вообще не знали о том, сколько он потратил на это. Су Цзинью и Цянь Кун, вероятно, умрут от шока, если узнают об этом.

В конце концов, это был огромный риск. Если его игра не станет успешной, разве тогда Чэнь Мо не потеряет десятки миллионов просто так?

Если бы он потратил эти деньги на донатную игру, подобную «I am MT», он заработал бы гораздо больше денег!

Но Чэнь Мо знал, что трата денег на синиматики было правильным решением.

Они могут не принести никаких бонусов другим играм, но в случае «Варкрафта» все было наоборот! Каждый синиматик этой игры войдет в историю, он бы все равно заказал их, даже если бы они стоили в два раза дороже!

Причина, по которой Чэнь Мо был готов потратить столько денег на синиматики, заключалась не в желании получения быстро прибыли, а в создании бренда «Warcraft».

Более того, тридцать семь миллионов юаней — это всего лишь около шести миллионов долларов, в конце концов он потратил значительно меньше денег!

--

Сюэ Кай был впечатлен этим ходом. Было очень мало зарубежных компаний, которые были готовы потратить деньги на синиматики, и компаний, которые тратили деньги на синиматики в Китае, почти не существовало.

Более того, этот синиматик имел не только качественную анимацию, в нем также было много контента!

Сюэ Кай сидел разинув рот несколько секунд, после чего начал проходить кампанию.

После того, как Артас обменялся несколькими словами с Утером Светоносным, началось обучение.

Обучение показало Сюэ Каю то, что выбор юнитов происходит на левый клик мыши, а чтобы они пошли куда-нибудь, нужно было нажать на правую кнопку мыши.

— А? Управление немного отличается от завоевания легиона.

Сюэ Кай был потрясен, поскольку «Завоевания легиона» стал чем-то вроде классики для игр-стратегий, с того момента, как эта игра вышла в свет, появлялось все меньше стратегий, которые делали другое управление.

Будучи бывалом игроков, Сюэ Кай не сразу начал играть, а решил заглянуть в управление.

Щелкните левой кнопкой мыши, чтобы выбрать, щелкните правой кнопкой мыши, чтобы отдать приказ, когда юнит будет выбран, откроется доступ к нескольким командам: обычное перемещение, остановка, удержание позиции, атака, патрулирование…

Более того, все эти приказы имели горячую клавишу для быстрого реагирования.

— Удержание позиций? Патруль?

Сюэ Кай нажал на патруль, а потом нажал на точку неподалеку, и Артас начал бегать от одной точке к второй.

— Система управления намного богаче, чем в других стратегиях. Она гораздо глубже, чем завоеваниях легиона, — воскликнул Сюэ Кай.

Более того, способности в этой игре были чем-то новым, чем-то, чего он давно не видел. В «Завоевания легиона», хоть и было несколько специальных подразделений, там не было такого типа войск, как «Герой».

В «Warcraft: The Frozen Throne» герои были частью игры, в левом верхнем углу был значок героя, и герои даже имели специальные способности, которые были очень полезны в бою.

Кроме того, справа от портрета героя был рюкзак, который в данный момент был пуст. Хоть в нем сейчас не было никаких вещей, ему стало очевидно, что эта игра точно не будет скучной.

— Интересно, в этой игре так много новых инновационных идей, — пробормотал Сюэ Кай.

Начав контролировать Артаса, Сюэ Кай приступил к выполнению поставленных задач.

Каждый раз, когда он отправлял его идти куда-нибудь, Артас говорил разные реплики.

— Свет дает мне силу!

— Где враг?

— Я служу свету!

Эта фишка присутствовала в «Завоеваниях легиона», но там оно было выполнено слишком плохо и порой из-за них Сюэ Кай краснел.

С другой стороны, фразы в «Warcraft: The Frozen Throne» были приятны и не раздражали.

Сюэ Каю не потребовалось много времени и он прошел обучение.

Поскольку Сюэ Кай имел большой опыт за плечами, он прошел первый уровень не почувствовав никаких трудностей.

Но пройдя первый уровень, Сюэ Кай не сразу продолжил играть, а отправил сообщение в групповой чат.

Кайзер: «Эта игра потрясающая. Завоевания легиона полный мусор по сравнению с ней!!!»

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 108: Взрыв популярности!**

Все члены этого группового чата были ошеломлены, когда прочитали сообщение Кайзера.

«О Боже, неужели нашего Бога взломали? Я никогда не видел, чтобы наш Бог хвалил стратегию!»

«Ты серьезно? Неужели игра настолько хороша?»

«Я верю Богу, но лучше для начала сам скачаю ее!»

Эта чат-группа состояла только из бывалых поклонников стратегий. Прочитав от Кайзера таких громкие слова, они решили сами опробовать эту игру .

Сюэ Кай был так доволен игрой, что почувствовал, что этого недостаточно. Он зашел на «Вейбо» и написал пост, который был полон хвалебных речей о игре.

Он даже решил начать стримить, так как чувствовал, что этого было недостаточно.

Такой игрой нельзя наслаждаться в одиночку, чем больше будет зрителей, тем лучше!

Более того, редко когда китайская компания выпускала такую красивую игру, так что конечно же он собирался ее поддержать!

Сюэ Кай запустил стрим.

Сюэ Кай обычно подрубал стрим только ночью, так что сейчас у него не было такого большого онлайна. Но было много поклонников, которые были подписаны на Сюэ Кая, так что многие получили оповещение о начале стрима.

«Ух ты, Бог подрубил? Но сейчас только полдень, это странно».

«Ух ты, мне все равно сегодня днем делать нечего, а так хоть понаблюдаю за игрой профи».

Все больше и больше людей начали узнавать о запуске стрима, и не прошло много времени, как онлайн на стриме вырос до двухста тысяч.

У Сюэ Кая было миллион фолловеров, которые следили за его стримами, так что такой онлайн был не таким уж большим.

Тем не менее, Сюэ Кай все еще был довольно большим стримером с миллионом фолловеров.

Сюэ Кай захватил в «OBS» игру «Warcraft: The Frozen Throne», чтобы зрители могли видеть происходящее в игре, а затем изменил название на «Играю в Warcraft: The Frozen Throne».

Сюэ Кай начал говорить, пока контролировал передвижение Артаса: — Я узнал об этой игре сегодня. Она сделана нашим соотечественником, и с тех мгновений, как только я начал играть в нее, я увидел, что она довольно хороша. Я рекомендую вам всем поиграть в нее.

В чате начали бурно обсуждать игру.

---

Сюэ Кай был одним из первых стримеров «Warcraft: The Frozen Throne», но он, безусловно, не был единственным. Новость о выходе этой игры быстро распространилась в сообществе тех, кто любил стратегии, и многие зрители отправились к другим стримерам, умоляя их сыграть в «Warcraft: The Frozen Throne». В рекордные сроки игра заняла первое место на всех площадках для проведения стримов.

На следующий день многие стримеры, которые до этого играли только в «Завоевания легиона» теперь начали играть в «Warcraft: The Frozen Throne».

Многие игроки были привлечены высококачественными синиматиками, харизматичным героями и невероятной историей, и вскоре «Warcraft: The Frozen Throne» стала невероятно популярной игрой.

Сюэ Кай вытащил свои деньги из карманов и без колебаний купил «Warcraft: The Frozen Throne». Он думал, что эта игра наверняка станет популярной, и восемьдесят восемь юаней за игру такого качества было довольно маленькой ценой.

Со временем Сюэ Кай начал обнаруживать, что эта игра имеет много контента и очень захватывающую историю.

На следующий день уже восемьсот тысяч зрителей смотрели на то, как Сюэ Кай играет в «Warcraft: The Frozen Throne», такой онлайн значительно превосходил онлайн многих топовых стримеров.

После прохождения очередной главы, на экране начал проигрываться еще один синиматик.

Сюэ Кай был шокирован, еще один синиматик? Разработчик должно быть очень богат, раз выбросил столько денег.

Где-то далеко зазвонил колокол.

Заиграла величественная мелодия, пока камера пролетела над Лордероном и показала Артаса.

Артас только-только начал входить в город. Жители Лордерона радостно приветствовали возвращение своего героя и кидали в воздух цветы и лепестки.

Когда один такой лепесток пролетал рядом с рукой Артаса, он поднял свою голову, которую скрывал черный капюшон, и схватил лепесток.

В этот момент величественная мелодия резко перестала играть, а на ее место пришла грустная и удручающая мелодия.

Лепесток медленно завял в руке Артаса.

Артас бросил его на землю и посмотрел в небо своими холодными, безжизненными глазами.

Затем Артас вошел во дворец.

Артас поприветствовал отца. Никто не заметил, что в руках Артаса не был священный молот, вместо него он держал ужасную ледяную скорбь.

Король встал, чтобы поприветствовать своего сына, но у Артаса в голове зазвучал совсем другой голос.

— Тебе больше не придется страдать ради своего народа и нести бремя этой короны, Я позабочусь обо всем!

Артас шагнул вперед с мечом в руке.

Камера переместилась на тень Артаса на стене, и в тоже время король закричал: — Сын мой, что ты делаешь?

Артас ответил без единой эмоции: — Я становлюсь королем, отец.

Когда кровь полилась с трона, Артас бесстрастно воскликнул: — Это королевство будет уничтожено, и на его обломках возникнет новый порядок, который станет основой мира!

---

Как только Сюэ Кай пришел в себя, он увидел, что его чат попросту кипел.

«О боже, и это китайская игра? Вы хотите сказать, что это китайская игра?»

«Этот синиматик просто сумасшедший! Моя мама только что спросила, почему я стою на коленях!»

«Праведный сын в конце концов сломался? Боже мой, неужели история должна быть такой непредсказуемой!»

«Я с самого начала знал, что ничего хорошего из этого не выйдет!»

«Поторапливайся, мы хотим увидеть конец!»

---

Игроки уже начали сходить с ума от этого сюжета, а они даже еще не увидели ПвП режим.

Постановка этой истории полностью превзошла все игры.

В магазине видеоигр Чэнь Мо сейчас все смотрели на статистику игры.

Компьютерные игры находились на другом уровне, нежели мобильные игры. Все были уверены в «Warcraft: The Frozen Throne», но никто не знал наверняка, насколько хорошо игра будет продаваться.

Су Цзинью спросила: — Босс, что там по продажам?

Чэнь Мо ответил: — Разве ты не спрашивала об этом час назад? На сколько они смогут вырасти за час?

— Быстро посмотри, — приказала Су Цзинью.

Чэнь Мо взглянул на статистику и сказал: — Двадцать четыре тысячи девятьсот шестьдесят покупок, пока что в среднем за час ее покупают семьсот раз.

— Ух ты, это потрясающе! Более двадцати тысяч продаж в первый же день! — воскликнула Су Цзинью.

Цянь Кун также сказал счастливым тоном: — Больше миллиона юаней в день! Это же потрясающе!

«Растения против зомби» также смогла достичь двадцати тысяч продаж в первый день. Но, в конце концов, это была мобильная игра, которая стоила десять юаней, что принесло бы всего двести тысяч юаней грязными.

«Warcraft: The Frozen Throne» была крупной игрой, которая стоила восемьдесят восемь юаней, а продажа двадцати тысяч копий означала доход в размере 1,7 миллиона юаней.

— Тебя это устраивает? Я думаю, что продажи скоро начнут набирать темп, — сказал Чэнь Мо.

— Начнут набирать темп? — Су Цзинью была удивлена, — если это произойдет, разве тогда от завоеваний легиона не останется и мокрого места. Разве это не слишком нереально?

Чэнь Мо рассмеялся: — Нереально? Было бы нереально, если бы этого не произошло.

Все остальные думали, что количество продаж «Warcraft: The Frozen Throne» уже было отличным результатом, но Чэнь Мо все еще не был удовлетворен.

В его предыдущем мире игра «Warcraft: The Frozen Throne» разошлась тиражом в 1,6 миллиона экземпляров только в Китае. В то время пиратство было обычным явлением в Китае, так что продажа 1,6 миллиона копий игры было невероятным успехом.

Хоть Чэнь Мо установил немного высокую цену в восемьдесят восемь юаней, пиратство в этом мире практически отсутствовало как таковое. А в сочетании с тем, что среди стратегий сейчас не было достойных конкурентов, Чэнь Мо был уверен в том, что сможет продать около двух миллионов копий в Китае!

Но такая игра, как «Warcraft: The Frozen Throne», сможет легко стать чрезвычайно популярной и за границей. Что уж говорить, если там сейчас была чрезвычайно популярна «Завоевания легиона», которая была намного хуже «Warcraft: The Frozen Throne» во всех аспектах.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 109: Провал императорской династии!**

Популярность «Warcraft: The Frozen Throne» продолжила расти, невероятная игра Чэнь Мо, история Азерота, революционная стратегия, отличная китайская игра — обсуждения с такими названиями и разного рода статьи начали всплывать буквально повсюду.

Был удивителен тот факт, что если бы поклонник стратегий не знал о «Warcraft: The Frozen Throne» и написал об этом в любом обсуждении, он, вероятно, сразу же был бы покрыт всевозможными выражениями.

На третий день продажи «Warcraft: The Frozen Throne» достигли отметки в сорок три тысячи экземпляров.

Конечно же загрузок было намного больше, но на данный момент купили игру всего сорок три тысячи раз.

Если учесть эти данные и быстрый рост продаж, «Warcraft: The Frozen Throne» скорее всего достигнет отметки в восемьсот тысяч продаж, что принесло бы Чэнь Мо примерно семьдесят миллионов юаней.

Это свело игровое сообщество с ума.

Как правило компьютерная игра могла принести своему создателю максимум десять миллионов юаней за месяц. Но «Warcraft: The Frozen Throne» вышла в очень правильное время — нет конкурентов, нет проблем!

Чэнь Мо ворвался на рынок ПК игр и нокаутировал бывшего чемпиона — «Завоевания легиона».

Более того, отзывы о «Warcraft: The Frozen Throne» были невероятно высоки. Рейтинг «Warcraft: The Frozen Throne» также никогда не снижался ниже 9,5 баллов, и многие журналисты, которые занимались обзором видеоигр, не могли сказать ничего плохого об игре.

----

«Высококачественная китайская стратегия: «Warcraft: The Frozen Throne»!

«Только вышла, а уже классика!»

«Вы не поверите, но это китайская игра с невероятными синематиками!»

«От «I Am MT» до «Warcraft: The Frozen Throne», сколько еще сюрпризов может дать нам Азерот?»

«Рейтинг не ниже 9.5 баллов, важный момент в истории стратегий!»

«Легендарная стратегия: эта игра уничтожила «Завоевания легиона»!»

«Все профессионалы твердят одно и тоже: это невероятно качественная игра!»

----

Все игровые СМИ только хвалили игру, всего за несколько дней большинство игровых СМИ стали несгибаемыми поклонниками Чэнь Мо, снова и снова печатая статьи о «Warcraft: The Frozen Throne».

Многие игроки посвятили свое время продвижению «Warcraft: The Frozen Throne».

В мгновение ока «Warcraft: The Frozen Throne» стала невероятно известной. Даже игроки, которые до этого ни разу не играли в стратегии, узнали о этой игре.

----

Пятого числа игра «Семь героев» вышла из закрытого бета-теста.

Десятого числа игра «Аин Мир» вышла из закрытого бета-теста.

Эти две игры должны были стать горячими темами, но им не удавалось привлечь к себе много внимания. «Семь героев» на самом деле собрала меньше игроков, чем при закрытом бета-тесте.

У игры «Аин Мир» дела обстояли еще хуже, когда она вышла из закрытого бета-теста, «Warcraft: The Frozen Throne» уже была на рынке. Когда эти две игры начали сравниваться обычными игроками, на первую игру без слез смотреть было невозможно.

Увидев сюжет и синематики «Warcraft: The Frozen Throne», игроки поняли, что даже геймдизайнер «C»-класса может сделать настолько качественную игру. Игроки, которые поиграли в «Аин Мир», не продержались в игре и часа.

«Что это за графика? Что это за анимации? Боже, как это забыть».

«Все настолько плохо, что даже хорошо. Разработчикам явно стоит поиграть в «Warcraft: The Frozen Throne».

«Императорская династия» выпустила игру такого качества? Вы же огромная компания, но вы не смогли конкурировать с геймдизайнером класса «C», который вошел в индустрию видеоигр всего год назад? Вы, ребята, заставили меня посмеяться».

«Сюжет что, писал дошкольник?»

«Слишком убогая игра».

Даже несгибаемые поклонники «Императорской династии» не смогли придумать ни одного оправдания их игре.

Возможно, что дела обстояли бы лучше без присутствия «Warcraft: The Frozen Throne». Но из-за этой игры каждый смог увидеть все вопиющие недостатки игры.

Синематики? Забудьте! Сюжет вообще видимо писала собака! Больше всего всех бесило тот факт, что «Warcraft: The Frozen Throne» была стратегией, где история не была важна, но она была прописана настолько хорошо, что местами даже становилось страшно! И тут выкатывается этот «Аин Мир»!

Тан Даган оказался в затруднительном положении. «Вы не можете винить меня, «Императорская династия» не выдала мне достаточного количества ресурсов!» — подумал он.

Высшие чина компании так и не смогли достигнуть консенсуса в отношении «Аина Мира». Цю Цзян и Цинь Сяо были решительно против «Аина Мира», но Янь Чжэньюань и Линь Чаосю поддержали его идею, но не пожелали вкладывать слишком много ресурсов в проект Тан Дагана.

Тан Даган был зол на то, что он не получил полной поддержки «Императорской династии»!

Но что бы получилось, если бы ему выдали доступ ко всем ресурсам компании?

Чэнь Мо даже бы глазом на это не моргнул.

«Семь героев» и «Аин Мир» сейчас вообще не пользовались популярностью. Они были полностью подавлены «Warcraft: The Frozen Throne».

«Императорская династия» и компания «Дзен» не ожидали, что их игры, в которые они вложили много времени и усилий, будут полностью побеждены игрой от геймдизайнера класса «C».

Хуже провала, который сопровождался громким треском, была только тихая смерть. В начале у «Аина Мира» было несколько ненавистников, но время шло, и их становилось только больше.

Попытка копирования Азерота с треском провалилась.

---

В это же время фанаты стратегий дергали себя за волосы, пытаясь придумать стратегии в «Warcraft: The Frozen Throne». Они были потрясены тем, что игра была намного сложнее, чем они думали.

В начале все просто создавали армию самых дорогих юнитов для одного большого сражения. Игроки были сосредоточены на создании самых дорогих юнитов и полностью игнорировали героев.

Позже один бывший киберспортсмен открыл несколько способов применения героев и сосредоточился на раннем убийстве нейтральных крипов. Вскоре ранние зерг-раши и ранние сражения стали все более распростроненными.

После этого все начали постоянно разведывать территории и лучше контролировать своих юнитов, нашли более оптимальное соотношение работников для рудников и для добычи дерева. Игроки, которые ранее играли только в «Завоевания легиона» теперь изо дня в день играли в «Warcraft: The Frozen Throne», пытаясь стать лучше.

Чэнь Мо спустя несколько дней включил систему ммр-а в «Warcraft: The Frozen Throne», а также запись реплеев. С того момента игроки начали наблюдать за тем, как играют сильные игроки, начали изучать новые стратегии из первых рук, а также начали пересматривать старые стратегии, что позволило им находить новые стратегии еще быстрее.

За неделю Сюэ Кай и другие титаны стратегий сумели набрать две тысячи четыреста очков ммр-а. Они даже были готовы отказаться от сна, чтобы подняться еще выше.

«Warcraft: The Frozen Throne» начала проникать в сообщества тех игроков, которые ранее вообще не играли в стратегии. Игроки, которые никогда не играли в «Завоевания легиона», начали играть в «Warcraft: The Frozen Throne» из-за ее богатой истории.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 110: Звонок.**

Ночь.

Крики негодования доносились со второго этажа магазина видеоигр Чэнь Мо.

— Что за черт! Дайте мне книги на раскадровку!

— Боже мой, почему опять книга на анимацию?!

— Я хочу подняться на второй уровень! Перестань подсовывать мне бесполезный мусор и дай мне книги на улучшение навыков раскадровки!

Если бы на втором этаже не было хорошей звукоизоляции, его соседи, вероятно, уже вызвали бы полицию.

Прошел месяц с тех пор, как «Warcraft: The Frozen Throne» вышла на рынок, и ее за этот месяц купили семьсот сорок тысяч раз, а это означало, что Чэнь Мо получил почти сорок один миллион юаней в свой карман.

Поскольку большая часть продаж шла от его игровой платформы, большая часть его прибыли шла прямо к нему, без изъятия процента официального магазина приложений, и именно поэтому прибыль была выше, чем ожидалось.

Количество продаж начало падать в последние пару дней, но Чэнь Мо за первый же месяц сумел почти отбить стоимость создания игры.

В этом не было ничего удивительного, поскольку «Warcraft: The Frozen Throne» была классической игрой. Но Чэнь Мо не был полностью удовлетворен такими продажами.

Трудно было предсказать, сколько еще копий он сможет продать, но Чэнь Мо чувствовал, что его предыдущая оценка в двадцать миллионов была слишком консервативной.

Получив столько денег, Чэнь Мо потратил большую их часть на кредиты и попытался перейти на второй уровень.

Но чем больше денег он тратил, тем больнее ему становилось на душе.

Все из-за того, что теперь практически все навыки перешли на второй уровень, из-за чего большая часть книг преобразовывалась в кредиты. И каждая такая книга, навык которой уже был на втором уровне, по сути сжигала семьдесят тысяч кредитов. По сути, это был грабеж.

Ему осталось прокачать искусство, 3D-арт, анимацию и раскадровку, в общем ему нужно получить еще двести пятьдесят книг.

Согласно дропу, который выпадал ему ранее, включая тот факт, что он мог получить бесполезные дубликаты книг навыков и преобразовывать эти книги навыков в кредиты, Чэнь Мо должен будет нажать на кнопку «х10» по крайней мере еще восемьдесят раз.

И хоть у Чэнь Мо были деньги, ему было больно видеть то, как его деньги буквально сгорают.

После еще нескольких прокруток шанс выпадения нужных книг резко уменьшилось.

Единственной хорошей вещью, которая могла успокоить его, было то, что он получил много специального оборудования.

Половиной из специального оборудования было зельем просмотра воспоминаний, а все остальное — сыворотками улучшения скорости реакции и зельями повышения скорости рук.

Сдерживая боль, Чэнь Мо использовал все это специальное оборудование.

Какую пользу принесут эта сыворотка и зелье?

Основываясь на названии, сыворотка улучшения скорости реакции улучшит скорость реакции, а зелья повышения скорости рук увеличат скорость рук. Такие улучшение были важны для профессиональных игроков.

Для него же они были бессмысленны.

Что все это значит? Является ли это знаком с небес?

Чэнь Мо начал обдумывать этот вопрос — не будет ли это пустой тратой всех этих сывороток и зелий, если он в конечном итоге не будет играть в игры?

Чэнь Мо заснул, обдумывая эту мысль.

Игроки еще не знали, с каким кошмаром им придется столкнуться в будущем…

---

Было несколько игровых СМИ, которые хотели взять интервью у Чэнь Мо, но Чэнь Мо отказал всем.

Чэнь Мо также собрал много поклонников на своем «Вейбо», теперь у него было более миллиона подписчиков, на сегодняшний момент он считался довольно известным геймдизайнером.

Чэнь Мо ничего не публиковал на своем «Вейбо» в течение месяца и отказывался от каждого интервью. Многие поклонники подозревали, что он просто сейчас заработал много денег и уехал отдыхать.

Статистика Чэнь Мо в «игровом движке иллюзий» намного улучшилась.

Чэнь Мо: геймдизайнер («B»-класс)

Креативность: 78

Система: 67

Код: 76

Дизайн уровней: 77

Сюжет: 85

Концепт-арт: 77

3D-арт: 46

Ежемесячная квота: 0КБ/180ГБ

Каждый отдельный атрибут пережил взрывной рост, особенно сюжет поднялся аж до восьмидесяти пяти баллов.

Чэнь Мо, наконец, стал геймдизайнером класса «B». Конечно, его способности были лучше, чем у некоторых ни на что не годных геймдизайнеров класса «A». Но так как Чэнь Мо был еще очень молод, создатели движка не рассматривали вопрос о повышении Чэнь Мо до уровня геймдизайнера класса «A».

Однако Чэнь Мо не заботился о таких титулах. Он чувствовал, что статистика в «игровом движке иллюзий» была совершенно бессмысленна.

---

На следующий день Чэнь Мо проснулся в то же время, что и обычно.

Люди уже ждали у входа в его магазин видеоигр. В итоге он был полностью заполнен через десять минут после того, как открылся.

После того, как его игра «Warcraft: The Frozen Throne» стала популярной, магазин видеоигр Чэнь Мо также получил большое количество внимания. Игроки посещали его магазин видеоигр, чтобы поиграть в «Warcraft: The Frozen Throne», отказываясь идти в близлежащие интернет-кафе.

Поздоровавшись с несколькими поклонниками, Чэнь Мо покинул свой магазин видеоигр.

В этот момент на телефон Чэнь Мо позвонил неизвестный номер.

— Алло? — ответил Чэнь Мо.

— Здравствуйте, вы мистер Чэнь Мо, создатель «Warcraft: The Frozen Throne»? — спросил некто.

Чэнь Мо прочистил горло: — Да, это я.

После двух секунд молчания звонивший сказал: — Я — представитель зарубежного отдела «Метеоритных технологий». Я звоню вам из-за вашей игры.

Чэнь Мо был потрясен, «Метеоритные технологии»?

Компания «Метеоритные технологии» была довольно известной компанией в Китае. Она сосредоточилась на переводе китайских игр на другие языки ради распространения их за пределами Китая.

В их услуги входили обычные переводы игры, выпуск, взятие вопросов утверждения за рубежом, в общем они брали на себя практически все вопросы, которые мучали многих геймдизайнеров.

Чэнь Мо на самом деле уже думал о выходе за пределы Китая, так что этот звонок спас его от многих проблем.

Но это было неудивительно, поскольку «Warcraft: The Frozen Throne» получила такие хорошие отзывы в Китае. Она с легкость превзошла бывшего чемпиона «Завоевания легиона», плюс мир западной фентези также очень хорошо будет работать на западном рынке.

Поэтому подобные компании также всерьез рассматривали возможность получения прав на распространение «Warcraft: The Frozen Throne» за рубежом.

Чэнь Мо немного подумал, после чего сказал: — Хорошо, мы можем поговорить об этом. Завтра в моем магазине видеоигр, как вам?

Договорившись о времени, они попрощались друг с другом.

Чэнь Мо не придал этому слишком большого значения, так как чувствовал, что из-за качества «Warcraft: The Frozen Throne», они не смогут сделать ничего плохого, независимо от того, как они ее переведут. Единственное, о чем ему придется подумать, так это о цене.

Купив баночку газировки по дороге, Чэнь Мо направился в интернет-кафе «Судьба».

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 111: 1 на 1?**

Чэнь Мо сел за компьютер.

Чжуо Яо сегодня не было в интернет-кафе, вместо нее на стойке регистрации была женщина, которая не знала Чэнь Мо.

Чэнь Мо обошел интернет-кафе и обнаружил, что почти половина игроков играла в «Warcraft: The Frozen Throne».

С тех пор как «Warcraft: The Frozen Throne» стала популярной, многие интернет-кафе установили ее на свои компьютеры. Игроки могли войти в свои учетные записи, чтобы поиграть против других игроков.

Поскольку в интернет-кафе было довольно много игроков, Чэнь Мо сел за свободное место.

Чэнь Мо вошел в свой аккаунт и запустил «Warcraft: The Frozen Throne».

Поскольку он был занят раньше, он никогда по-настоящему не играл в «Warcraft: The Frozen Throne». Это был его первый раз, когда он собирался поиграть в нее как обычный игрок.

[Введите ник: Silent.]

[Внимание: ник уже занят.]

Чэнь Мо нахмурился и позвонил Су Цзинью.

— Эй, золотая рыбка, не могла бы ты проверить, кто использует ник Silent в «Warcraft: The Frozen Throne»? Да, смени ему имя. Зачем? Это не имеет значения. Да, и выдай ему двести юаней в качестве компенсации. Да, прямо сейчас.

Чэнь Мо ввел этот ник еще раз через пять минут и зашел в игру.

Чэнь Мо решил сначала поиграть против очень сильного компьютера.

Через двадцать семь минут Чэнь Мо вышел из матча.

Хоть один такой бот был бы серьезным соперников для обычных игроков, но для Чэнь Мо, который создал эту игру и знал алгоритмы ИИ, этот матч был слишком скучным. Более того, его скорость реакции и скорость рук были наравне с профессиональными игроками.

Поскольку он давно не играл, он решил сыграть еще раз, но на этот раз против безумного бота.

После того, как Чэнь Мо почувствовал, что разогрелся, он начал искать себе реального противника.

Сейчас его ммр был равен нулю. После десяти рейтинговых матчей ему будет присвоен рейтинг.

Первая, вторая, третья игра…

Он буквально уничтожал своих соперников. Особенно в третьей игре, где Чэнь Мо играл орками. Он уничтожил своего противника только с помощью мастера клинка и двух бугаев, и его противник вышел из игры, когда с начала матча не прошло и десяти минут.

— …Я чувствую себя хулиганом.

С этим ничего не поделаешь, так как он играл с обычными новичками. Чэнь Мо обладал навыками профессионального игрока, и он знал стратегии, которые были лучшими в его прошлом мире. Ему даже стало стыдно из-за того, что он играл против нубов и делает все, что хочет.

В это время кто-то позади Чэнь Мо сказал: — Эй, неплохо играешь, может сыграем один на один?

Чэнь Мо обернулся и увидел, что за его спиной стоит круглолицый парень. На вид ему было лет девятнадцать, и из-за его круглых очков он был прямо вылитым Пандареном.

— Жирдяй, ты опять хочешь поиздеваться над новичком? — спросил другой парень, который сидел рядом. — Ты хочешь победить каждого, кто пришел сюда ради игры в Варкрафт?

Другой парень сказал: — Игрок с тремя тысячами ммр-а опять издевается над нубами?

— Прекратите болтать, — сказал жирдяй. — я вас спрашивал? Я только что видел, как этот парень сыграл два матча, и он действительно хорош.

Он посмотрел на Чэнь Мо и сказал: — Привет, я Цзоу Чжо.

Чэнь Мо был потрясен: — Чо?

Был ли этот парень Пандареном в своей прошлой жизни?

Цзоу Чжо пренебрежительно махнул рукой: — Не Чо, а Цзоу.

— О, Цзоу Чжо, приятно познакомиться. — сказал в ответ Чэнь Мо, — ты меня знаешь?

Цзоу Чжо был смущен: — Приятно… а ты меня знаешь?

Чэнь Мо покачал головой: — Не волнуйся, я сыграю с тобой партию.

Цзоу Чжо был удивлен ответом Чэнь Мо, но он поспешно сел напротив Чэнь Мо.

— Я не буду подглядывать, — сказал Цзоу Чжо.

Чэнь Мо был впечатлен, как этот жирдяй не мог знать, кто он такой? Разве он не должен знать разработчика этой игры?

Но теперь, когда он подумал об этом, Чэнь Мо понял, что он до сих пор не выложил свою фотку «Вейбо», и игроки обычно не искали, как выглядят геймдезайнеры, поэтому для него было вполне нормально не знать, кто такой Чэнь Мо.

— Хорошо, сейчас создам, — сказал Цзоу Чжо.

Хоть в игре и существовал рейтинг, чаще всего в интернет-кафе игроки создавали частные лобби.

Спустя мгновение в его лобби вошел Чэнь Мо.

Цзоу Чжо спросил: — Брат, какой расой ты будешь играть? Я нежитью.

Чэнь Мо ответил: — Я? Пусть рандом решит за меня.

— А? — Цзоу Чжо был шокирован, — Рандом? Ты еще не нашел свою любимую расу?

— Я обычно играю вслепую, не волнуйся, запускай, — ответил Чэнь Мо.

Цзоу Чжо немного колебался: — Мне стоит поставить себе 80% здоровья?

Чэнь Мо рассмеялся: — Не волнуйся, давай сыграем один раунд.

Цзоу Чжо кивнул: — Хорошо, тогда начнем.

Матч начался.

Несколько игроков в «Warcraft: The Frozen Throne» сгрудились вокруг и начали наблюдать.

— Ух ты, он выбрал случайную расу, ха. Этот парень не выказал жирдяю никакого уважения!

— Тихо, началось!

Их мыши и клавиатуры начали непрерывно щелкать, а экраны то и дело мелькали тут и там.

Здания строились быстро, пока рабочие собирали ресурсы.

В конце концов, Цзоу Чжо был игроком с тремя тысячами ммр-а. Поскольку игра была довольно новой, и в ней было не так много высококвалифицированных игроков, в сочетании с тем, что было довольно трудно забраться повыше, три тысячи ммр-а было довольно высоким показателем.

Вскоре один из послушников обнаружил базу Чэнь Мо.

— Орки, да. — Цзоу Чжо решил не рашить его, ибо орки на ранней стадии могли с легкостью отбить атаку.

После двух минут активного геймплея зрители обнаружили, что их тайминги были идеальными, и из-за их микроменеджмента они могли сказать, что оба игрока точно не были нубами.

— Мастер клинка плюс два бугая, похоже, что игроки высокого уровня всегда нанимают мастера клинка в качестве первого героя.

— Но жирдяй уже подготовил защиту. Он был очень осторожен, пока убивал нейтральных крипов.

— Что за…как он это сделал? Орками управляет робот?

— Все в порядке, жирдяй все еще держится.

В начале было несколько небольших стычек, Цзоу Чжо прокачивал уровень своего героя, в то время как Чэнь Мо постоянно преследовал его. Мастер клинка Чэнь Мо следовал за Цзоу Чжо повсюду, он добивал нейтральных крипов и воровал предметы всякий раз, когда ему выпадала такая возможность.

Цзоу Чжо хоть и был готов к этому, но все еще находился в трудном положении. Он не был похож на нуба, который ливнул бы из игры после издевательств со стороны мастера клинка Чэнь Мо.

Несколько игроков стояли позади Чэнь Мо и шептались между собой, не желая, чтобы Чэнь Мо и Цзоу Чжо услышали их.

— Боже мой, я не могу уследить за его движениями, что он только что сделал?

— Мастер клинка постоянно следует за героем жирдяя. Плюс его бугаи в это же время убивают крипов. Он успевает контролировать сразу три разных места! Этот человек — профессионал!

— Почему я чувствую, что жирдяй находится в невыгодном положении?

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 112: Что вообще происходит?**

Матч закончился через семнадцать минут.

Цзоу Чжо написал в чат «GG», когда его рыцарь смерти умер.

Он в замешательстве почесал затылок. Он не совсем понял, как его так избили.

Его противник не сделал ничего особенного, он просто нанял мастера клинка с двумя бугаями. Однако этот матч был совсем другим. На протяжении всей игры он проигрывал в каждой стычке.

Цзоу Чжо думал, что этот матч длися тридцать или около того минут, но спустя мгновение он увидел, что прошло всего семнадцать минут.

Зрители тоже были в шоке.

— Что случилось? Жирдяй проиграл?

— …Причем всего за семнадцать минут!

— Как же так? Я не заметил ничего необычного, но он так быстро проиграл.

— Боже мой, вот это я понимаю, бой между двумя титанами!

— Еще разок? — спросил Чэнь Мо.

Цзоу Чжо почесал затылок: — Я был не в своей тарелке, давай еще раз!

Чэнь Мо кивнул: — Хорошо.

На этот раз Цзоу Чжо играл гораздо осторожнее и был полностью сосредоточен на игре. Ему также удалось выяснить, что Чэнь Мо на этот раз играет ночными эльфами.

— Успокойся, успокойся. Не может же он играть одинаково хорошо на всех расах, верно?

Цзоу Чжо постоянно убивал нейтральных крипов, но на этот раз он встретился с охотником на демонов Чэнь Мо. Хоть он не мог становиться невидимым, как мастер клинка, он мог сжигать ману. Каждый раз, когда он видел охотника на демонов, единственное, что он видел — сжигание маны и то, как он быстро убегал. Он не мог догнать его своим рыцарем смерти, и сделать ему что-нибудь он на данный момент вообще не мог.

После еще нескольких таких встреч маны у рыцаря смерти не осталось, и он не мог исцелить себя, даже если бы захотел.

В итоге Цзоу Чжо не смог сосредоточиться и все время отвлекался на его героя, из-за чего забыл о тренировке войск. В итоге охотник на демонов каждый раз приходил из ниоткуда и стилил его нейтральных крипов или убивал послушников, которые добывали золото на руднике.

Цзоу Чжо написал «GG» спустя двадцать минут.

Никаких специальных стратегий, в этом матче не было показано ничего сверхъестественного, но Цзоу Чжо все равно проиграл по какой-то причине.

Он просто не мог победить его!

— Еще разок? — спросил Чэнь Мо.

Цзоу Чжо яростно замотал головой: — Хватит! Ты ненормальный! Какой у тебя ммр?

Чэнь Мо ответил: — У меня? Я еще даже не откалибровался.

Цзоу Чжо рассмеялся: — Перестань шутить, как ты можешь играть на таком уровне, даже если еще не откалибровался? Решил немного посмурфить?

Чэнь Мо подумал и понял, что это было не так уж и далеко от истины.

Цзоу Чжо сказал: — Добавь меня в друзья, надеюсь что ты поможешь мне в будущем.

Чэнь Мо кивнул: — Конечно.

Добавив друг друга в друзья, Цзоу Чжо спросил: — Кстати, ты не хочешь присоединиться к моей группе по Варкрафту? В ней есть несколько высококвалифицированных игроков. Я не смог победить тебя, но ты обязательно сможешь найти кого-то, кто победит тебя.

Чэнь Мо сказал после некоторого раздумья: — Забудь об этом, у меня слишком много работы. Может быть, в следующий раз.

Цзоу Чжо не стал настаивать, так как каждый высококвалифицированный игрок, которого он знал, был не очень дружелюбным.

— Ладно, я поиграю немного, — Чэнь Мо попрощался с Цзоу Чжо и продолжил играть на своем месте.

Чэнь Мо в любом случае не собирался играть на полную, да и этот парень Цзоу Чжо вовсе не был нормальным соперником! Остальные думали, что Чэнь Мо играл полностью сосредоточившись, но Чэнь Мо вообще не парился и играл на легке.

Он даже не применил ни одну из глупых стратегий, по типу «Застрой базу противника башнями»!

Чэнь Мо было скучно издеваться над ним, и он решил, что должен дать игрокам небольшую подсказку.

А какую именно, он решит после еще одного рейтингового матча.

---

Цзоу Чжо отправил реплеи двух матчей в чат-группу.

Zzz: «Я только что встретил Бога в интернет-кафе, он просто уничтожил меня…»

В этой группе было несколько игроков, которые были намного сильнее его, Цзоу Чжо считали игроком, который был чуть лучше большинства, поэтому его сообщение не привлекло нужного внимания, вместо этого над ним начали смеяться.

«Ух ты, в интернет-кафе появился Бог, который надрал задницу нашему профи».

«А я то думал, что ты — признанный чемпион в интернет-кафе „судьба“».

«Ха-ха, я хочу посмотреть, как над ним поиздевались».

Цзоу Чжо потерял дар речи. Что не так с этими людьми? Смеетесь над моими неудачами?

Вы, ребята, должны прийти и сыграть против него, дело не в том, что я плохой игрок, а в том, что противник ненормальный!

Цзоу Чжо просмотрел список онлайна и увидел, что Кайзер был в сети.

«@Кайзер Бог, не мог бы ты взглянуть на эти реплеи? Я пересмотрел их несколько раз, но так и не понял, почему проиграл. Такое чувство, что я просто был хуже него. Неужели разрыв в навыках настолько велик?»

И, как обычно, он ему не ответил.

Цзоу Чжо был немного на взводе, но ничего не мог поделать, так как Кайзер обычно всегда молчал и редко кому-то отвечал.

Прошло совсем немного времени, прежде чем кто-то посмотрел повтор боя Цзоу Чжо и Чэнь Мо.

«Что? Я только что посмотрел реплей, ты что, играл с 80% здоровья? @Zzz»

Цзоу Чжо потерял дар речи: «Нет, с 100%».

«Почему твой рыцарь смерти выглядит так, будто он сделан из бумаги, мастер клинка в одиночку просто уничтожает его».

Цзоу Чжо: «Я тоже не знаю!»

«Почему в первом матче играла нежить против орков, а во втором — нежить и ночные эльфы? Против тебя играло два разных человека?»

Цзоу Чжо ответил: «Это один и тот же парень, он дважды обыграл меня, выбрав расу наугад!»

«Что за…ты шутишь, да? Вы оба играли серьезно? Оба матча были такими…односторонними».

Цзоу Чжо ответил: «Ты думаешь, что я играл не всерьез? Я показал ему все, чему научился!»

«Тогда у меня нет идей».

Несколько других игроков посмотрели реплеи Цзоу Чжо, но никто из них не смог сказать, из-за чего он проиграл. Поскольку обе стороны использовали обычную тактику и в основном повторяли движения друг друга, Цзоу Чжо все равно проигрывал с треском, что было странным явлением.

Все, что они смогли сказать, так это то, что «Silent» был намного сильнее! «Silent» атакует! «Silent» одержал верх! Цзоу Чжо пишет «GG»! Конец.

Цзоу Чжо мало что мог сделать, так как большинство лучших игроков всегда зачастую молчали, а обычные игроки не были так хороши.

Ему, наверное, придется подождать ответа Кайзера.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 113: Жесткие условия.**

Цзоу Чжо решил пока что посмотреть за тем, как Чэнь Мо играет, и, несмотря на то, что он играл в эту игру уже не один день, он не мог понять, что происходит!

Поскольку Чэнь Мо делал все быстрее, чем он мог за этим уследить.

С другой стороны, Цзоу Чжо, не имел ни малейшего представления о том, что собирается делать Чэнь Мо и попросту не успевал за ним.

Кроме того, Чэнь Мо просто подавлял своего врага за считанные мгновения. Тот факт, что все его соперники писали в чат «GG» и ливали сразу же после этого, не делал ситуацию лучше.

Цзоу Чжо обычно тратил двадцать пять минут на один матч или до сорока пяти минут, если его противник был примерно равен ему. Однако Чэнь Мо всегда играл меньше двадцати минут!

Было бы удивительно, если бы он смог чему-нибудь научиться за это время!

И хоть Цзоу Чжо начал лучше понимать ситуацию после просмотра двух игр, он все равно не успевал за его действиями.

Он чувствовал, что скорость его рук была слишком быстрой, такая скорость вообще не присуща людям!

---

Сюэ Кай хотел начать стримить свои рейтинговые катки, но увидел, что кто-то упомянул его в чат-группе.

Этот тип был приятным собеседником, так что он решил поинтересоваться у него, что произошло.

Кайзер: «@Zzz Что случилось?»

Цзоу Чжо ответил через две минуты: «Я встретил Бога в интернет-кафе и был унижен. Посмотри реплеи, которые я прислал ранее, и пожалуйста, укажи на мои ошибки!»

Сюэ Кай был удивлен. Он знал, что рейтинг игрока «Zzz» находился в районе трех тысяч. И над ним кто-то смог поиздеваться?

Не значит ли это то, что его противник был безумно хорош?

С некоторым подозрением Сюэ Кай начал смотреть реплеи.

Просмотр двух игр заняло всего тридцать минут, так как они были недолгими.

Сюэ Кай был потрясен, когда увидел, что он действительно был попросту унижен!

Более того, этот парень в обеих играх выбрал случайную расу, он был так уверен в себе?

Сюэ Кай еще раз пересмотрел реплей первого матча.

Сэй Кай на данный момент играл только орками. И хоть ему так же нравилась нежить, он чувствовал себя наиболее комфортно играя орками.

В первом матче было прекрасно все — ранняя разведка, убийство нейтральных крипов, темп, контроль — все это было безупречным.

На протяжении всей игры игрок, который управлял орками, наносил раз за разом безупречные атаки и в конечном итоге победил.

Сюэ Кай понял, что этот игрок явно не был обычным парнем.

Его скорость рук, микроконтроль и способность контролировать темп игры были лучшими из лучших.

Сюэ Кай почувствовал, что этот игрок, возможно, был лучше него?

Кайзер: «Этот игрок высшего уровня, это нормально, что ты не смог победить его».

Zzz: «А? Высшего уровня?»

Все обратили внимание на ответ Сюэ Кая.

Некоторые из участников чат-группы не смотрели повторы, а некоторые не заметили, насколько хорош был соперник Цзоу Чжо.

Но после ответа Сюэ Кая все отнеслись к этому вопросу серьезно.

Сюэ Кай был одним из первых игроков «Warcraft: The Frozen Throne», которые перешли в нее из «Завоевания легиона», в настоящее время у него было три тысячи семьсот ммр-а. Он легко смог войти в пятерку лучших игроков. И если такой игрок сказал такое о ком-то, то он определенно был действительно хорош!

«Неужели? Этот парень настолько хорош?»

«Честно говоря, я не могу сказать, насколько он хорош. Но если Бог так сказал, то я ему верю».

«Может это смурф какого-то профессионального игрока? @Zzz, почему ты не пригласил его в нашу чат-группу?»

Цзоу Чжо ответил: «Я пригласил, но он не захотел присоединяться».

Остальные нахмурились, когда увидели его ответ: «Чувак, ты что, настолько тупой? Почему ты не встал на колени и не попросил его присоединиться? Нужно было схватить его ногу и не отпускать, пока он не присоединится. Иди и сделай это!»

Цзоу Чжо потерял дар речи: «Заткнись! Он ушел давным-давно».

Кайзер спросил: «Ушел?»

Цзоу Чжо ответил: «Да, он ушел примерно в 7 вечера».

И снова все в чат-группе были разочарованы таким ответом: «Ого, как ты мог отказаться от возможности пригласить в группу еще одного профессионала? Ты должен совершить харакири в качестве извинения!»

Цзоу Чжо ответил: «Что? Я прислал реплеи давным-давно, но тогда никто ничего не сказал. Но теперь ты винишь в этом меня?»

«Плевать! Отныне тебе придется ночевать в интернет-кафе, пока он не покажется!»

Сюэ Кай молча посмотрел на историю его аккаунт. Он был создан только сегодня, и, посмотрев на историю матчей, он увидел, что он выиграл все десять матчей подряд и достиг две тысячи четыреста ммр-а.

Хоть такой результат был очень хорошим, но он все равно был довольно далеко от трех тысяч семисот очков ммр-а Сюэ Кая. Если он каждый раз будет выигрывать, ему все равно нужно будет выиграть более чем в ста матчах, так что в ближайшее время он не появится в таблице лидеров.

Сюэ Кай был опечален: «Это плохо, я бы с радостью поиграл против него».

---

На следующий день Чэнь Мо обсудил с представителем компании «Метеоритных технологий» выпуск «Warcraft: The Frozen Throne» за границей.

Независимо от того, за границей или в самом Китае, таких компаний было много. Они не делали своих собственных игр, но искали популярные игры и помогали им выйти на зарубежный рынок.

И поскольку «Warcraft: The Frozen Throne» была настолько хороша, они решили экспортировать ее за границу.

Чэнь Мо уже думал об этом и согласился с этим только в том случае, если будет соблюдено три пункта.

Во-первых, любые изменения будут вноситься только им и они не будут иметь никаких прав на внесение чего-либо в его игру.

Во-вторых, именно Чэнь Мо будет оперировать всеми деньгами.

В-третьих, реклама должна быть по крайне мере лучше, чем у большинства игр на рынке.

Когда он выставил эти три условия, обсуждать было почти нечего.

По правде говоря, отправка игры заграницу не было легким делом. Перевод китайского текста на английский не было большой проблемой.

Самой важной частью была рекламная стратегия. Как только игра появится на рынке она вообще не принесет никаких денег, если ей не дать необходимый толчок. Помимо текста, который необходимо будет перевести, необходимо будет создать страницы во всех социальных сетях, начать делиться разными новостями…

Дистрибьюторы конечно же лучше знакомы с зарубежными рынками, так что обычно именно они вносят некоторые изменения в рекламу, чтобы сделать ее более эффективной. Например, вьетнамские игроки больше всего любят крылатых персонажей, а японские игроки больше доверяют гачи-механике.

Так что обычно дистрибьюторы требовали прав на изменение любых частей игры и вносили соответствующие изменения.

Однако Чэнь Мо сказал, что «Метеоритных технологий» будет отвечать только за распространение и не сможет внести никаких изменений в игру, что было очень жестоким требованием. И еще к этому добавлялось то, что без одобрения Чэнь Мо ничего бы нельзя было добавить или убрать из игры!

Здесь не о чем было разговаривать!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 114: Руки бога...**

Представитель компании «Метеоритных технологий» несколько раз неловко кашлянул и сказал: — Господин Чэнь Мо, возможно, вы не совсем понимаете, как это работает. Это…

Чэнь Мо махнул рукой: — Вам не нужно ничего объяснять, я все прекрасно понимаю. Я также знаю, что ваша компания входит в тройку лучших зарубежных импортирующих компаний. И я знаю, что вы, ребята, также обладаете важными знаниями западного рынка.

Представитель «Метеоритных технологий» был удивлен его ответом.

Чэнь Мо продолжил: — И именно по этой причине я верю, что вы примете мое предложение.

Представитель «Метеоритных технологий» был ошеломлен.

Чэнь Мо продолжил: — Вы должно быть и сами знаете о потенциале моей новой игры, потому что вы понимаете западный рынок.

— Скажем так, Варкрафт может быть даже более популярен в западных странах, чем в Китае.

— Я верю, что вы тоже это понимаете, поэтому не буду объяснять почему именно. Если вы не согласны на эти условия, я просто подожду, пока другая компания не постучится в мои двери.

— Даже если все китайские компании не согласятся на эти условия, есть зарубежные компании, которые обратят внимание на мою игру.

Представитель молчал.

Намерения Чэнь Мо были ясны, как день. Он явно был уверен в своей игре, и не было никакого смысла пытаться торговаться.

Через несколько мгновений представитель компании сказал: — Хорошо, я вас услышал, господин Чэнь Мо. Сейчас я не могу принять окончательное решение, мне придется посоветоваться и обсудить все с коллегами.

Чэнь Мо кивнул: — Хорошо, я дам вам два дня. Я хочу подчеркнуть то, что никаких изменений условий в контракте не будет, надеюсь, что вы передадите это остальным.

---

Отослав гостя, Чэнь Мо продолжил играть.

Каждый день на форуме «Warcraft: The Frozen Throne» появлялись различные типы новых обсуждения, от обсуждения стратегии до банальных пожеланий обычных игроков.

Чэнь Мо попросил Су Цзинью следить за форумом и собирать отзывы игроков. Он так же сказал ей записывать популярные стратегии и каждые несколько дней предоставлять ему краткий отчет.

В то же время Цянь Кун отвечал за баланс. Но поскольку основы уже были заложены, единственными необходимыми изменениями была корректировка разных не особо важных значений.

Однако Чэнь Мо все еще позволял Цянь Куну периодически вносить изменения в характеристики юнитов, но все изменения так или иначе должны пройти через Чэнь Мо.

Чжэн Хунси, с другой стороны, отвечал за дописание историй Азерота. Чэнь Мо предоставил ему несколько простых черновиков, которые ему нужно было дополнить и отполировать.

Раздав работу всем, Чэнь Мо стал человеком, который мог играть в свою же игру днями напролет.

Игроки, которые в это время играли в рейтинговом режиме, пострадали от Чэнь Мо.

Если Чэнь Мо хотел, чтобы матч побыстрее закончился, матч заканчивался быстрее, чем на таймере стукало двадцать минут.

В конце концов Чэнь Мо стал подумывать о корректировке своего ммр-а. Но он решил не делать этого, так как много игроков следили за таблицей лидеров, и если какой-то неизвестный игрок с подозрительной историей игры появится из ниоткуда, разве тогда он просто не разоблачит себя?

Так что Чэнь Мо просто сделал так, чтобы за большую серию побед начислялось больше очков. Но даже с такой надбавкой у него уйдет еще один день на достижение трех с половиной тысяч ммр-а.

---

Чэнь Мо уже становилось скучно издеваться над нубами.

Ему попадалось много игроков, которые пытались стать лучше или же просто развлекались в рейтинге, но встретили странного парня, который всегда выбирал расу наугад.

Сначала игроки думали, что сейчас они апнут самый легкий ммр в своей жизни, но им не потребовалось бы больше пяти минут, чтобы осознать свою ошибку.

«Я был уничтожен мастером клинка и двумя бугаями».

«Как меня отпинали всего два героя нежити».

«Этот парень застроил меня башнями с самого начала».

Кто знает, сколько зависимых подростков резко перестали играть после такой встречи.

Хуже всего было то, что игроки начали жаловаться на форуме, и вскоре узнавали, что они были не единственными, кто подвергся этим издевательствам.

И все они играли против одного и того же игрока, который всегда выбирал случайную расу!

Этот игрок никогда ничего не писал, кроме «GG». Он никогда не отвечал ни на какие вопросы, некоторые даже предположили, что скорее всего это был чей-то искусственный интеллект, который был разработан какой-нибудь крупной компанией. Постепенно на форуме начало появляться все больше обсуждений.

«Я сегодня встретил этого молчаливого парня, я раньше не верил, что кто-нибудь сможет победить меня менее, чем за двадцать минут, но теперь я полностью разбит!»

«Я был уничтожен его вурдалаками».

«Меня вообще уничтожили его послушники».

«Как он может так хорошо играть на всех расах? Что это за монстр?»

«Он просто уничтожает своих противников на трех тысячах ммр-а. Он находится в совершенно другой лиге…»

«Как вы думаете, на этом аккаунте играют четыре разных человека? Четыре разных профи, которые играют на разных расах, может это просто пранк?»

«Настоящим профи что, делать нечего? Четыре человека, которые играют на одном аккаунте? Тебе стоит сходить к врачу».

Обсуждения ни к чему не приводили.

Более того, многие реплеи с «Silent-ом» были отправлены на форум, что привлекало много внимания.

И все думали об одном и том же: это не человек!

«Warcraft: The Frozen Throne» Чэнь Мо не был оснащен функцией подсчета количества нажимаемых клавиш в минуту, но один умелый гик сделал специальный плагин для Варкрафта.

Обычно кто-то, у кого количество нажимаемых клавиш в минуту равно сто сорок или более, будет играть на относительно высоком уровне.

У профессиональных игроков количество нажимаемых клавиш в минуту начинается со ста восьмидесяти и доходит до двухсот семидесяти.

В этом мире даже у такого игрока, как Кайзер, количество нажимаемых клавиш в минуту равнялось двумста, что уже считалось уровнем Бога.

Но что на счет количества нажимаемых клавиш в минуту Silent-а?

Самое большее значение — четыреста шестьдесят шесть!

Обычно в «Warcraft: The Frozen Throne» количество нажимаемых клавиш в минуту если будет выше пятисот, так или иначе игрок будет совершать много бесполезных кликов и действий, трехсот или около того обычно было более чем достаточно.

Но количества нажимаемых клавиш в минуту Silent-а было равно четыремста, и количества бесполезных действий практически не было!

Это означало, что он достиг пределов человеческих возможностей.

Когда его статистика количества нажимаемых клавиш в минуту была опубликована, еще больше людей поверили в то, что Silent — это искусственный интеллект, и игроки даже наградили его особым прозвищем: «Божественный тентаклевый монстр»!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 115: Встреча с профи**

Сегодня форум был заполнен новостями о том, что «Silent» не появился в сети.

Многие игроки были рады, но были и те, кто был опечален тем, что «Silent» не появился.

По мере того, как «Silent» набирал популярность, на стриминговых площадках все чаще начали появляться те, кто транслировал игру в прямом эфире и тем самым собирал приличное количество онлайна.

В этом не было ничего удивительного, хоть за такими игроками, как Кайзер, было интересны наблюдать, он не был так хорош, как «Silent». И хоть они оба играли на высоком уровне, это было не то, чего хотели увидеть игроки.

«Silent» в каждой игре ставил расу наугад. И хоть он и не играл на особо высоком ммр-е, он смог добраться до трехтысячной отметки очень быстро.

Большинство зрителей предпочитали смотреть, как он издевается над нубами, так как это было очень весело и интересно.

И хоть это было не совсем правильным действием, многим зрителям нравилось смотреть за тем, как он издевается над нубами, и не только над нубами. Постепенно ему начали попадаться все более скилловые игроки, но он все так же обыгрывал их, за чем было довольно интересно наблюдать.

Игроки с тремя тысячами ммр-а считались довольно скиловыми, так как они зачастую уже имели свой стиль игры и знали многие фишки, так что издеваться над такими игроками было сложно, но «Silent» делал это с легкостью.

Но сегодня, из-за того, что «Silent» не появился в сети, многие поняли, что сегодняшний день будет немного…скучным.

Ночь

После целого дня обсуждения представитель компании «Метеоритных технологий» согласился на все требования Чэнь Мо и получил права на распространение «Warcraft: The Frozen Throne».

В конце концов представитель «Метеоритных технологий» был очень недоволен данным контрактом.

Но с этим ничего нельзя было поделать, так как качество «Warcraft: The Frozen Throne» находилось на высшем уровне, и Чэнь Мо имел в своих рукавах множество козырей.

Контракт был подписан.

Любые изменения, которые будут внесены в механику «Warcraft: The Frozen Throne», должны сначала быть подтверждены Чэнь Мо. Так же он будет получать 70% прибыли, при этом не тратя ни копейки на рекламу или что-нибудь, что будет связано с распространением игры в других странах .

Скорее всего этот день станет самым плохим днем «Метеоритных технологий».

Дистрибьюторы обычно брали большую долю дохода, даже если бы игра была хорошей, обычно прибыль делилась бы пятьдесят на пятьдесят. А в этом случае они получат только тридцать…

Представитель «Метеоритных технологий» был очень раздосадован, так как этот контракт мог стать как и началом чего-то большего, так и началом его будущих поисков новой работы.

После подписания контракта представитель ушел, чтобы подготовить все для отправки игры за границу.

В то же время Чэнь Мо вернулся к своему компьютеру и решил сыграть еще пару каток.

---

«Хм? Божественный тентаклевый монстр зашел в игру!»

«Это тот молчун, который всегда играет рандомной расой? Черт возьми, катка уже началась!»

Стримеры быстро доиграли свои катки и начали смотреть за его игрой.

Первый матч…

Второй матч…

Третий матч…

Все было как обычно, он выбирал случайную расу и унижал своего соперника. Его оппонент через десять минут уже почувствует боль от его атак, через двадцать минут захочет ливнуть и в итоге через тридцать минут напишет «GG».

Все стримеры хвалили «Silent-а».

Конечно, многие обзывали «Silent-а» обычным хулиганом, тем, кто унижает слабых игроков, чтобы выглядеть крутым. Многие утверждали, что его навыки не были достаточно хороши и что он не сможет победить настоящего профессионала.

Споры во всех стримерских чатах никогда не прекращались. Некоторые говорили, что «Silent» был хорош в запугивании нубов из-за того, что он быстрее нажимал кнопки. Другие говорили, что скорость его рук была нечеловеческой, и что он с легкостью победит любого профи.

В итоге это привело к тому, что одна группа зрителей называла его Богом, а другая бешеной собакой.

«Он собирается сыграть еще раз!»

«Поздний ветер? Разве это не смурф Бога — ночного ветра?»

«Верно, но вчера на этом аккаунте у него было три тысячи четыреста ммр, почему они встретились?»

«О боже, видимо у „Silent-а“ сейчас уже три тысячи четыреста ммр!»

Интерес к этому матчу резко возрос. Наконец-то ему попался не какой-то обычный игрок, а настоящий профи!

Ночной ветер был Богом стратегий. На его основном аккаунте было три тысячи семьсот девяносто четыре ммр-а и он входил в топ-10 игроков. Он всегда играл за орду.

На высоком рейтинге все в основном играли либо за орду, либо за людей, и иногда играли ночными эльфами, и реже всего нежитью.

Поскольку на основном аккаунте ночного ветра было так много ммр, обычно поиск рейтинговой игры занимал у него по нескольку десятков минут.

Вот почему он время от времени играл на своем запасном аккаунте, и так уж получилось, что ему попался «Silent» в противники.

— Хм, а это не тот дурачек, который стал довольно популярным?

— Отлично, я не буду сдерживаться. Я преподам ему урок.

Ночной ветер знал о «Silent-е» и явно не верил в то, что он был так хорош, как о нем говорят люди, вот почему он хотел преподать ему урок.

Им выпала карта на четыре челова. «Silent», как всегда, поставил рандомную расу и получил расу людей.

Все начали обсуждать это.

«Ему выпала раса людей, неплохо, у него есть шанс».

«Жаль, что ему не досталась нежить или ночные эльфы».

«Давайте посмотрим, что сможет противопоставить молчун нашему Богу».

Большинство игроков все еще пыталось разобраться в игре, многие думали, что орки были самыми сильными, чуть слабее них были люди, ночные эльфы были слабее людей, в то время как нежить была самой слабой расой.

Оба игрока не стали придумывать ничего нового и начали реализовывать стандартные стратегии — ночной ветер нанял мастера клинка и двух бугаев, а «Silent» нанял архимага.

Спустя минуту работник «Silent-а» определил местонахождение базы ночного ветра. Затем он начал строить ферму перед его базой и сразу же начал убегать, когда мастер клинка выдвинулся к нему.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 116: Очень много башен!**

Мастер клинка пытался догнать архимага, но так как у них обоих были сапоги, сделать это было практически невозможно.

Чат тоже начал возбуждаться.

«Почему он не кайтит мастера клинка?»

«Ты что, дурак? Если он попытается сделать это, то умрет!»

«Наш молчаливый парень не сможет победить его».

«Что за…архимаг сейчас умрет!»

«О боже, он выжил! Неплохо, теперь он может прикупить зелий, восполнить свою армию и снова выдвинуться в бой!»

«Мастер клинка пошел искать архимага! Он нашел его базу!»

«Горный король только что появился!»

«Его сейчас окружат! Мастер клинка должен отступить!»

Все были взволнованны, пока смотрели за этой битвой.

Всем было ясно, что эта битва точно не будет скучной.

«Он начал строить башни! Почему он все еще тренируют работников, бугаи же уже пришли!»

«Начал строить башни? Он планирует выйти в лейт?»

«Все кончено, бугаи почти дошли до рудника!»

«Что? Сторожевая башня уже построена? Мастер клинка слишком долго преследовал архимага!»

«Все кончено, мастера клинка окружили! Как вообще он смог умудриться так тупо сыграть!»

«Мастера клинка убили!»

«Горный король так быстро убил мастера клинка!»

«Ночной ветер еще не сдался, у него осталась еще армия!»

«Боже мой, он просто бегает вокруг башни, а они не могут его догнать, это что, шутка?»

«О нет, ночной ветер отступил, но потерял почти всех бугаев!»

«Не волнуйтесь, это еще не конец, у нашего молчуна сейчас есть только обычные футмены.»

Игра зашла в тупик.

Ночной ветер не был тупым и не собирался посылать больше своих солдат, так как увидел, что сейчас она была слишком хорошо обстроена. Он решил сосредоточиться на убийстве нейтральных крипов, и наборе уровней, а также обучении дорогих юнитов. Он хотел победить с помощью численности.

«Еще одна башня? Боже мой, около этого рудника стоит уже семь сторожевых башен!»

«На другом руднике тоже стоит три башни! Что за нелепая стратегия!»

«И он начал строить еще больше башен!»

«Смотрите, „Silent“ решил начать нанимать сразу грифонов!»

«Он построил две башни грифонов! А он богат!»

«Ночной ветер начал тренировать волчих всадников».

«Я думаю, что грифоны просто уничтожат этих всадников!»

Ночной ветер делал все, что мог, но он не мог нанести никакого урона. Хоть его армия на данный момент была довольно сильной, «Silent» вообще не хотел сражаться за пределами своих баз!

У него не было ни малейшего шанса прорвать его оборону. И так как у него на данный момент спокойно добывалось море золота, он мог позволить себе купить любые расходники. А с помощью сторожевых башен, куда бы орки ни решили напасть, герои «Silent-а» могли телепортироваться куда угодно, из-за чего ночной ветер ничего не смог поделать.

Поначалу ночной ветер не особо беспокоился, но когда у «Silent-а» появились две башни грифонов, которые спустя несколько секунд выпустили двух грифонов, ему стало непосебе.

«Ночной ветер начал строить логово орков!»

«Но грифоны молчуна почти уже прилетели. Ну вот, логово орков уничтожили за два удара!»

«Они начали бить дворец вождей!»

«Мастер клинка вернулся на базу, но грифоны уже улетели!»

«Боже мой, это выглядит так безнадежно!»

«Почему ночной ветер не строит башни?»

Ночной ветер начал паниковать. Его противник был похож на колючего дикобраза, и хоть у орков были острые зубы, но эти острые зубы попросту не могли вцепиться в плоть!

Сейчас «Silent» разрабатывал три рудника, и около каждого рудника стояло по меньшей мере дюжина сторожевых башен, а его основная армия состояла из грифонов и ястребов.

Если они встретятся лицом к лицу, у ночного ветра все еще будет шанс на победу. Но «Silent» вовсе не собирался честно сражаться. Его грифоны нападали на рудник орка с разных направлений, и никакие ухищрения не помогали ему быстро отбиться от этих атак, и каждая такая атака лишь вытаскивала из его карманов приличное количество ресурсов.

Атаковать его рудники? Плохая идея. На каждом руднике у него было построено очень много сторожевых башен.

Если бы орками играл кто-то другой, то он, скорее всего, просто бы ливнул. Но ночной ветер все-таки был элитным игроком и был готов идти до конца.

Он послал свою армию в атаку на рудник!

У него не было другого выбора, так как его нынешний рудник скоро истощится, и если бы он не отжал рудник, то проиграл бы через минуты три-четыре.

Но прежде чем он успел дойти до его рудника, он увидел армию «Silent-а».

Любой мог сказать, что это битва будет решающей. Если ночному ветру не удастся захватить рудник, то игра закончится, но если ему удастся отжать этот рудник, то у него все еще будет шанс.

Но армия «Silent-а» не начала атаковать армию ночного ветра, вместо этого она стояла спереди работников, в то время как они начали строить башни.

Все были ошеломлены этим поступком.

«Боже мой! Он хочет построить башни прямо перед лицом ночного ветра! Он что, с ума сошел? У ночного ветра тут стоит целая армия, успеет ли он достроить хотя бы одну башню?»

«Ночной ветер не видит этого! Он не видит этого!»

«Он строит башни вне зоны видимости ночного ветра! Боже мой! Он успел построить восемь башен, и они уже модернизируются!»

«Он увидел стройку! Блин, но уже слишком поздно!»

«Армия ночного ветра отступает, но армия „Silent-а“ даже не сдвинулась! Он начал строить еще десять башен! Он вообще нормальный?»

И хоть армия ночного ветра понесла потери, «Silent» вообще не хотел преследовать его, вместо этого он начал строить еще больше башен!

«О, мастер клинка использовал вихрь клинков! Черт возьми, этого вообще не достаточно».

«Ух ты, этот рудник охраняет целых двадцать семь сторожевых башен!»

Все поняли, что ночной ветер теперь вообще не сможет победить.

Но он не написал «GG», его мастер клинка был шестого уровня, так что он не собирался сдаваться прямо сейчас.

«Армия молчуна пошла вперед, это конец?»

«Э-э-э, он не пошел к базе ночного ветра! Зачем он послал всех работников в центр карты?»

«Э-э-э…он опять начал строить башни!»

«Боже мой, он уже построил двадцать две башни!»

«Зачем он строит столько башен в середине карты? Это же бессмысленно!»

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 117: Реакция обычных игроков.**

Вскоре почти все башни были модернизированы. Армия «Silent-а» не отходила ни на йоту, пока башни улучшались.

Все были сбиты с толку этим ходом.

Почему он не заканчивает матч, чего он ждет? С таким преимуществом он запросто мог закончить игру!

Вскоре модернизация всех башен была закончена.

Грифоны, которые блокировали обзор на сторожевые башни, отлетели от них, и только тогда зрители поняли, зачем это было сделано.

На минуту все перестали писать что-либо в чат.

Но спустя минуту началась буря…

«Что? Я не сплю?»

«Боже мой, это так унизительно!»

«А он хорош!»

«Ха-ха-ха, неплохо!»

Сторожевыми башнями он выложил слово, которое состояло из четырех букв: NOOB!

И он даже добавил восклицательный знак!

Многие зрители начали смеяться.

Ночной ветер также увидел это слово и так разозлился, что отправил своего мастер клинка на башни и использовал вихрь клинков!

Большая часть сторожевых башен была разрушена, но мастер клинка был убит.

Ночной ветер написал «GG» и вышел из игры.

Он был очень зол!

---

Вслед за обсуждениями на почту ночного ветра начали приходить сообщения

«Ночной ветер… Бог, ты играл на полную?»

«Ночной ветер…ты же обычно намного лучше играешь!»

Ночной ветер не хотел ничего говорить, так как этот матч был слишком унизительным. Разве эти люди не сыпали на его рану соль прямо сейчас?

Но он не мог отмахнуться от этого матча, так как многие знали, что этот аккаунт был его запасным аккаунтом. Он также не мог сказать, что не играл всерьез, так как это было слишком унизительно!

Так что он решил, что просто промолчит!

Как только матч был закончен, его реплей тут же начал всплывать во всех обсуждениях и преданные фанаты начали доказывать хейтерам «Silent-а», что он с легкостью может побеждать профессиональных игроков.

«Он не сможет победить профи? А это что? Над ночным ветром поиздевались так же, как и над обычными игроками!»

«Он уничтожил ночного ветра рандомной расой, как дела, ребята?»

Ответа ждать долго не пришлось.

«Вы гордитесь этой уродливой победой? Давайте все застроим сторожевыми башнями!»

«Верно, ночной ветер играл честно, но его противник был \*\*\*\*\*\*\*\*!»

«А мне понравилось, я вообще не знал, что так можно играть. Я никогда не думал, что сторожевые башни настолько сильны, пойду опробую эту стратегию…»

Кто-то продолжил спорить, кто-то пошел опробовать эту стратегию в ранкеде, а кто-то просто решил изучить этот реплей.

Многие скиловые игроки обнаружили, что эта стратегия на самом деле была действительно хороша!

Сначала нужно нанять архимага, с помощью которого нужно захватить как можно больше рудников, а затем инвестировать все доступное золото в строительство башен вокруг каждого рудника. После этого нужно начать нанимать сразу ястребов и грифонов, после которых можно играть на истощение.

Эта стратегия сработала бы не только против орков, но и против ночных эльфов и нежити, но с нежитью будет немного сложнее и нужно будет внести некоторые изменения.

---

Унизив ночного ветра, Чэнь Мо продолжил играть. Все последующие соперники были намного слабее ночного ветра, так что он не стал применять никаких стратегий.

Он играл до тех пор, пока не набрал три тысячи семьсот ммр-а, после чего поиск матча затянулся на долгое время.

Чэнь Мо решил отдохнуть.

Несмотря на то, что «Silent» вышел из сети, в рейтинговых матчах начал происходить сущий кошмар.

Каждый игрок решил, что ему нужно играть только этой стратегией!

Хуже всего было то, что эту стратегию использовали как слабые, так и сильные игроки!

Ты не можешь обыграть своего соперника? Строй башни!

Ты играешь лучше своего соперника? Все равно строй башни!

В ту ночь стратегия повсеместной постройки башен стала слишком популярна…

---

Утро следующего дня.

Су Цзиньюй пыталась донести до Чэнь Мо важную информацию: — Босс, мы не можем оставить все как есть. Много игроков жалуются на человеческую стратегию повсеместной постройки башен и просят занерфить ее.

— Она права, босс, — сказал Цянь Кун. — Она слишком сильна. Должен ли я уменьшить хп и атаку сторожевых башен? Или увеличить время постройки?

Чэнь Мо покачал головой: — Не нужно.

— Но босс, есть много игроков, которые не любят играть на людях, и многие жалуются на эту стратегию, разве этот инцидент не повлияет на продажи? — спросил Цянь Кун

Чэнь Мо потерял дар речи: — Ты беспокоишься о продажах? Не волнуйся, все в порядке. Через три дня все уляжется.

Су Цзинью не купилась на это. — Ты уверен в этом, босс?

Чэнь Мо кивнул: — Конечно, просто не обращай на них внимания. О, но так как они отдали мне свои деньги, я уделю им немного внимания на Вейбо.

Чэнь Мо зашел в «Вейбо» и увидел, что за эту ночь ему пришло сотни сообщений с одним смыслом — ему срочно нужно понерфить сторожевые башни!

Чэнь Мо написал пост на «Вейбо»: «Характеристики сторожевой башни в порядке, не вижу смысла трогать их. Три другие расы имеют свои собственные решения данной проблемы».

Не прошло и минуты, как его пост начали комментировать.

«Чэнь Мо! Я гарантирую, что не убью тебя, если ты появишься передо мной! Ты балансировал игру ногами? Как ты можешь говорить, что все в порядке, если сейчас все играют только этой стратегией!»

«Если не будет нерфа, может хотя бы немного увеличишь стоимость модернизации?»

«Это просто чертов еж, который умеет стрелять своими иголками направо и налево!»

«Посмотри реплей вчерашнего матча Silent-а. Он уничтожил очень сильного игрока с помощью этой стратегии башен! Это не нормально!»

«Я больше не хочу это терпеть! Я пойду в магазин видеоигр Чэнь Мо и изобью его! Кто-нибудь пойдет со мной?»

«Я с тобой!»

Игроки были рассержены, но Чэнь Мо не собирался уступать.

Но на всякий случай он решил, что будет лучше, если он пойдет в интернет-кафе и посидит там ради своей безопасности.

«Эти игроки слишком мягкие. Они даже не могут защититься от нескольких сторожевых башен, что за шутка» — подумал Чэнь Мо.

«Что вы, ребята, будете делать, когда стратегия моментальной застройки базы противника логовами орков будет обнаружена?»

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 118: Уникальный**

В интернет-кафе «Судьба» было немного народу, но когда Чэнь Мо сел за свободный компьютер, кто-то крикнул: — Вау, наконец-то ты пришел!

Чэнь Мо был потрясен, когда увидел Цзоу Чжо, который появился словно из ниоткуда, он смотрел на Чэнь Мо так, словно он редкое животное или что-то в этом роде.

Чэнь Мо сел и включил компьютер.

Цзоу Чжуо сел рядом с ним и сказал: — Бог, есть несколько игроков, которые хотят, чтобы вы присоединились к чат-группе, в которой я состою. Кайзер тоже есть в ней. Кайзер хочет сыграть с тобой несколько раз.

Чэнь Мо ответил: — О, я не хочу, но спасибо.

Цзоу Чжо был шокирован тем, что ему отказали даже после того, как он упомянул о Кайзере!

Чэнь Мо запустил «Warcraft: The Frozen Throne» и начал искать рейтинговую игру.

Цзоу Чжо попал в трудное положение, он так и не смог затащить Бога в чат-группу.

Цзоу Чжо достал телефон и отправил сообщение в чат-группу: «Я наконец-то встретил Бога! Но он не хочет присоединяться к группе, что мне делать?»

Ему ответили очень быстро.

«Ты говоришь про молчуна?»

«Скинь его фотку!»

«Ты попросил его принять тебя в ученики?»

«Скажи адрес, я сейчас приду туда!»

После того, как «Silent» стал популярным, все в чат-группе поняли, что игрок, который до этого играл с Цзоу Чжо, был тем самым «Silent-ом»!

А это значит, что Цзоу Чжо в живую видел его!

Было много людей, которые говорили на форумах, что «Silent» — это реальный человек, и что он выглядел довольно молодо. Но, конечно, никто особо не верил таким словам, ибо это было похоже на ложь.

Но этот день может все изменить!

Из-за давления чат-группы Цзоу Чжо встал позади Чэнь Мо и снял короткое видео. Он заснял короткое видео, в котором демонстрировалась невероятная скорость рук Чэнь Мо, а также происходящее на экране.

«Боже мой, какой он быстрый! Он достоин звания божественного тентаклевого монстра!»

«Он, должно быть, не имеет костей…»

«Видимо у него в два раза больше пальцев…»

«Он что, всегда играет с такой ненормальной скоростью? Я вообще ничего не понимаю!»

«Эта скорость рук просто невероятна!»

«Что нам делать, если Бог не хочет присоединятся к нашей чат-группе? @Кайзер».

Кайзер: «Забудьте об этом, не нужно заставлять его вступать, если захочет он сам присоединиться к нам. @Zzz не спускай с него глаз и учись».

Все выразили свое разочарование в чате.

На этот раз Чэнь Мо играл ордой против ночных эльфов, и хоть ночной эльф долго терпел нападки Чэнь Мо, в конце концов он с треском проиграл.

Ммр Чэнь Мо теперь составлял 3794 очков.

Сразу же после победы он начал искать еще одну игру.

«Он опять встал на поиск! Кейзер, вставай в очередь! Может тебе повезет и ты будешь играть против него!»

Кайзер: «Я сейчас в универе…»

Все потеряли дар речи.

Поиск следующего матча занял некоторое время, так как его рейтинг был настолько высок, и в итоге ему потребовалось почти пять минут на старт матча.

И хоть сейчас было еще утро, на данный момент за «Silent-ом» следило около четырехсот тысяч зрителей. И хоть такое количество собиралось из-за большого количества стримеров, которые наблюдали за игрой «Silent-а», это все равно было огромным количеством!

И такой онлайн был из-за того, что прошлой ночью он написал «NOOB!» башнями в центре карты.

Зрители стали бурно обсуждать, когда увидели, против кого он будет играть.

«Ха-ха-ха!!! Тыквенный Бог! На этот раз молчун не сможет победить!»

«Тыквенный Бог, пожалуйста, унизь его этой отвратительной башенной стратегией, заставь его страдать!»

«Верно! Используй его же стратегию против него! Отомсти за нас!»

Его никнейм был совсем другим — Дигва, но так как никто не знал значения этого слова, кто-то решил, что с этого момента его будут звать тыквенным Богом.

Сначала он не хотел носить такое прозвище, но в итоге он принял его. Он даже сменил свой ник на многих платформах на «Тыква».

Дигва входил в топ три игроков Китая, у него было три тысячи семьсот двадцать два ммр-а.

Дигва был потрясен тем, что он будет играть с «Silent-ом».

«Боже мой, я действительно встретил его!» — подумал он.

Дигва просмотрел вчерашний матч «Silenta» против «Ночного ветра» и черпнул от него много вдохновения. Как бы то ни было, он был профессиональным игроком и понял эту стратегию лучше, чем кто-либо другой.

Он также сыграл несколько матчей с сильными игроками и на практике подтвердил то, что эта стратегия была очень хороша.

«Silent» уже имел приличную серию побед, из-за чего быстро апал ммр. Дигва конечно знал, что рано или поздно встретится с ним, но не ожидал, что это произойдет так скоро.

Дигва написал в чат: «Божественный тентаклевый монстр, рад познакомиться».

«Silent» ответил: «GLHF».

Дигва потерял дар речи, этот парень действительно не любит болтать, он был настолько ленив, что даже не переключил раскладку с английского!

На этот раз «Silent» зарандомил ночных эльфов.

«Тыквенный бог, построй море башен! Уничтожь его! Заставь его почувствовать ужас!»

«Ха-ха-ха, наконец-то настал очередь молчуна играть ночными эльфами против людей!»

И хоть все знали, что Дигва не сможет увидеть их поддержку, фанаты не переставали писать ободряющие речи.

Дигва, сейчас думал о том, как отреагирует «Silent» на то, что он использует его же стратегию против него.

Работники усердно добывали золото и начали строить башни.

Болельщики были очень взволнованы: «Ха-ха-ха, тыквенный Бог хорошо справляется! Давай, уничтожь его башнями!»

Некоторые начали нервничать, так как знали, что стратегия постройки моря башен была действительно сильна. «Silent» ведь не проиграет своей собственной стратегии, верно?

«Видимо тыквенный Бог действительно решил уничтожить молчуна его же оружием. Э-э-э-э… Что делает молчун?»

Зрители увидели, что алтарь старейших был построен поздно, из-за чего охотник на демонов начал обучаться намного позже, чем Архимаг.

В этот момент работник Дигвы нашел светящийся алтарь старейших и сразу же начал убегать.

Когда он ушел, «Silent» сразу же отменил обучение охотника на демонов. Его светлячок уже стоял около таверны посреди карты, и когда пришло время, он нанял нейтрального героя: пандарийского пивовара!

Зрители были шокированы, когда увидели это!

«Боже мой! Пандарийский пивовар! А у молчуна есть туз в рукаве! Он, должно быть, знал, что его противник собирается использовать его же собственную стратегию против него!»

«А пандарийский пивовар хорош? Я один раз нанимал его, но он был довольно ватным. Сможет ли он помочь обыграть эту стратегию?»

«Огненное дыхание пандарийского пивовара действительно сильное! И оно так же неплохо дамажит! Похоже, что молчун уже был готов к этому!»

«Тыквенный бог не заметил этого?»

«Он все еще думает, что его противником будет охотник на демонов, верно?»

Дигва еще не знал, что «Silent» нанял нейтрального героя. Он все еще думал, что он тренировал охотника на демонов!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 119: Объединение?**

Дигва играл как обычно, быстро захватил рудники и начал апать уровень своему архимагу.

У «Silent-а», с другой стороны, использовал вполне стандартную для себя стратегию, он построил древо войны, с помощью которого он наклепал лучниц, и начал зачищать тяжелые нейтральные лагеря, как только наклепал достаточное количество лучниц.

Зрители не были удивлены таким ходом, поскольку он использовал эту стратегию каждый раз, когда он играл на ночных эльфах. Сейчас все были сосредоточены на пандарийском пивоваре, поскольку до этого он никогда его не нанимал.

«Ничего себе, светлячок молчуна обнаружил человеческую базу».

«О, он начал покупать всех наемников и стал клепать еще больше лучниц. Он хочет зарашить Дигву!»

«Он приближается, пандарийский пивовар третьего уровня с лучниками и наемниками идут к руднику! О черт, они уже почти подошли!»

Дигва был шокирован этой атакой, так как он думал, что он, как обычно, обучил охотника на демонов и фармил нейтральных крипов, но теперь он понял, что это было ошибкой!

Пандарийский пивовар третьего уровня с лучницами и наемниками устремился прямо к руднику, у которого стояло всего три сторожевые башни.

Поскольку в начале игры не было необходимости в постройке большого количества башен, трех сторожевых башен обычно было достаточно.

Пандарийский пивовар подошел и использовал огненное дыхание и попал по всем трем сторожевым башнями и еще по нескольким работникам!

В сочетании с сосредоточенным огнем лучниц, спустя мгновение у всех трех сторожевых башен осталась всего половина здоровья!

«Silent» ничего не исследовал и не добывал, вместо этого он сосредоточился на обучении лучниц и покупке дешевых наемников в лагере наемников. С другой стороны, Дигва сосредоточился на строительстве, а это означало, что у первого игрока армия была намного лучше.

Дигва начал паниковать, так как понял, что эта ситуация ни к чему хорошему не приведет. Однако уже было слишком поздно что-то делать, так как пандарийский пивовар потратил всю свою ману, но уничтожил все три башни и убил несколько работников!

Дигва пытался отстроить новые башни и модернизировать их, но так как у него был только архимаг и несколько пехотинцев, остановить такую армию он никак не мог. Пандарийский пивовар сразу же начал телепортироваться вместе со своей армией на базу, как только все башни были уничтожены!

И после второй такой атаки Дигва был вынужден отказаться от этого рудника.

Хуже всего было то, что его атаковал только один герой — пандарийский пивовар, а это означало, что он не делил опыта ни с каким героем и набрал огромное количество опыта за убийства работников. Из-за этого его огненное дыхание прокачалось на максимум, и теперь сторожевые башни ничего не могли противопоставить ему.

После потери рудника Дигве потребовалось немного времени, чтобы успокоиться.

Он вообще никак не мог остановить его, и в итоге отдал еще один рудник и подарил ему кучу опыта. Пандарийский пивовар просто приходил и уничтожал его, а он ничего не мог поделать с этим.

Зрители тоже были потрясены, как башни Дигвы могли быть разрушены так легко?

Как можно было так легко втоптать в землю стратегию, которая была так сильна? И для этого нужно было использовать всего одного пандарийского пивовара?

«Что это такое? Почему сторожевые башни настолько картонные?Они теряют половину здоровья всего из-за одного огненного дыхания!»

«И еще если дыхание заденет работников, они умрут!»

«Вы не думаете, что он построил слишком мало башен?»

«Так пандарийский пивовар просто сдувал их, он просто не успел построить достаточное количество башен!»

«Да и зачем строить еще больше башен, вы вообще видели, как быстро они теряли здоровье?»

«Боже мой, этот парень просто зверь. Он использовал эту стратеги и уничтожил ночного ветра вчера ночью, а сегодня он уничтожил свою же стратегию? Он сумасшедший».

«Теперь я стал его фанатом!»

---

Он вообще не ожидал такого хода. Особенно он не ожидал того, что он наймет пандарийского пивовара, а в сочетании с лунными колодцами, которые пополняли здоровье и ману, он имел бесконечное количество ресурсов для атаки. Огненное дыхание пандарийского просто уничтожало сторожевые башни, работников и пехотинцев.

В этот момент Дигва получил сообщение от ночного ветра.

«Он тебя тоже уничтожил?»

«Да», — ответил Дигва, «Я вообще ничего не смог ему противопоставить. Такое чувство, что меня просто унизили…»

«Кайзер и другие наблюдали за матчем, в итоге мы пришли к тому, что он не только имеет быстрые руки, но и странные стратегии».

«По крайней мере, мы хоть что-то от этого получили», — ответил Дигва, «Хотя бы мы теперь знаем, что эту стратегию можно так легко сломать».

«Я уже опросил кучу профи, у которых больше трех тысяч пятиста ммр-а. Мы все вместе встанем в очередь днем. Я не верю в то, что мы не сможем победить его», — ответил ночной ветер.

Дигва был шокирован: «А? Но зачем нам всем вставать в очередь в одно время?»

«Тот, кто попадется против него, будет играть против него, в то время как остальные будут наблюдать и учиться! Я проверил этого парня вчера, аккаунт с таким именем не существует в игре Завоевания легиона. Это означает, что его опыт не может сравниться с нашим, я не верю, что мы не сможем победить его!»

«Но мы не сможем победить его!» — ответил Дигва.

«Хоть его стратегии необычны, но насколько они будут хороши в поединке с профи? Меня он уничтожил с помощью башен, а тебя — пандой. Сколько еще таких стратегий у него есть? Мы просто вытянем из него все стратегии, и как только их не останется, мы сможем победить его, верно?» — написал ночной ветер.

«Верно…это имеет смысл».

«Более того, он еще ни разу не проиграл. Сейчас у него три тысячи семьсот восемьдесят ммр-а, таким темпом он скоро достигнет вершины! Он не должен достигнуть вершины ни разу не проиграв! Он просто унизит нас таким достижением, разве ты так не думаешь?» — добавил ночной ветер.

«Что? Это правда? Это плохо!»

«Мы не можем дать ему победить еще несколько раз!»

«Верно, я постараюсь и сделаю все возможное!»

Поскольку сейчас на высоком ммр-е было всего около дюжины человек, они все хорошо знали друг друга. И все они согласились с тем, что «Silent-а» нужно приструнить!

Если он действительно достигнет вершины без единого поражения, смогут ли они вообще показаться еще раз в игре?

---

После обеда Чэнь Мо продолжал играть.

Чэнь Мо заметил, что теперь поиск не занимал и минуты, но он не знал, что другие договорились с друг другом и решили победить его.

— А? Несколько секунд? Разве обычно не требуется около пяти минут для нахождения противника? –пробормотал Чэнь Мо, но не придал этому особого значения и, как обычно, выбрал расу наугад.

Игроки, которые искали матч, сейчас было более сотни, так что такой быстрый поиск был более чем нормален.

Зрители были потрясены. Неужели боги решили устроить засаду? Как так получилось, что все профи, которые обычно в это время не были в сети, теперь одновременно встали в очередь?

«Назревает битва богов? Все существующие боги решили подавить молчуна?!»

«Ух ты, видимо скоро мы увидим кое-что интересное!»

«Это безумие, почему все решили выступить против молчуна?»

«Я решил пропустить пары ради этих матчей!»

«Началось! На этот раз молчун будет играть на нежити!»

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 120: Последний матч**

В интернет-кафе «Судьба» Чэнь Мо сидел за компьютером и управлял тремя героями нежити и сейчас противостоял войску с орков.

— Вау, а этот орк довольно хорош. Ты хочешь убить моего могильщика? Тогда я просто прикажу ему закопаться.

— Ты хочешь убить моего короля мертвых? Ледяная броня…темный ритуал…

— Ты хочешь убить моего рыцаря смерти? Посмотрим, как ты догонишь его…

— Ты хочешь окружить меня? Я что, по твоему, слепой?

— Хм? Хочешь убежать? Вот тебе порция из трех заклинаний!

— Охотник на демонов все еще живой? Лик смерти и ледяная звезда…

— О, ты уже все? Следующий!

Внутри чат-группы

«Я проиграл!»

«Как этот парень может так хорошо играть на всех расах? Ледяная броня и могильщики такие противные! Комбинация короля мертвых и рыцаря смерти просто непобедима!»

«О, на этот раз я играю против него!»

Этот игрок играл только на людях, так что его выбор был очевиден.

«Он на ночных эльфах!»

«Осторожнее, он может опять нанять пандарена!»

«На этой карте нет таверны, так что не парься!»

«Строй башни, быстро! Посмотрим, как он отреагирует на этот раз!»

«Раздави его, все рудники у тебя!»

«Что, откуда у него столько золота?»

«У него больше башен, чем у людей! Что за шутка?»

«Я не смогу победить! Я сдаюсь».

«О, на этот раз меня закинуло против него».

«На этот раз ему выпали люди! Используй пандарена и уничтожь его!»

«Что за \*\*\*\*\*, он нанял горного короля! Ах! Моего пандарена окружили и убили!»

«Он строит башни!»

«Народ, почему ко мне идет так много орудийных расчетов? Они…уничтожают мою базу!»

«Черт возьми, его орудийные расчеты просто не умирают!»

«С меня хватит! Я не хочу больше играть против него!»

---

И хоть они помогали друг другу, «Silent» всегда побеждал, беря расу наугад!

В чат-группе становилось все жарче, поскольку каждый матч был интереснее предыдущего.

В группе было много игроков, делающих запросы от Цзоу Чжо.

«@Zzz, а как выглядит молчун? Скинь фото или видео».

«Да, поторопись, он как раз сейчас занят делом!»

Цзоу Чжо послал несколько видео одно за другим, но ни на одном из них не было видно лица Чэнь Мо. Они могли видеть невероятную скорость рук Чэнь Мо, а также слышать, как он иногда говорил что-нибудь о игре Цзоу Чжо.

— Хм, это уже второй раз, когда я играю против ночного ветра, на этот раз он отыгрывает намного лучше.

— Хм, он неплохо обороняется, он действительно стал немного лучше.

— Твоя защита довольно хороша, но что насчет этого?

— О, он все.

— Хм? Уже ливнул?

— Ну ладно, следующий!

Все в чат-группе пришли в ярость после просмотра видео.

«Парни, этот молчун такой самоуверенный, мне очень хочется надрать ему зад!»

«Что это за дурак, и я еще думала, он крутой тип? Он обычный болтун!»

«И хоть он всегда молчит в игре, в реальной жизни он вообще не затыкается!»

«Мне кажется, или он вообще не напрягается…»

«А Кайзер уже сыграл против него?»

«У него сегодня пары…»

«Я думаю, что Кайзеру лучше не играть против него. Этот молчаливый парень сумасшедший, он издевается над каждым, с кем встречается!»

«Все уже подверглись издевательствам, верно?»

«Нет, остался еще Гоп».

«А вот и бой!»

«Давай, Гоп! Три другие расы уже были избиты им, ты единственный, кто остался защищать честь орков!»

«Боже мой, это действительно битва за честь, если Гоп проиграет, то это будет означать, что молчун лучший из лучших!»

«Мы не можем этого допустить!»

---

На этот раз Чэнь Мо попался против Гопа.

— Хм?

Этот ник был знаком Чэнь Мо, и спустя несколько секунд раздумий он вспомнил, что это был самый скиловый игрок, который играл только на орках.

«Я уже почти забрался на вершину? Эти игроки так слабы…» — подумал Чэнь Мо.

Сейчас Чэнь Мо не хватало двенадцати очков для достижения четырех тысяч ммр. Победа над Гопом позволит ему занять первое место в таблице лидеров.

«Это Гоп! Мейнер орков сейчас будет сражаться против молчуна!»

«Этот матч войдет в историю, если молчаливый победит Гопа! Если он победит, разве тогда он не станет лучшим игроком, который встал на вершину без единого поражения?»

«Я не верю в то, что Гоп проиграет!»

«Я думаю, что у Гопа есть шанс, если молчуну выпадет нежить или ночные эльфы!»

«О! Ночные Эльфы!»

«У него есть шанс!»

Большинство игроков думали, что ночные эльфы были не очень хороши против орков, поскольку лучницы ночных эльфов были слишком ватными, и они легко умирали от трех ударов мастера клинка.

Хоть охотник на демонов и сжигает часть маны мастера клинка, сжечь абсолютно всю ману было сложно, так как обычно на мастера клинка покупали баночки с маной.

Более того, когда орки откроют волчих всадников и служителей предков, убить хотя бы одного юнита орков будет сложно, ибо эмпатия предков будет срезать примерно половину дамага.

Многие зрители были счастливы, когда увидели, что «Silent», возможно, переусердствовал в выборе рас наугад, и наконец попал в ловушку.

Многие игроки, которые любили ночных эльфов и играли только на этой расе начали внимательно наблюдать за игрой. Все они думали, что против орков было чрезвычайно трудно играть. Так что вдруг он даст им какие-нибудь подсказки, кто знает?

«Silent» не стал прибегать своей обычной стратегии, вместо этого он начал огараживать свою базу зданиями.

Стратегия Гопа была обычной — найм мастера клинка и двух бугаев и убийство нейтральных крипов.

Один из известный стримеров изо всех сил старался комментировать этот матч.

— Молчун на этот раз не стал строить древо войны, это на него не похоже. Он что, хочет использовать новую стратегию? Хм? Видимо этим зданием он хочет заблокировать проход. Э-э-э, зачем он строит так много зданий в проходе?

— Охотник на демонов побежал прямо на героя Гопа, это странно. Похоже, что молчун вообще не собирается фармить нейтралов! Более того, он всего лишь натренировал одну лучницу, которая сейчас сидит на базе!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 121: Летающие юниты!**

После того, как светлячок обнаружил, где находится база орка, охотник на демонов начал убивать рабов.

Гоф нахмурился, конечно же он мог бы использовать мастера клинка и прогнать охотника на демонов, но стоило ли это того? Охотник на демонов просто успеет вернуться на базу и вылечиться.

— Ты не собираешься фармить нейтралов , а вместо этого решил убить моих рабов? В эту игру могут играть двое, — пробормотал Гоп.

Гоп не клюнул на приманку и продолжил убивать нейтральных крипов.

Конечно же он побежал на его базу ради убийства его светлячков, но сдался, когда увидел, что проход был загражден.

«Silent» не обучал никаких других юнитов, кроме лучниц, вместо тренировки других типов войск он вложил все свои ресурсы на улучшение лучниц.

Публика была шокирована таким ходом.

«Апгрейд атаки и брони на третий уровень? Он что, шутит?»

«Он же не сможет победить, верно? Охотник на демонов все еще находится на первом уровне. Скоро волчьи всадники выйдут на охоту и просто уничтожат лучниц и здания молчуна!»

«Он нанял тролля-знахаря! Но охотник на демонов все еще кошмарит рабов орды!»

«Я вообще не понимаю действий молчуна!»

Он изучил для тролля-знахаря посвящение знахарей, чтобы он мог ставить тотем духа-целителя.

— Пока что все в порядке. Если он ничего не сделает и позволит мне фармить, это значит, что он уже сдался, — пробормотал Гоп.

Гоп, естественно, был спокоен, поскольку он был старым игроком и попадал в тяжелые ситуации не раз.

Наконец-то изучение «посвещение друидов-воронов» было закончено. Сразу же после этого Чэнь Мо начал обучать друидов-воронов.

«Зачем он обучает друидов-воронов?»

«Они бесполезны, они слишком мало дамажат в эльфийском облике. Он что, хочет нафидить ими мастера клинка?»

«Может он планирует использовать смерч для контроля мастера клинка?»

«У друидов-воронов мало маны, максимум один друид-ворон сможет использовать его два раза!»

«Может он хочет взять не качеством, а количеством?»

«Я думаю, что это слишком странно, хоть он и сможет контролировать мастера клинка, что на счет других войск? Как только мастер клинка упадет на землю, он разрубит друидов-воронов на куски!»

«Я думаю, что молчун попал в собственную ловушку! Видимо его победная серия сейчас оборвется!»

---

Друиды-вороны были дешевы как с точки зрения потребления ресурсов так и с точки зрения занимаемой еды, так что он довольно быстро смог наклепать маленькую армию. После найма нескольких наемников и обучения третьего героя, механика, армия из пятидесяти юнитов приступила к измельчению нейтральных крипов.

Гоп не мог поверить своим глазам, когда его мастер клинка увидел огромную армию.

Три героя первого уровня, сопровождаемые множеством разных наемников…такого он еще не видел раньше.

Механик? Зачем он ему нужен? Он что, хочет его нафидить?

Без колебаний, его мастер клинка показался и начал атаковать механика.

Но после двух атак один из друидов-воронов поднял его мастера клинка в воздух.

И как только он коснулся земли, другой друид-ворон поднял его в воздух.

Что все это значит?

Он знал, что такая стратегия действительно существует, но она никогда не использовалась в нормальных матчах, так как она не наносила никакого урона. Единственная польза друидов-воронов заключалась в том, что они могли подбрасывать врагов в воздух, но пока юнит находился в воздухе ему нельзя было нанести урон плюс один друид-ворон мог скастовать смерч всего два раза.

Но Гоп только сейчас понял, что если их будет много, это будет очень…весело. Если они будут работать вместе, его мастер клинка будет постоянно находиться в воздухе.

Гоп начал нервничать, и когда его мастер клинка опустился на землю, он быстро использовал стремительность.

Хоть у героев ночных эльфов был с собой синий глазик, они предпочли пойти дальше поднимать уровень, а не держать мастера клинка постоянно в воздухе.

Гоп знал, что сейчас ему лучше не расслабляться, так что решил, что сейчас ему нужно срочно обучить вождя минотавров. Волна силы вождя минотавров была довольно хорошим АОЕ-заклинанием, которое, безусловно, очень хорошо сработало бы против хлипких друидов-воронов.

Гоп также обучил служителей предков, которые могли использовать эмпатию для разделения урона между несколькими юнитами. Они также могли скастовать копье духов, которое развеивало заклинания, которые были наложены на дружественные юниты.

Но когда армия Гопа достигла пятидесяти человек, прибыла армия ночных эльфов.

У ночных эльфов было примерно такое же количество юнитов, но у эльфов было примущество — друиды-вороны. Они бросились вперед и мгновенно подбросили мастера клинка в воздух!

Гоп хотела отомстить и убить охотника на демонов, но «Silent» помнил об этом и держал его вне досягаемости. Затем механик выпустил свой мини-завод, который преградил путь к мастеру клинка! Из-за этого снять эффект смерча служители предков так и не смогли и попали под ракетный удар, пока все ключевые юниты были в воздухе!

Гоп смог спасти нескольких своих юнитов от смерча, но после приземления этого же юнита немедленно поднял в воздух еще один смерч. У Гопа было несколько служителей предков, но у «Silent-а» была целая армия друидов-воронов!

У ночных эльфов также были лесные дракончики, которые использовали заклинание крови, которое дамажило служителей предков каждый раз, когда они кастовали заклинания.

Волчьи всадники умирали один за другим из-за атаки трех героев и целой армии. Гоп хотел спасти их, но его мастер клинков все еще был в воздухе!

Гоп, наконец, смог использовать волну силы, когда его вождь минотавров приземлился на землю, но «Silent» просто использовал свиток исцеления!

Безнадежная ситуация!

Исход матча уже был решен, но Гоп не собирался сдаваться. У его вождя минотавров было достаточно маны для выпуска еще одной волны силы, по крайне мере он сможет уйти красиво!

Вождь минотавров приземлился на землю и выпустил еще одну волну силы!

Но на этот раз друиды сразу же превратились в воронов и отлетели, из-за чего эта волна силу ушла в молоко!

— Пффф!

Гоп хотел провалиться под землю.

Друидам потребовалось использовать всю оставшуюся ману, чтобы превратиться в воронов. Уклонение от ударной волны с помощью формы ворона было классным действием, но в обычном матче это привело бы к поражению.

Но «Silent» сейчас мог делать все, что хочет, так как победа уже находилась в его руках, и весь этот маневр был сделан только для красивого момента.

Гнев Гопа нарастал, теперь из его армии в живых остались только три полумертвых героя.

Гоп неохотно написал «GG».

Тут же игроки, которые верили в победу ночных эльфов, начали показываться на публике.

«Ночные эльфы не могут победить орков? А это что такое?»

«Вау, мастер клинка так ни разу и не ударил никого…»

«Уничтожил Гопа только смерчами, вот это да».

«Я впечатлен ! С сегодняшнего дня я фанат молчуна!»

«Он поднялся на вершину таблицы лидеров с сумасшедшей серией побед! Это войдет в историю!»

В то же самое время на «Вейбо» появился один занимательный пост.

«Четыре расы решили узнать, у кого больше всего есть летающих юнитов. Люди сказали, что у них есть вертолеты, грифоны и ястребы! Нежить сказала, что у них есть сфинксы, горгульи и ледяные змеи! Ночные эльфы сказали, что у них есть гиппогрифы, друиды-вороны, лесные дракончики и химеры! Орки сказали: — Все это ерунда, мы можем сражаться с ночными эльфами, пока все наши юниты находятся в воздухе!»

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 122: Перевод на английский.**

— Господи, я так и не нашел достойного соперника.

Посмотрев на часы, Чэнь Мо решил, что пора уходить.

Теперь он находился на вершине, на которую он взобрался без единого поражения. Сейчас ему осталось только ждать, пока все поймут его стратегии. В любом случае для развития игры будет лучше, если стратегии и стили игры будут переваливать за десяток.

Новость о том, что «Таинственный игрок молча уничтожил всех самых лучших игроков и достиг вершины без единого поражения» быстро начала распространяться. Особенно активно эту новость обсуждали на форуме «Warcraft: The Frozen Throne».

«Вы видели сегодняшние игры? Он уничтожил всех прежних Богов и занял топ-1 всегда пикая расу наугад! Даже Гоп не смог справиться с ним!»

«За этим было трудно наблюдать, боже мой, все профи были просто уничтожены».

«У молчуна больше не осталось соперников, которые что-нибудь смогут ему противопоставить. Он забрался на вершину всего за пару дней и ни разу не проиграл! Это ужасно!»

«Он играет на всех расах одинаково хорошо. Кто-нибудь уже подсчитал, сколько стратегий он придумал?»

«Ранний раш, раш рудников, застройка башен, абуз армора лича и закапываний могильщиков…э-э-э, их слишком много!»

«Я уже думал, что профессионалы уже обнаружили все, что игра может нам предложить, но я никогда так сильно не ошибался!»

«Особенно этот бесконечный смерч… Против этого невозможно играть».

«Его реплеи — лучший учебный материал, вы, вероятно, сможете апнуть несколько сотен ммр, если поймете принцип его стратегий!»

---

До этого дня форумы были заполнены игроками, которые жаловались на то, что сторожевые башни людей были слишком сильными, но прошло совсем немного времени, и от этих игроков не осталось и следа.

Теперь игроки не знали, какая раса была сильной, а какая слабой!

После просмотра реплеев у всех возникло чувство, что на какой бы расе ни играл молчун, в его руках она была бы непобедимой!

«Silent» за это время обзавелся множеством поклонников. Хотя никто не знал, кто он такой, это не мешало им поклоняться новому Богу.

Это также помогло «Warcraft: The Frozen Throne» завоевать большую популярность, из-за чего количество ежедневных продаж достигло пика.

---

Однако «Silent» так и не появился в игре после избиения Гопа.

Многие подумали, что «Silent» просто пропустил день, но дни все шли, а он так и не возвращался!

Из-за этого некоторые подумали, что он ушел из-за того, что ему больше не было с кем поиграть; другие думали, что он просто боялся проиграть и из-за этого не появлялся в сети…

Существовало множество разных теорий, но настоящую причину никто не знал, как и не знал, кто был этим «Silent-ом». Хоть Цзоу Чжо видел его лично, он так и не смог достать его номер или добавить его в чат-группу.

Поклонники боготворили несколько клипов, которые снял Цзоу Чжо.

Тем не менее, существовало малая часть игроков, которые видели Чэнь Мо в живую ранее, и они чувствовали, что этот силуэт был им знаком, но они все же не могли вспомнить, что это за человек!

Профи наконец-то смогли вздохнуть с облегчением.

В конце концов, трудно было бы каждый день проигрывать одному и тому же игроку.

Но одно можно было сказать наверняка: появление Чэнь Мо резко увеличило скилл всех игроков «Warcraft: The Frozen Throne». Профессионалы наконец-то увидели, что в этой игре есть столько разнообразных стратегий.

Они думали, что уже изучили игру вдоль и поперек, но «Silent» ясно дал им понять, что они ошибаются.

Реплеи «Silent-а» рассматривались как священные писания, которые просматривали снова и снова те, кто хотел стать лучше.

---

Конференц-зал «Метеоритных технологий».

Чэнь Мо просмотрел предоставленные переводы.

Переводчик спросил: — С переводом все в порядке?

Переводчик был просто любезен, поскольку перевод выполнялся настоящими профессионалами, он был уверен в нем. Хоть молодой человек перед ним был создателем «Warcraft: The Frozen Throne» и хорошо разбирался в западных фентезийных темах, как много он мог знать о английском языке?

Чэнь Мо кивнул: — Неплохо. Но есть кое-что, что нужно будет изменить, особенно это касается синиматиков.

Переводчик нахмурился, так как подумал, что нашел еще одного человека, который делал вид, что знает, о чем говорит.

Чэнь Мо объяснил: — Когда Артас протыкает своего отца мечем, он говорит «Я становлюсь королем», а не «Я становлюсь твоим преемником, отец».

Чэнь Мо начал потихоньку указывать на ошибки.

Переводчик был шокирован, он думал, что Чэнь Мо хотел просто повыпендриваться, но все его придирки имели смысл.

И хоть их перевод в основном был хорош, он не думал, что можно было сделать его настолько достоверным и красиво оформленным!

Синтаксис и лексика Чэнь Мо действительно находились на высшем уровне. Хоть у Чэнь Мо и был сильный акцент, его перевод был действительно хорош!

Переводчик кивнул: — Хорошо, мы сделаем так, как вы сказали!

Представитель, сидевший рядом с переводчиком, также был шокирован Чэнь Мо.

Он даже слегка покраснел, пока слушал его!

Чем вернее будет перевод, тем успешнее будет английская версия «Warcraft: The Frozen Throne». Она даже может стать чрезвычайно популярной на западном рынке!

Сегодня он в первые в жизни поверил в то, что игра под его началом точно обретет успех!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 123: Турнир**

У Чэнь Мо заняло немного времени вопрос о выпуске игре за границу.

Компания «Метеоритные технологии» планировала сначала выпустить английскую версию для тестирования рынка, но по просьбе Чэнь Мо они согласились выпустить английскую, французскую, немецкую, русскую, корейскую и другие версии одновременно.

Компания «Метеоритные технологии» планировала выпустить корейскую версию во второй волне, но решила выпустить ее сразу же по просьбе Чэнь Мо.

Сделать перевод игры на все языки было плевым делом. Все, что для этого требовалось — большая команда переводчиков.

Однако основная проблема лежала в рекламе, а это означало, что выпуск одной игры во всех странах одновременно непременно сильно ударит по кошельку. Кроме того, правила разных рынков были разными, и если учесть то, что у каждого региона были свои специфичные вкусы, выпустить грамотную рекламу сразу для всех стран не будет легким делом.

Чэнь Мо серьезно отнесся к своему решению. «Реклама? Нужно ли вообще рекламировать мою игру?»

«Ну, во всяком случае она не повредит, но трата огромного количества денег на рекламу не будет хорошим решением».

— И так, вы, ребята, просто должны украсть всю славу завоевания легиона, вам просто нужно рекламировать мою игру как лучшую стратегическую игру или что-то в этом роде. Любой игрок, который напишет завоевания легиона в поисковике непременно должен видеть упоминание об моей игре, — сказал Чэнь Мо.

Представитель «Метеоритных технологий» был шокирован.

— Почему вы так удивлены? Моя игра что, хуже, чем завоевания легиона во всех отношениях? Разве моя игра не шедевр от мира стратегий? — спросил Чэнь Мо.

Представитель «Метеоритных технологий» кивнул.

Чэнь Мо надеялся раскрутить игру во всех регионах сразу. Когда киберспортсмены изо всех стран начнут играть в «Warcraft: The Frozen Throne», это непременно положительно скажется на расширении базы игроков, а так же на нахождении новых стилей игры и стратегий.

Но Чэнь Мо не обратил внимания на переводы других языков, поскольку кроме китайского и английского он больше никакого языка не знал, а сувать свой нос туда, где ты ничего не понимаешь — бессмысленно.

Но это не имело значения, поскольку самым важным было то, что английская версия была максимально близка к оригиналу.

---

После напряженной работы в течение нескольких дней Чэнь Мо наконец-то освободился. Теперь все остальное будет зависеть от рекламы «Метеоритных технологий».

---

Внутри магазина видеоигр Чэнь Мо.

Су Цзинью все еще ежедневно проверяла сообщения на форуме ради предоставления сводки.

— Прошло уже так много времени, а люди все еще говорят о молчуне. Эти парни сумасшедшие, — сказала Су Цзинью.

— А? О нем все еще говорят? Разве Гоп и Дигва не скинули его с пьедестала несколько дней назад? — спросил Цянь Кун.

Чжэн Хунси сказал: — Я могу их понять. Он достиг вершины при этом ни разу не проиграв. Он находится на совершенно другом уровне.

— Это правда. Если бы он продолжил играть, они так и не смогли бы скинуть его с вершины, — добавил Цянь Кун.

— Ты видел несколько видео с силуэтом молчуна? Он кажется мне таким знакомым, его голос так же мне кого-то напоминает, — спросил Чжэн Хунси

Цянь Кун ответил: — Картинка нечеткая и все было снято со спины. В интернет-кафе было довольно шумно, поэтому услышать его голос было довольно трудно.

Су Цзинью потеряла дар речи: — Вы, ребята, не могли мне раньше это сказать?

Они оба были в замешательстве: — Ты знаешь его? Ты знаешь молчуна?

Лицо Су Цзинью смягчилось: — Босс бы расстроился, если бы узнал, что вы настолько…догадливые!

Глаза Цянь Куна широко раскрылись. — Ты имеешь в виду…

— Ты что, не смог понять этого сразу?

Цянь Кун и Чжэн Хунси были потрясены: — Боже мой, так вот оно что! Вот почему я думал, что его силуэт был так подозрительно похож на его! И с каких пор ты об этом знаешь, а, золотая рыбка?

— С самого начала! Босс попросил меня освободить для него один особый ник! — сказала Су Цзинью.

— Почему ты не сказала нам об этом раньше? — крикнул Цянь Кун.

— Вы, ребята, никогда не спрашивали!

Чжэн Хунси сказал: — Мы вообще даже не думали об этом! Более того, у нас есть работа, которую нам нужно делать каждый день, у нас попросту не было свободного времени на обсуждение этого!

— Наш босс так хорош! — воскликнул Цянь Кун.

В этот момент по лестнице начал спускаться Чэнь Мо.

— Не нужно кричать. Пусть это пока что останется в тайне.

Цянь Кун сказал: — Вау, босс, ты умеешь так хорошо играть, а я и не знал!

Су Цзинью спросила: — Босс, когда ты планируешь рассказать об этом всем?

Чэнь Мо ответил: — Зачем мне говорить об этом игрокам? Пусть немного помучаются. Кстати, я собираюсь поехать в волшебный город на выходные. Позвони мне, если что-нибудь случится.

— А? Зачем ты едешь в волшебный город? Ради рекламы?

Чэнь Мо кивнул: — Почти. Компания «Фентези» проводит турнир по «Warcraft: The Frozen Throne».

— А? Ты планируешь взять первое место? — спросила Су Цзинью.

Чэнь Мо покачал головой: — Я буду специальным гостем.

Су Цзинью вздохнула с облегчением: — О, тогда все в порядке. Если бы ты решил поиграть там, тебя, наверное, хорошенько бы избили…

— …Как бы то ни было, это хорошая возможность. Я уеду во второй половине дня, не забудь позвонить мне, если что-нибудь случится, — сказал Чэнь Мо.

---

Киберспорт в этом мире не был так хорошо развит, как в его предыдущим мире, но все же в этом мире нередко проводились разные турниры.

И так как киберспорт был не очень хорошо развит, турниров по разным играм проводилось не так много, из-за чего появление специальных компаний, которые собирали бы под своим крылом талантливых игроков, было очень мало. Конечно такие компании существовали, но скорее они были обычными так называемыми гильдиями «РМТ-шеров», которые скорее существовали ради помощи богатенькому сынку, а не ради добычи призовых и взятие титула лучших.

Причина такого плохого развития была проста: турниры появлялись только в двух случаях — при наличии достаточного количества денег и людей. Турнир будет успешным только тогда, когда в него будет влито достаточно количество денег, причем ему еще нужно будет собрать приличное количество зрителей.

Игра «Завоевания легиона» даже близко не приблизилась к популярности МОБА-игр из его предыдущей жизни, из-за чего по ней не проводились даже средние турниры, что уж говорить про крупные.

Однако постепенно все начали понимать, что турниры приносят немалую прибыль как и обычным игрокам, так и создателям игры, так что постепенно в Китае начало проводиться больше маленьких и средних турниров.

И именно из-за таких турниров игра «Warcraft: The Frozen Throne» должна будет постепенно становится все более популярной.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 124: Он - геймдизайнер**

Выйдя из поезда, Чэнь Мо поймал такси до места назначения.

Этот турнир назвали «Кубком фантазии». Очевидно, что его назвали в честь игровой платформы «Фентези».

Хоть председатель компании «Фентези» Дин Син ничего не знал о создании видеоигр, он пристально следил за развитием игровой индустрии.

У Чэнь Мо произошел небольшой конфликт с компанией «Фентези», когда он отнял приличный кусок их игроков выпуском своих трех настольных игр.

Но, как говорится, враг моего врага — мой друг. Дин Син не отказался бы от этой возможности, учитывая, что «Warcraft: The Frozen Throne» была очень хороша и популярна. В конце концов сотрудничество принесет бонусы им обоим.

Профессиональная сцена игры «Завоевания легиона» развивалась довольно гладко до этого момента, и большинство крупных киберспортивных клубов уже начинали подумывать о покупке талантливых игроков. Однако выпуск «Warcraft: The Frozen Throne» поменял их планы. Многие клубы решили переждать, а потом уже действовать.

В конце концов никто не хотел покупать игроков, а через месяц увидеть, что из игры «Завоевания легиона» ушли все игроки.

Поскольку «Warcraft: The Frozen Throne» имела свою собственную систему ранжирования, понять уровень того или иного игрока было очень просто. Несколько профессиональных игроков даже сумели приобрести немалую популярность за счет своих реплеев, так что проводить турниры уже было можно…

Этот турнир проходил в волшебном городе, а это означало, что игроки и специальные гости должны были приехать в волшебный город, ибо обычно турниры проводили в оффлайн-режиме. Однако из-за того, что этот турнир был первым более-менее крупным турниром по «Warcraft: The Frozen Throne», живой аудитории в нем не было.

Когда Чэнь Мо прибыл в пункт назначения, его встретил представитель, который проводил его в отель, а также передал ему некоторые документы, которые затрагивали формат турнира.

Большинство сильнейших игроков были приглашены на турнир по «Warcraft: The Frozen Throne». Гоп, ночной ветер, Дигва…большинство игроков, против которых уже успел сыграть Чэнь Мо, были приглашены.

Для прохождения по турнирной сетки игрок должен будет победить своего соперника три раза. В этом турнире не будет никакой сетки лузеров или что-то подобного, поскольку его нельзя было считать крупным турниром, из-за этого создания чего-то подобного попросту не требовалось.

Турнир будет идти в течении двух дней. К концу первого дня останутся сильнейшие, и во второй день они будут бороться за титул чемпиона. Первое место получит пятьсот тысяч юаней, двести тысяч юаней получит второе место, сто тысяч юаней получит третье место.

Неплохие деньги выдавали за первые три места. Кроме того, все матчи будут транслироваться в прямом эфире, а так как на турнире будут сражаться действительно сильные игроки, ажиотаж вокруг данного турнира точно не будет маленьким.

Чэнь Мо был приглашен на роль комментатора, а его напарником был профессиональный комментатор по имени Чжан Ян. Он неплохо играл до того, как стал комментатором, и был известен тем, что мог очень быстро хорошо и красиво говорить.

Помимо оплаты его транспорта, питания и проживания, организаторы также выплатили Чэнь Мо пятьдесят тысяч юаней. В конце концов, Чэнь Мо был особым гостем, и они не могли дать ему слишком мало денег.

Вообще организаторы пригласили Чэнь Мо для рекламы, поскольку наличие создателя «Warcraft: The Frozen Throne» на роли комментатора непременно привлечет много зрителей!

Конечно же многие беспокоились о том, что Чэнь Мо вообще ничего не сможет сказать, поскольку у него не было никакого опыта в комментировании, поэтому Чжан Ян был назначен его партнером, который в случае чего подстрахует его.

Чэнь Мо чувствовал, что этот турнир является хорошей возможностью для продвижения его игры. Более того, он никогда раньше не комментировал игры на большую аудиторию, помимо того, что он поднаберется опыта, он так же наконец покажет свое лицо всем своим поклонникам.

Игроки уже прибыли, компьютеры уже были настроены…

Чжан Ян подошел и поприветствовал Чэнь Мо: — Приятно познакомиться, господин Чэнь.

Чэнь Мо улыбнулся и сказал: — Не называйте меня господином Чэнем, это напоминает мне об одном человеке.

— А?

Чэнь Мо махнул рукой: — Зови меня по имени, не волнуйся на этот счет.

Чжан Ян рассмеялся: — Хорошо. Хоть ты и профессиональный геймдизайнер, рядом с тобой на удивление приятно находиться.

Чэнь Мо тоже засмеялся: — Боже, какой из меня профессиональный геймдизайнер? Сегодня мы оба комментаторы, мы партнеры.

Чжан Ян кивнул: — Пойдем проверим оборудование.

Чжан Ян начал разговаривать с персоналом. Чэнь Мо не нужно было ничего делать, так как все было настроено профессионалами своего дела. После того, как приготовления были закончены, Чэнь Мо быстро проверил микрофон, чтобы убедиться, что он работает.

Чжан Ян посмотрел на канал, где скоро начнется стрим, и хоть даже еще не появилась картинка, но уже на данный момент счетчик онлайна показывал, что на стриме сидело двести тысяч зрителей.

— Вау, а у нас уже довольно много зрителей. Турнир еще не начался, а зрителей уже больше двухсот тысяч. Видимо когда начнется самый сок, онлайн подрастет до миллиона.

И хоть стрим еще не начался, обычные зрители в это время спокойно разговаривали в чате.

«Почему вы еще не стартанули? Поторопитесь!»

«На стриме правда появится Чэнь Мо?»

«Кто такой Чэнь Мо?»

«Он создал эту игру, ты, \*\*\*\*\*\*!»

«А что он будет делать на этом стриме?»

«Комментировать!»

«Ого, значит этот турнир будет с изюминкой. Создатель игры обычно обладает лучшим пониманием своей же игры, верно? Посмотрим, что он будет говорить».

«Интересно, играет ли Чэнь Мо в свою собственную игру? Что он вообще сможет прокомментировать? Мне кажется, что у него не больше двух тысяч ммр».

«Обычно геймдизайнеры не играют в свои же творения».

Чжан Ян рассмеялся: — Зрители ждут начала с нетерпением. Мы начинаем, посмотри в камеру».

Картинка на стриме появилась спустя секунду.

— Дамы и господа, мальчики и девочки, добро пожаловать на «Кубок фантазии» по «Warcraft: The Frozen Throne», этот турнир был организован с помощью поддержки игровой платформы компании «Фентези». Я ваш комментатор — Чжан Ян, — сказал Чжан Ян.

Чэнь Мо последовал его примеру и сказал: — Я — Чэнь Мо.

Все были шокированы, когда увидели Чэнь Мо? Все из-за того, что он был намного моложе, чем все думали!

Большинство зрителей впервые увидели Чэнь Мо. В любом случае большинству было все равно, кто создал ту или иную игру.

Чжан Ян сказал: — Это первый стрим Чэнь Мо. Я вижу, что сегодня наш чатик довольно добр и дарит Чэнь Мо тонну любви.

— Серьезно? — спросил Чэнь Мо. — Позволь мне взглянуть. Похоже, что большинство из них спамят: «Чэнь Мо верни мне мои с трудом заработанные деньги!»

Чжан Ян рассмеялся.

— Господин Чэнь, а вы неплохо шутите! — сказал Чжан Ян.

Чэнь Мо махнул рукой: — Я думал, что мы уже говорили об «господине Чэнь»!

— Как же тогда мне вас называть?

Чэнь Мо ответил:- Может быть, геймдизайнер Мо, все-таки я создаю игры.

Зрители удивились — разве они не должны были комментировать игру? Скорее они будут смешить зрителей, а не комментировать игру!

Чжан Ян удивленно поднял брови: — Хорошо, я буду обращаться к тебе просто мистер Мо.

Чэнь Мо ответил: — Это была простая шутка, которая должна была разрядить атмосферу. Сегодня я в первые буду выступать в роли комментатора. Для меня большая честь поработать в паре с господином Чжан Яном.

Кто-то из зрителей написал: «Это его первый раз? Он, должно быть, комментировал до этого, он слишком уверен в себе!»

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 125: Комментатор**

Пока компьютеры проверялись, Чэнь Мо и Чжан Ян продолжали болтать.

— Честно говоря, я впервые встречаюсь с мистером Мо. Я так много слышал о тебе.

— Я польщен. Я также наслышан о тебе, мистер Чжан Ян, ты довольно известный комментатор. Если ты будешь претендовать на второе место, никто не посмеет занять первое! — сказал Чэнь Мо.

Чэнь Мо продолжил: — Если бы мне нужно было оценить тебя, я бы поставил тебе крепкую десятку!

Чжан Ян замахал руками: — Боже, это уже слишком! Я недостоин этого!

— Что касается остальных девятисот девяноста девяти баллов, — сказал Чэнь Мо…

Чжан Ян был застигнут врасплох и спросил: — Ты оценивал меня по тысячебалльной шкале?

Зрители не ожидали, что Чэнь Мо будет таким! Как пара комментаторов смогла превратиться в пару комиков?

Чэнь Мо посмотрел на Чжан Яна и сказал: — Твоим учителем по математике был физрук?

— А?

— Десять плюс девятьсот девяносто девять будет равно тысяча? — спросил Чэнь Мо.

Чжан Ян потерял дар речи: — Боже, ты меня подставил!

Зрители рассмеялись, этот Чэнь Мо такой смутьян!

Чэнь Мо продолжил: — Честно говоря, я хотел присоединиться к этому турниру в качестве игрока.

— Неужели? Почему же тогда ты решил стать комментатором? — спросил Чжан Ян.

— Ну, когда я сказал об этом организаторам, они попросили меня, чтобы я показал им свой аккаунт, чтобы они смогли увидеть мой рейтинг, — объяснил Чэнь Мо.

— О, но что же было дальше?

— И в конце концов организаторы стали очень взволнованными и сказали мне, что я слишком хорош, даже намного лучше Гопа! Они сказали, что даже какой-то там бывший Бог, вроде бы его звали Кайзер, не смог бы победить меня! Но организаторы сказали мне, что существуют две вещи, которые помешают мне выиграть этот турнир.

— О, и какие же?

— Моя левая рука и правая рука.

Чжан Ян был ошеломлен!

Зрители были довольны. Прошло всего десять минут, а Чэнь Мо уже успел рассказать несколько неплохих шуток.

«Ха-ха, Чэнь Мо — комик!»

«Я еще ни разу не видела геймдизайнера, который мог бы так хорошо говорить!»

«Кто бы мог подумать, что это тот самый парень, который создал варкрафт!»

«Я больше не буду посылать ему лезвия».

«Он случайно не комик, который случайно стал геймдизайнером?»

В конце концов приготовления были закончены.

— У меня есть для вас хорошие новости, друзья! Вот-вот состоятся первые поединки!

Но практически все в чатике были против.

«Не начинайте! Я хочу услышать еще больше шуток от Чэнь Мо!»

«Еще пять минут, пожалуйста!»

«Боже мой, я впервые жалею, что подготовка прошла так быстро!»

Спустя несколько минут игроки уже готовились воевать друг против друга.

Первая игра — нежить против орков. Все игроки, которые были приглашены на турниры, имели очень высокий скилл и были тщательно отобраны среди других таких же игроков.

Чжан Ян представил игроков, локации и настройки карты.

Чжан Ян также играл в «Warcraft: The Frozen Throne», поэтому он хорошо знал игру, иначе бы он не смог стать комментатором для этого турнира. Его главная задача состояла в контроле направления разговоров, выдавать в начале матче краткую сводку о игроках и расах, на которых они играют, в то время как анализ игры будет лежать на Чэнь Мо.

После предоставления краткой сводки Чжан Ян спросил: — Мистер Мо, что ты думаешь о стратегиях, которые используют игроки?

— Оба игрока пока что придерживаются стандартной стратегии, и так как рыцарь смерти преследовал мастера клинка почти минуту, мастер клинка так и не смог получить второй уровень. Но сейчас он может очистить средний лагерь, что даст ему много опыта.

Когда Чэнь Мо закончил говорить, мастер клинка побежал к среднему лагерю.

— Рыцарь смерти скоро сможет очистить большой лагерь. На высоком ммр-е самая часто использованная стратегия заключается в том, что игроки с самого начала начинали охранять большие или средние лагеря нейтральных крипов. Не имеет значения, насколько хороший или плохой предмет упадет с них, поскольку любой предмет можно будет продать. Главное чтобы этот предмет не попал в руки противника, а остальное не важно.

— У мастера клинка сейчас есть всего два кольца на армор, так что можно сказать, что ему не очень повезло. Если бы он получил перчатки на скорость атаки или когти на бонус к урону, это было бы прекрасным началом.

— Сейчас начнется фаза активных боев… О, этому могильщику пора отступить, о, смотрите, он уже убегает. Сейчас он должен начать мансить в деревьях, а затем ему должен помочь рыцарь смерти и захилить его. Отлично, игрок, который играет на нежити, знает, что делать…

Чэнь Мо продолжал объяснять ситуацию пока шел этот матч. Чжан Ян был потрясен, когда понял, что не может вмешаться!

Чэнь Мо говорил не слишком быстро и не слишком медленно, он хорошо контролировал темп. Его анализ также был глубоким, в частности, он очень хорошо знал стратегии и предугадывал шаги игроков. Всякий раз, когда Чэнь Мо говорил, что игрок будет что-то делать, игрок делал именно то, о чем он говорил!

Иногда он даже находил время для вставки шуток.

Зрители были шокированы, поскольку комментарии Чэнь Мо превзошли все их ожидания.

«О боже, у меня возникло такое ощущение, что он видит будущие».

«Мне вообще кажется, что игроки просто подслушивают и делают все то, что говорит Чэнь Мо».

«Боже мой, он так легко предугадывает их действия и так легко говорит!»

«Потрясающе! Кто бы мог подумать, что из-за одного простого шага может возникнуть столько последствий!»

Зрители обнаружили, что его комментарии были более интересными, чем сама игра!

Оба игрока играли очень хорошо, но в конце концов мастер клинка был убит, из-за чего игрок, который играл орками, написал «GG».

Чэнь Мо сказал: — Я думаю, что исход матча был ясен с середины игры. Все сводилось к тому, что орк не мог попросту запушить нежить, и когда он не смог захватить рудник, потеряв при этом половину армии, можно было уже тогда сдаваться.

— Я думаю, что игрок, который играл ордой, боялся сражаться, а так как мастер клинка — один из лучших героев ранней игры, это было огромной ошибкой, поскольку он не добрал большое количество золота и опыта.

Когда Чэнь Мо закончил говорить, в чате появилось несколько недовольных зрителей.

«Мне послышалось или что? Он намекает на то, что игрок, который играл ордой, был плох? Все играющие в этом турниры профи! Можно сказать, что он немного ошибся, но как у него только язык повернулся сказать, что он был плох?»

«Верно, я хочу спросить, какого ммр-а достиг Чэнь Мо, почему он вообще заикнулся об этом?»

«Как вообще кто-то может контролировать сразу всю армию? Я не думаю, что он был так плох».

«Говорить такие громкие слова ни разу не сыграв в игру очень просто! Я бы посмотрел на то, как он будет играть против нежити!»

«Он что, думает, что игрок, который играл на орде — нуб?»

Очевидно, что все недовольные были фанатами игрока, который играл орками. Они и так почувствовали себя нехорошо, когда увидели, что их кумир проиграл, так еще и Чэнь Мо начал сыпать им соль на рану…

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 126: Шоу-матч**

В следующих матчах Чэнь Мо не переставал говорить и всегда указывал на любые ошибки игроков, что только еще больше злило их фанатов.

«Боже мой, как же он достал! Он действительно смеет кого-то критиковать!»

«Это нормально, если ты указываешь на ошибки проигравшего, но критиковать победителя?»

«Я действительно хочу узнать, играет ли он хотя бы в половину так же, как и эти двое игроков!»

Но так же было много и тех, кто поддерживал Чэнь Мо.

«Тупоголовые фанатики — вон!»

«Вы что, совсем тупые? Чэнь Мо сказал что-нибудь не так? Он разработчик, разве он не лучше разбирается в своей же игре, чем мы, клавиатурные воины?»

«Мне нужно хорошо играть в игру, чтобы я мог комментировать ее? Что за чушь?»

«Если вы не хотите слушать его, просто выключите звук! Никто вас не заставляет!»

«Ты отлично справляешься, Чэнь Мо! Не слушай этих малолетних дебилов!»

Вскоре в чате то и дело проскакивали подобные комментарии…

Большинство игроков поддерживали Чэнь Мо, но люди, которые были против него, не сдавались.

Во время перерыва один из сотрудников поговорил с Чэнь Мо.

— Господин Чэнь Мо, нам нужно кое-что обсудить. Сейчас чат разделился на две группы, которые спорят с друг другом. Не могли бы вы не так сильно критиковать игроков в будущем?

Чэнь Мо рассмеялся: — Я понимаю ваше беспокойство. Я слежу за чатом и знаю, что происходит. Разве из-за этого всем не станет только лучше? Все же будет лучше, если зрители будут вовлечены в дискуссии.

Сотрудник начал колебаться: — Хорошо, господин Чэнь Мо, я вас понял. Завтра, когда турнир закончится, состоится шоу-матч. Вы должны будете сыграть против чемпиона турнира.

Чэнь Мо был шокирован: — А?

Он начал объяснять: — Конечно, мы не заставим чемпиона играть против вас в полную силу. Он будет использовать только мышку. В конце концов, этот матч будет чем-то вроде сюрприза. Вы же понимаете, что я имею в виду?

Чэнь Мо кивнул.

Организаторы запланировали шоу-матч для развлечения. Зрители, вероятно, захотят посмотреть, как геймдизайнер будет играть в свою собственную игру.

Конечно же скилл профессионального игрока и создателя этой игры будет разным, из-за чего организаторы решили, что игрок сможет использовать только мышку.

И из-за всех этих споров на этот шоу-матч придет намного больше зрителей.

Многие зрители чувствовали, что хоть Чэнь Мо и был хорошим комментатором, но никто из них не думал, что он мог так же хорошо играть. Будет неловко, если Чэнь Мо проиграет чемпиону, который будет играть всего одной рукой.

Никто, кроме него самого, не будет виноват, если он проиграет!

Он сказал: — Если хотите, я могу передать организаторам, что вы не хотите участвовать в шоу-матче. В любом случае, изначально мы не планировали его проводить.

Чэнь Мо покачал головой: — Не волнуйтесь, я не против.

Он был шокирован, что это значит? Он что, настолько уверен в себе?

Никто не знал, насколько хорош был Чэнь Мо, но видя то, что он был насколько уверен в себе, все сомнения отпали.

Он кивнул: — Хорошо, тогда я передам, что вы не против.

Вскоре начался следующий матч. Чэнь Мо так и продолжал высказывать свое мнение, полностью игнорируя то, что происходило в чате.

Чжан Ян даже начал сочувствовать Чэнь Мо, ведь он знал, насколько порой упертыми бывают хейтеры!

Первый день турнира прошел довольно гладко, игроки играли как в последний раз, и комментарии Чэнь Мо были очень проницательными. Зрители с большим удовольствием смотрели турнир.

Организаторы также были вполне удовлетворены, так как деньги, которые они потратили на Чэнь Мо, были потрачены с пользой!

Конечно же присутствовали зрители, которые были недовольны. Но организаторы не видели в этом большой проблемы, так как их было слишком мало.

На второй день не произошло никаких неприятных событий.

Четвертьфинал, матч за третье место и финал заставил зрителей сойти с ума. В конце концов, Гоп обыграл Дигву и выиграл турнир.

— Давайте поздравим Гопа с тем, что он стал чемпионом этого турнира! Он получает приз за первое место — пятьсот тысяч юаней, поздравляю!- объявил Чжан Ян

Чат был наполнен словами поддержки.

«Красава Гоп!»

«Король орков! Да здравствует король!»

«Боже мой, какая ошибка! Если бы Дигва не ошибся в выборе рудника, он бы, наверное, победил!»

«Блин, я и не заметил, как пролетело время! За турниром по варкрафту гораздо интереснее наблюдать, чем за турниром по завоеваниям легиона!»

— Кстати говоря, это еще не все! Как могли догадаться некоторые зрители, сейчас начнется шоу-матч! — сказал Чжан Ян

Зрители были шокированы. Шоу-матч?

— Гоп будет играть против создателя «Warcraft: The Frozen Throne» и моим партнером, господином Чэнь Мо! — объявил Чжан Ян.

Все в чате буквально озверели после этого объявления!

«Что? Чэнь Мо будет играть против Гопа?!»

«Какой в этом смысл? У Гопа почти четыре тысячи ммр-а, разве это не будет похоже на избиение младенца?»

«Надеюсь что нет, Чэнь Мо действительно хорошо разбирается в своей игре».

«Какую пользу принесут знания в матче? Исход матча будет зависеть от скорости рук. Разве Гоп не растопчет Чэнь Мо? О чем думают организаторы?»

«Ха-ха-ха, мы тут как раз говорили о Чэнь Мо. Он умеет указывать на ошибки, так давайте же посмотрим, как он будет играть против Гопа».

«Ух ты, почему Чэнь Мо вообще согласился на этот шоу-матч! Неужели он недооценил силу своего противника?»

Пока в чате шла дискуссия, Чэнь Мо уже сел за компьютер.

— Хорошо, поскольку это шоу-матч, Гоп должен будет играть одной рукой. Это означает, что Гоп сможет использовать только мышь, — сказал Чжан Ян.

Сразу же после этого заявления многие решили высказать свое мнение.

«Гоп раздавил бы Чэнь Мо, если он играл бы всерьез».

«Ого, только одной рукой?»

«Но я все равно думаю, что Гоп победит!»

«Ха-ха, представьте что произойдет, если Чэнь Мо проиграет Гопу, который будет играть всего одной рукой!»

Чжан Ян прижал наушник поближе к уху и был потрясен.

Чжан Ян продолжил через тридцать секунд: — Я только что получил сообщение от организаторов. Господин Чэнь Мо попросил Гопа играть обеими руками. Сейчас я очень сильно удивлен. С этого момента я буду молчать, пока наш шоу-матч не начнется!

Сразу же после этого заявления в чате взорвалась бомба.

«Чэнь Мо попросил Гопа играть обеими руками?»

«Ха, это просто невероятно. Может быть он просто боится проиграть и опозориться, из-за чего решил, что будет лучше, если он проиграет Гопу, который будет играть двумя руками?»

«Давай, Гоп! Унизь этого нахала!»

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 127: Матч**

Поскольку Чэнь Мо не привез с собой свою клавиатуру и мышь, он позаимствовал их у одного из игроков. Устроившись поудобнее, Чэнь Мо подал знак Чжан Яну.

Гоп немного нервничал, так как не был уверен в том, что Чэнь Мо планировал сделать.

Разница между профессиональным игроком и обычным игроком была слишком большой. Гоп мог с легкостью победить игрока с тремя тысячами ммр.

Но он не хотел уничтожать Чэнь Мо, так как это будет всего лишь шоу-матч, и Чэнь Мо был создателем этой игры!

Если Чэнь Мо будет недоволен исходом матча, он, возможно, уменьшит базовый урон мастера клинка, верно? И если это произойдет, он сможет винить в этом только себя.

Если бы это случилось, Гопу придется терпеть нападки тех, кто играет только на орках.

Пока он размышлял над этим, в сети появился знакомый ник.

Silent: «Давай поиграем».

Гоп был потрясен.

Персонал, который отвечал за игру, тоже был шокирован. Все они видели, как Чэнь Мо вошел в свой аккаунт…

Все были в шоке, включая персонал и Гопа!

Так вот кто был тем молчаливым парнем, который уничтожил всех профессиональных игроков!

— Подождите немного! Быстро тащите камеру, настройте ее на руки Чэнь Мо. Да, пусть захватывает экран, клавиатуру и мышь. Еще одну камеру поставьте так, чтобы она показывала то, что происходит на мониторе Чэнь Мо! — приказал продюсер.

Чэнь Мо не возражал против этого.

К счастью, персонал был квалифицированным и установка оборудования не заняла и десяти минут.

Когда игра начала транслироваться, чат был потрясен.

«Что??? Он — молчун???»

«Что происходит? Почему здесь молчун?»

«Что? Это аккаунт Чэнь Мо?»

«Я жил во лжи!»

«Молчун…это Чэнь Мо?»

«Боже мой, я так рад. Этот шоу-матч станет матчем века! Финал точно не сравнится с этим шоу-матчем!»

«Ха-ха-ха, где же сейчас те люди, которые говорили: «Какое ты имеешь право указывать на ошибки профессиональных игроков? Чэнь Мо только что преподал им хороший урок!»

«Ну что там с критикой, парни? Он не может критиковать других, да?»

«Что он сказал ранее? Ему помешают победить его левая и правая рука? Я действительно поверила в то, что он плохо играет!»

Сейчас на стриме зрителей было больше, чем при трансляции финала!

Знакомый ник, «Silent», снова появился в сети! И под этим ником играл Чэнь Мо!

Всего за считанные минуты эта новость распространилась по всему интернету.

Гоп сейчас вообще перестал беспокоиться о матче. Он не сможет выиграть, даже если будет стараться изо всех сил!

Гоп вспомнил прошлую игру с Чэнь Мо… Тогда его мастер клинка мог бы уничтожить одним ударом гору, но в конце концов он весь бой пробыл в воздухе!

И когда игра загрузилась, он увидел, что на этот раз он опять будет играть против ночных эльфов!

Гоп чуть не расплакался. Опять? Ему опять придется терпеть нападки смерчей?

Игра началась.

Зрители не отрывали глаз от экрана, так как не хотели пропустить ни одного события. Многие решили понаблюдать за игрой от лица Чэнь Мо.

«Боже мой, его руки так быстро двигаются! Хотя ожидать чего-то меньшего от божественного тентаклевого монстра было бы глупо!»

«Так вот как выглядит в реальности четыреста нажатий клавиш в минуту…»

«Я не могу за ним уследить! Боже мой, у меня закружилась голова!»

«Меня сейчас вырвет, пожалуй я перестану наблюдать за ним от первого лица».

Матч выдался напряженным. Чэнь Мо опять решил сыграть смерчевым спамом, как и раньше, но Гоп явно подготовился к этому, но этого все равно было недостаточно.

После тридцати изнурительных минут Гоп написал «GG».

Когда они оба встали, Чэнь Мо похлопал его по плечу: — Неплохо, ты стал лучше.

Гоп посинел, он не чувствовал, что стал лучше! Его унизили, как и прежде! Но на этот раз он смог продержаться на несколько минут дольше!

Он был очень счастлив, когда занял первое место, но этот шоу-матч разбил его!

Остальные игроки чувствовали себя неловко, глядя на Гопа.

Он изо всех сил старался и выиграл турнир, но в итоге этот шоу-матч оказался ловушкой…

Это безумие!

Чат и практически каждая тема на форуме начала заполняться разными сообщениями…

«Чэнь Мо слишком смешной! Он даже похлопал Гопа по плечу и сказал, что он хорошо играет! И это он сказал после того, как уничтожил его!»

«Чэнь Мо, вероятно, имел в виду, что он довольно хорош среди других нубов, лол».

«Гоп был таким счастливым! Он был так счастлив, что наконец выиграл турнир, но этот шоу-матч… Как вы думаете, как он сейчас себя чувствует?»

«Это значит, что все еще внизу…»

«Боже мой, кто же знал, что Чэнь Мо — божественный тентаклевый монстр! Этот парень умеет скрываться!»

Турнир закончился оглушительным событием.

Этот турнир прошел гораздо лучше, чем ожидали организаторы. Этот шоу-матч, конечно же, сделал большую часть работы.

Все подумали, что Чэнь Мо заранее рассказал о том, кто он есть, организаторам. Но даже организаторы не знали об этом, но по крайне мере, они извлекли из этого события немало выгоды!

Гоп стал чемпионом, «Silent» наконец показал себя, комментирование Чэнь Мо… Все эти горячие темы резко увеличили популярность турнира. Это также вывело популярность «Warcraft: The Frozen Throne» на совершенно новый уровень!

—

Поезд, который едет в столицу империи.

Чэнь Мо зашел на «Вейбо» от скуки и увидел, что многие игроки отметили его в своих сообщениях.

Конечно, многие игроки были шокированы, когда увидели, что Чэнь Мо — это «Silent», и начали писать под его постами, насколько они впечатлены этим открытием. Было также много игроков, которые просили Чэнь Мо создать несколько обучающих видеороликов или же начать стримить.

Их было так много, что Чэнь Мо попросту не мог прочитать их всех.

Для того, чтобы ответить сразу всем фанатам, Чэнь Мо опубликовал на «Вейбо» пост.

«Я благодарен всем вам за ваши приятные слова, но я не буду записывать никаких гайдов и я точно не буду начинать стримить, по крайней мере пока. В конце концов, я — геймдизайнер, а не профессиональный игрок или стример. Я не очень силен в играх.

Я просто играю в свое удовольствия. Я не получил ни копейки с тех пор, как выпустил три настольные игры. Честно говоря, я только и делал, что отдавал все полученные деньги.

Хоть «Warcraft: The Frozen Throne» и стала немного популярной, она не принесла мне достаточного количества денег.

И из-за этого у меня все еще нет ни собственного дома, ни машины, и из-за этого я вынужден перемещаться с помощью общественного транспорта.

И именно поэтому я очень ценю вашу поддержку. Я обязательно создам больше игр, которые будут намного лучше, чем любые другие игры, ибо я хочу отплатить вам за вашу доброту. Я видел, что довольно много игроков писали, что в «I am MT» стало довольно скучно играть. Должен ли я сделать подобную игру на ПК? Что вы думаете на этот счет, ребята?»

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 128: Реклама к релизу**

Большинство прочитавших пост Чэнь Мо были ошеломлены, и спустя некоторое время под его постом начало появляться все больше и больше комментариев!

«Я никогда не видел никого настолько бесстыдного!»

«Боже мой, я не могу поверить в то, что Чэнь Мо напечатал такой пост. Это что, новая форма хвастовства?»

«Ты не очень хорошо играешь в игры? Что за чушь!»

«Не принесла достаточного количества денег? Это что, шутка?»

«У тебя нет дома, но есть огромный магазин видеоигр! Кроме того, разве ты не можешь купить абсолютно любой дом?»

«Я изменил свое мнение на счет Чэнь Мо совсем недавно, но этот пост буквально заставил меня опять возненавидеть его! Я так и знал, что он хочет выпустить больше донатных игр! Сгори в аду!»

«Не очень хорошо играет в игры, но аккаунт с ником Silent принадлежит ему. Хочет создать больше хороших игр, но хочет выпустить больше донатных игр. Нет машины или дома, он — Чэнь Мо. Что за вздор!»

—-

Чэнь Мо выдал Су Цзинью, Чжэн Хунси и Цянь Куну два дня отдыха.

Теперь они в троем стали работать в его компании официально. И из-за этого он повысил им зарплаты до десяти тысяч юаней в месяц.

Но так как Чэнь Мо был довольно щедрым начальником, он решил, что будет раздавать им премии за созданные ими игры.

И из-за этого решения Чэнь Мо отдал 8% прибыли, которая была получена от продажи игры «Линия жизни», Су Цзинью и Чжэн Хунси.

Это было довольно большим процентом, поскольку «Линия жизни» собрала более трехсот тысяч юаней чистыми, а это означало, что они вдвоем получат по меньшей мере около десяти тысяч юаней бонусом.

Но для получения такого бонуса в дальнейшем они должны будут сами создавать игры. Если в создании игры принимал участие Чэнь Мо и делал большую часть работы, они не получат часть денег с продаж такой игры.

Чэнь Мо сохранит прибыль от крупных игр для реинвестирования в разработку других игр, и, возможно, в конце года выдаст своим сотрудникам премию, которая будет основана на прибыли больших игр.

Такой шаг должен сделать их более преданными. Чэнь Мо не испытывал недостатка в деньгах и не хотел, чтобы каждый день от него уходили и приходили сотрудники. Он хотел, чтобы они также могли создавать хорошие игры самостоятельно.

В последнее время Чэнь Мо сосредоточился на выпуске «Warcraft: The Frozen Throne» за пределы Китая, из-за чего ему пришлось взять перерыв.

Но это время очень хорошо подходило для отдыха, ибо создание «Warcraft: The Frozen Throne» не было легким делом. Они вчетвером работали изо дня в день на протяжении долгого времени, из-за чего уже устали.

—

После тщательного планирования «Warcraft: The Frozen Throne» наконец-то была готова появиться на всех других рынках.

Компания «Метеоритные технологии» выделила все самые лучшие ресурсы его игре. Единственное, что всех сейчас беспокоило — это реклама, так как из-за малого отрезка времени сделать что-то хорошее было практически невозможно.

От переводчиков и до юристов — все работали не покладая рук, чтобы успеть сделать все в срок.

И вскоре во всех странах и на всех языках появилась одна реклама.

—

«Warcraft: The Frozen Throne» — это очень успешная стратегия, которая была разработана компанией «Удар молнии». Игроки могут играть за людей, орков, ночных эльфов и нежить, собирать ресурсы, обучать героев и юнитов, и в конце концов побеждать своих врагов.

История «Warcraft: The Frozen Throne» очень захватывающая и продуманная — она не заставит вас заскучать!

Идеально сбалансированная игра с четырьмя расами и десятками юнитов!

Революционное управление и новые режимы!

Система героев и артефактов заставит почувствовать вас, что вы действительно управляете героем!

—

Помимо этой рекламы были выпущены бесчисленные виды реклам, от банальных промо-роликов до полноценных синематиков, которые были чуть-чуть переделаны…

Поскольку никто не собирался скрывать выход «Warcraft: The Frozen Throne» заграницей, китайские игроки узнали об этом еще до того, как игра официально появилась там.

«Вы слышали, что Чэнь Мо планирует выпустить „Warcraft: The Frozen Throne“ за границей?»

«Правда?»

«Я слышал, что корейская, французская и немецкая версия уже готова».

«Этот парень что, не боится того, что может потерять много денег?»

«Думаю из-за того, что его игра умудрилась стать настолько популярной в Китае, за границей она будет чувствовать себя еще лучше».

«Но вкусы зарубежных игроков и китайских игроков разные. Кроме того, есть много хороших геймдизайнеров за рубежом, так что они точно не испытывают недостатка в хороших играх. Я не думаю, что „Warcraft: The Frozen Throne“ станет популярной там».

«Верно. Я думаю, что Чэнь Мо немного сумасшедший, и жажда получения большего количества денег рано или поздно его погубит».

«Что за чушь несут эти парни?»

«Завидовать плохо для здоровья, верно? Кроме того, пока вы тут пишите бред, он берет и делает, а обретет ли успех его игра или нет — дело второе».

«Верно. В любом случае нас это не касается».

«Я хочу увидеть, как в „Warcraft: The Frozen Throne“ будут играть во всем мире, но одновременно с этим не хочу, чтобы Чэнь Мо обогатился…»

—

Игроки «Warcraft: The Frozen Throne» обсуждали выход игры заграницей на «Вейбо» и на разных форумах.

«Я слышал, что Чэнь Мо готовится к выпуску игры заграницей, это правда или фейк?»

«Я тоже слышал что-то подобное, ну по крайне мере это объясняет то, почему он больше не играет и не унижает про-игроков…»

«Хоть она стала довольно популярной в Китае, разве это гарантирует то, что она обретет успех в других странах? Не слишком ли он амбициозен?»

«Она станет успешной независимо от того, в какой стране ее выпустят. Я в этом полностью уверен!»

«+1, эта игра стала первой серьезной игрой Чэнь Мо, и я хочу, чтобы он продолжил создавать такие игры!»

«Я думаю, что как только его игра выйдет за рубежом, она непременно притянет на себя внимание многих новых людей!»

«Опаньки, точно, новички! Пойду на корейский сервер и унижу нескольких нубов, хе-хе».

«На корейский сервер? И ты собираешься унизить там кого-то со своими двумя тысячами ммр? Хотел бы я посмотреть на то, как ты будешь их…унижать…»

«Подождите, а если его игра станет популярной во всем мире, разве это не значит, что будет проводиться всемирный чемпионат? Звучит великолепно!»

«Надеюсь на это, но все решит время. Кто знает, вдруг его игра не понравится игрокам из других стран?»

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 129: Релиз.**

В Соединенных Штатах.

«Хм? Новая игра? „Warcraft: The Frozen Throne“? Кто создал ее?»

«Ничего не слышал об этом Разработчике и дистрибьюторе».

«Разве это не китайская компания?»

«Странно. Китайская стратегия? Все прошлые игры были полным шлаком. И теперь они выкатывают это, когда на рынке есть завоевания легиона?»

«Вы, ребята, вообще не следите за китайским рынком? „Warcraft: The Frozen Throne“ в настоящее время невероятно популярна в Китае, она превзошла по популярности завоевания легиона!»

«О? Ну, это скорее всего произошло из-за того, что она больше соответствует вкусу китайцев».

«Я видел несколько геймплейных роликов. И сейчас я немного шокирован этой игрой. Она действительно намного качественнее, нежели другие китайские игры. Вы, ребята, должны будете сыграть в нее».

«Диалоги прекрасны. Они заплатили огромные деньги ради найма хорошего переводчика из США?»

«Я впервые вижу, чтобы китайцы решили создать игру, которая похожа на „Небесное кольцо“. Более того, качество этой игры кажется на удивление приличным».

«В эту игру можно будет поиграть бесплатно. Думаю, что нам стоит сыграть в нее, когда она выйдет».

----

Европа

«Я слышал, что скоро выйдет игра, которая похожа на игру под названием „Завоевания легиона“ Реклама этой игры буквально повсюду…»

«Я еще ничего не слышал о ней, она придет из США, верно?»

«Нет, из Китая».

«О, тогда я, вероятно, не буду играть в нее. Я сомневаюсь, что они смогут создать мир, который будет соответствовать уровню Небесного кольца».

«Судя по рекламным роликам, которые я видел, с игрой все в порядке. По крайней мере, я так и не понял, что она была сделана китайцем».

«Я тоже их видел, диалоги просто космос. И хоть французская и немецкая версия такое себе, английская версия просто превосходна, я бы даже сказал, что она идеальна».

«Звучит слишком хорошо, чтобы быть правдой».

-----

Корея

«Ты все еще играешь в завоевания легиона?»

«Да, ты больше не вернешься в нее? Решил начать бороздить просторы РПГ-игр?»

«Нет, сейчас я играю в другую игру стратегию».

«Что? В какую?»

«Warcraft: The Frozen Throne».

«Ничего о ней не слышал».

«Конечно не слышал, ее еще нет на корейском рынке. Я еле-еле смог скачать ее с одной китайской игровой платформы».

«Китайская игра? Я не уверен, что уход из завоеваний легиона ради перехода в китайскую стратегию — хорошая идея».

«Эта игра намного лучше завоеваний во всех аспектах. Я бы сказал, что сейчас она — лучшая стратегия на рынке».

«Серьезно?»

«Зуб даю. Я слышал, что скоро появится корейская версия».

«Ладно, я взгляну на нее когда она появится у нас на рынке».

—

Реклама «Warcraft: The Frozen Throne» появилась во всех странах одновременно. Однако из-за ограниченного бюджета реклама не находилась буквально везде, что плохо скажется на скачиваниях за первый месяц.

И наконец-то спустя некоторое время «Warcraft: The Frozen Throne» официально вышла во всех странах!

Чэнь Мо сейчас не мог выпустить ее сам, ибо это стоило очень дорого, да и у него для этого буквально не хватит репутации. За пределами Китая о нем никто не знает…

Успех «Warcraft: The Frozen Throne» целиком и полностью будет зависеть от ее качества!

Стоила «Warcraft: The Frozen Throne» двадцать девять долларов. По сути она стоила в два раза дороже, чем ее китайская версия.

Чэнь Мо не хотел занижать цену ради большего количества продаж, поскольку игроки других стран были более обеспеченными и могли позволить потратить лишнюю пару десятков баксов. Двадцать девять долларов — это не так уж много для такой игры, как «Warcraft: The Frozen Throne».

Более того, в зарубежных версиях также используется та же модель одной бесплатной главы, и именно поэтому Чэнь Мо счел, что такая цена была вполне оправдана.

Если он мог продать ее дороже, почему он должен отказываться от халявных денег?

—

Игроки, которые следили за выходом игры, уже успели скачать ее.

Что больше всего шокировало западных игроков, так это то, что игра была точно такой же, как и говорилось в рекламе — исключительно высокого качества. И эти синематики буквально не давали им отойти от экрана!

Эмоции, которые испытывали игроки, были схожи с эмоциями игроков Китая. От любопытства и до шока, всевозможные эмоции испытали западные игроки…

Игроки, которым понравилась тема и сама игра, скорее всего, купят ее после прохождения первой главы без каких-либо колебаний.

—

Темный экран…

Глубокий голос, наполненный гневом, возник из ниоткуда…

Предатель?

На самом деле — предали МЕНЯ!

После этой фразы сверкнула молния. Невыразимая мелодия довела напряженность до предела. На экране появился крылатый мужчина с рогами и повязкой на глазах…

Иллидан.

В темном небе под завывания неистового ветра клубились густые темные тучи. Штормовые волны продолжали рвать берег и сотрясать зазубренные скалы.

— Всеми гонимый…

— Всеми…отринутый…

— Но я — слепой, вижу то, что недоступно зрячим!

Камера повернулась к небу, которое было закрыто множеством темных туч.

— Что иногда…судьбу…нужно поторопить!

Прогремел гром, волны начали наваливаться на берег с новой силой, и нечто страшное начало подниматься со дна моря.

Заиграла напряженная музыка, камера ушла под воду и показала множества всплывающих наг…

Молния осветила их ужасные лица.

Нага с трезубцем повернулась к камере и угрожающе зашипела.

— А теперь — вперед! И да настигнет тень рока ВСЕХ, кто встанет у нас на пути!

—

Синематик уже давно закончился, но многие игроки не могли прийти в себя после просмотра.

Этот синематик был потрясающим, одного только монолога было более чем достаточно, чтобы вы забыли, как дышать!

Перевод был усладой для ушей, если бы игрокам не сказали, что это китайская игра, то они бы подумали, что ее создала какая-то компания, о которой им было неизвестно. Мало того, что грамматика находилась на высшем уровне, темп повествования был просто идеальным!

Всего за три минуты образ Иллидана был полностью раскрыт. Вид повествования от первого лица позволил игрокам полностью погрузиться в историю.

Сейчас многие не могли понять того, как какая-то неизвестная китайская компания смогла написать такой красивый монолог!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 130: Хорошие обзоры!**

Игроки по всему миру чувствовали уникальную притягательность, которой обладала «Warcraft: The Frozen Throne».

Высококачественные синематики не отпускали игроков от экранов и погружали их в интересную и увлекательную историю мира.

Спустя некоторое время игроки обнаружат, что основной контент игры лежит в ПвП режиме…

И вскоре они увидят, что эта игра может предложить им намного больше, чем они только могли себе представить, из-за чего начнут любить эту игру.

И, в конце концов, они увидят, что система ммр очков невероятно проста и сложна одновременно. Сложно забраться на вершину, но довольно легко понять, почему тот или иной игрок смог забраться туда.

—

Как появилась игра, так и появились первые обзоры обычных игроков. В основном во всех странах оценка игры приближалась к десяти баллам.

США.

«Эта игра намного богаче и сбалансированнее, я такого вообще не ожидал. Честно говоря, я не думал, что она „лучше, чем завоевания легиона во всех аспектах“, но после того, как я прошел компанию, я думаю, что она достойна титула и получше».

«Я не понимаю, как создателю вообще удалось так хорошо вписать концепцию героев в стратегию, это просто удивительно!»

«Я думал, что концепт игры будет вертеться вокруг героев . Я думал, что она будет больше похожа на РПГ, чем на стратегию, что не очень бы подходило под определение самой сути стратегической игры. Но как-то создателю удалось совместить эти два типа игр разных жанров!»

«Я вообще не могу перестать играть в нее. У каждой расы есть свои уникальные фишки, но из-за того, что баланс сделан на самом высоком уровне, играть в эту игру намного приятнее, чем в завоевания легиона».

«Я думал, что утверждение о том, что она — лучшая стратегическая игра, которая когда-либо выходила на рынок, было шуткой, но после того, как я прошел компанию за один заход, я понял, что ошибался!»

«Честно говоря, мне немного грустно из-за того, что ее создала китайская компания. Неужели нашим геймдизайнерам не хватает сил?»

—

Европа.

«Как китайцам удалось создать такой хороший фентезийный мир? Я поражен, я не думал, что они вообще понимают что-нибудь в нашей культуре».

«Мои любимые персонажи — Артас и Илладин, но они оба оказались антагонистами…»

«Если бы мне не сказали, что ее создала китайская компания, я бы подумал, что ее создала либо американская либо европейская компания. Она, вероятно, войдет в историю как классическая стратегия, которая поразит сердца миллионов игроков!»

«Хоть я и не люблю компьютерные игры, ибо уже давно вышли хорошие виртуальные игры, ради этой игры я решил сделать исключение и поиграть в нее. И теперь я понял, что интересные игры выходят не только для игровых капсул!»

В Британии даже одно профессиональное издание успело выпустить анализ игры.

«История Артаса самая непредсказуемая. Честно говоря, я был действительно потрясен таким исходом. Праведный сын, который поверил злым силам и поддался приобретению быстрой силы, поднял меч и замахнулся им на людей, которых поклялся защищать, тем самым превратив свое королевство в руины. Удивительно то, что геймдизайнер сумел придумать такую смелую историю!

Но история довольно необычная, и вы можете подумать, что она немного нелогична — почему принц, которому скоро перешел бы трон, решил отказаться от всего? Перешел на темную сторону? Даже убил отца? Это очень сложная тема, и если у этого события не было бы крепкого основания, оно стало бы самым большим недостатком игры и сюжета в целом.

Я могу сказать, что сюжет этой игры — один из лучших в индустрии. Из-за того, что принц был слишком горд, он решил полностью проигнорировать предупреждения Утера.

И после Стратхольмской резни Артас встал на неверный путь. Он был ослеплен местью и ненавистью и делал все возможное, чтобы отомстить.

Пока он не добрался до Нордскола, не потопил корабли и не вытащил ледяную скорбь… В тот момент он был полностью ослеплен ненавистью, и именно поэтому он поддался соблазну и поддался злу.

В конце концов, тьма завладела его сердцем, и он стал кошмаром для всего Лордерона.

Я думаю, что эта история была написана не одним профессиональным писателем, ибо она слишком хороша!»

—

Корея.

«Не думаю, что мне стоит что-то говорить. Эта игра лучше, чем завоевания легиона с точки зрения всех аспектов».

«Я слышал, что у китайцев уже есть игроки с четырьмя тысячами ммр. Мы должны пойти и надрать им зад, друзья».

—

Чэнь Мо был прав на счет того, что в западных странах его игра будет даже популярнее, чем в Китае.

Фэнтези уже давно глубоко укоренились в их культуре, а это означает, что играть в его игру будет намного больше людей, чем в Китае.

С помощью зелий просмотра воспоминаний Чэнь Мо воссоздал английскую версию «Warcraft: The Frozen Throne» на сто процентов и сделал еще даже чуточку лучше.

Поскольку игра «Warcraft: The Frozen Throne» была выпущена по всему миру в одно и то же время, продажи продолжали расти и достигнули отметки в сто тысяч за три дня!

При таких темпах она должна будет достигнуть отметки в семисот тысяч продаж за первый месяц. Чаще всего на данный момент его игру покупали в Европе, США и Кореи.

Европейцам и американцам она понравилась из-за темы игры. На их рынке хоть и существовали фэнтезийные игры, а также стратегические игры, но такой игры, которая объединила бы в себе стратегию и фентезийный мир не существовало. И не было ни одной игры, сюжет который был хотя бы близок к уровню «Warcraft: The Frozen Throne».

Она была довольно популярна в Корее, потому что тамошние игроки очень хорошо играли в стратегии и по большей части большинство игроков любили подобные игры.

Конечно продажи были не очень впечатляющими, если сравнивать их с продажами какой-нибудь другой игры, но для стратегической игры такие продажи были просто прекрасными.

В основном такой малый объем продаж был связан с небольшой базой игроков, которые любили и играли в стратегии.

Более того, известность компании Чэнь Мо даже на процент не приблизилась к известности компании «Blizzard» из его предыдущего мира, поскольку на тот момент она уже успела выпустить такие игры, как «Diablo» и «Starcraft», а так же уже на тот момент на рынок вышло несколько игр из серии игр «Warcraft», из-за чего «Warcraft: The Frozen Throne» получила огромное количество внимания.

Но Чэнь Мо все равно гордился тем, что смог добиться такого результата.

Если его игра продастся в семьсот тысяч копий за первый месяц, это будет означать, что Чэнь Мо получит около двадцати миллионов долларов, и даже после того, как часть от этих денег отойдет дистрибьютору и уйдет на налоги, он все равно получит намного больше прибыли, чем от других своих игр!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 131: Баланс**

Новость о том, что «Warcraft: The Frozen Throne» стала популярной игрой в других странах, быстро распространилась по всему Китаю.

«Warcraft: The Frozen Throne» стала довольно популярной в других странах? Особенно в Европе и Америке? Это странно, неужели там раньше не выходили фентезийные игры? Почему они ее покупают?»

«Я тоже думал об этом, хоть «Warcraft: The Frozen Throne» довольно хороша, разве она может удовлетворить зарубежных игроков? Я думал, что они будут более привередливы».

«Все оценили его игру довольно высоко. В Великобритании уже появилось профессиональное издание, которое оценило «Warcraft: The Frozen Throne» в десять баллов!»

«Игроки тоже любят ее! Должно быть, на этот раз Чэнь Мо заработает много денег. «Warcraft: The Frozen Throne» захватила китайский рынок стратегий, и теперь он хочет, чтобы она захватила весь международный рынок?»

«Я ревную».

«Почему вы все так негативно отзываетесь об этом событии? Я думаю, что это хорошая новость. В конце концов китайские игры и особенно китайские стратегии никогда не были популярными на международном рынке. Но эта игра Чэнь Мо поможет всем китайский геймдизайнерам в дальнейшем!»

«И что? Нам то какая польза с этого? Более того, Чэнь Мо создал западную фентезийную игру, которая вообще никак не помогает с распростронением нашей культуры».

«Вы, ребята, просите слишком многого. Это правда, что его игра никак не прославит китайскую культуру, но разве наши фильмы или книги пользуются популярностью заграницей? Я думаю, что такой шаг нельзя делать тогда, когда ты еще слишком мал. Я думаю, что он будет постепенно, шаг за шагом, продвигать нашу культуру».

«Полностью согласен с тобой, брат!»

—

Разговор обычных китайских игроков.

— Ты слышал, что Варкрафт Чэнь Мо довольно тепло был принят заграницей?

— Угу, отзывы довольно хороши. Особенно хорошо его игра продается в Европе и Америке!

— Это здорово, что хоть какая-то игра смогла выйти за пределы нашей страны!

— Честно говоря мне не терпится поиграть с игроками из других стран!

— Хорошо, что мы смогли начать в Варкарфт задолго до того, как она вышла на международный рынок, сейчас у нас есть уже три игрока, которые близки к взятию четырех тысяч ммр. На этот раз мы сможем переплюнуть корейских задротов, верно?

— Надеюсь, но в Корее слишком много настоящих монстров!

—

Магазин видеоигр Чэнь Мо пользовался популярностью последние несколько дней.

Многие преданные игроки «Warcraft: The Frozen Throne», которые жили в имперской столице приходили в магазин видеоигр, чтобы лично встретиться с Чэнь Мо.

Игроки очень редко обращали внимание на геймдизайнеров и в лучшем случае остановились бы на доставке бритвенных лезвий, если бы их не устроило что-нибудь в игре.

Но Чэнь Мо был другим, Чэнь Мо был «Silent-ом», тем, кто показал им различные стратегии, тем, кто достиг четырех тысяч ммр без единого поражения. Когда он комментировал игру про-игроков, он показал, что был довольно харизматичным и приятным человеком. Прошло совсем немного времени, но он уже приобрел довольно большую преданную фанатскую базу. Любой, кто плохо отзывался бы о Чэнь Мо, получил кучу комментариев от разъяренных поклонников.

Популярность Чэнь Мо еще больше возросла после выхода «Warcraft: The Frozen Throne». И с того момента игроки навещали его магазин каждый день.

Поскольку Цзоу Чжо жил неподалеку, он давно стал завсегдатаем магазина видеоигр и ежедневно играл в «Warcraft: The Frozen Throne», мечтая достичь трех тысяч пятиста ммр.

Магазин видеоигр был довольно мал и в нем было всего восемнадцать компьютеров и десять массажных кресел. И из-за этого места катастрофически не хватало.

Было много игроков, которые пришли в магазин видеоигр Чэнь Мо только для того, чтобы поиграть в его игры, но так как в его магазине не было достаточного количества компьютеров, многие уходили в интернет-кафе «Судьба», чтобы поиграть в «Warcraft: The Frozen Throne». Такое развитие событий сделало Чжуо Яо действительно счастливой, так как она получила огромное количество новых посетителей за бесплатно.

Но Чэнь Мо не был доволен текущим состоянием дел, так как все приходящие игроки действительно были дружелюбны, а так как магазины видеоигр геймдизайнеров в основном открывались для получения обратной связи от игроков, было бы неразумно просить их уйти.

Это так же заставляло Вэнь Линвэй и Цзя Пэна почувствовать себя не в своей тарелке. Они давно уже рассматривали магазин видеоигр Чэнь Мо как нечто личное, но из-за популярности «Warcraft: The Frozen Throne» они банально не могли там спокойно находиться.

И сейчас Чэнь Мо подумывал о переезде в более обширное помещение.

Но если он переедет в другое место прямо сейчас, это будет ошибкой. Конечно же у него хватало денег на переезд, но сейчас его компания все еще активно развивалась, и было бы неразумно переезжать в данный момент.

Поскольку игра «Warcraft: The Frozen Throne» была чрезвычайно популярна, многие хотели пожать руку Чэнь Мо просто ради галочки, так что через несколько месяцев все должно будет вернуться в нормальное русло.

Чэнь Мо сейчас копил деньги на разработку своей следующей игры, так что трата этих денег на приобретение новых компьютеров, массажных кресел и много чего еще было бы неразумным решением.

И именно поэтому Чэнь Мо решил пока что базироваться в этом помещении, но после того, как он выпустит игру, которая превзойдет «Warcraft: The Frozen Throne», он решил, что именно тогда переедет в другое помещение.

Каждый день на форуме многие игроки обсуждали разные аспекты «Warcraft: The Frozen Throne». Большинство дискуссий касалось стратегий, в то время как сюжет обсуждали довольно редко.

Но этого было более чем достаточно, и в ближайшее время эти дискуссии точно не утихнут. Особенно это касалось таких тем, в которых обсуждалось, какая раса была сильнее, и обычно такие темы были намного популярнее и более горячими, из-за чего зачастую заканчивались словами: «Го 1 на 1 или зассал?»

Многие игроки, у которых было мало ммр, любили писать всякую чушь, из-за чего некоторые темы были наполнены полной неразберихой.

И именно поэтому Чэнь Мо решил включить отображение количества ммр писавшего. С тех пор ссор стало меньше и каждая дискуссия стала проходить гораздо спокойнее.

И с течением времени сообщения, подобные этим, стали появляться все чаще:

«Я хотел написать тебе, что ты сказал полную чушь, но когда увидел, что у тебя три семьсот ммр понял, что был неправ».

«Э-э, три тысячи шестьсот ммр? Чувак, я был не прав, давай закроем тему!»

«Тысяча двести ммр? И ты смеешь писать такое! Иди и апни хотя бы две тысячи, а потом открывай свой рот»

—

«Warcraft: The Frozen Throne» была в основном идеально сбалансирована в его предыдущем мире. Особенно после версии «1.24e», компания «Blizzard» только и делала, что выпускала небольшие изменения время от времени.

В его версии, за исключением того, что нежить была немного слабее в силу того, что добыча золота из рудника происходила с некоторой задержкой, все расы были в основном равны и ни у какой из них не было явного преимущества перед другой расой.

Более того, несмотря на то, что сейчас нежить была известна как самая слабая раса, рано или поздно она будет признана сильнейшей расой.

Профессиональный игроки, которые играли только на нежити, ни разу не выигрывали турнир «WCG», но по большей части это было из-за того, что очень малое количество профессиональных игроков выбирали нежить как свою основную расу, и такое длилось целых десять лет, но в 2012 году китайский игрок, который играл за нежить, победил корейского игрока, который играл на орках и попал в финал. Спустя два часа он выиграл турнир со счетом 2:1 и стал первым игроком, который смог забрать кубок, выиграв лучшего игрока орков, играя за нежить.

И тогда это доказало, что «Warcraft: The Frozen Throne» была очень сбалансированной игрой. Но в этом мире Чэнь Мо будет время от времени выпускать патчи, из-за чего игроки будут возвращаться и наслаждаться его игрой еще очень долгое время.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 132: Кастомки**

Чэнь Мо не слышал никаких громких новостей, пока «Warcraft: The Frozen Throne» набирала популярность.

Не то чтобы другие геймдизайнеры не завидовали и не хотели скопировать ее, конечно они хотели сделать это, но это было попросту невозможно провернуть!

Игра «Warcraft: The Frozen Throne» не могла быть воспроизведена. И большинство геймдизайнеров знали, что ее невозможно скопировать.

Так что сейчас, можно было сказать, что шло шоу одного человека, и за этим шоу остальные могли только наблюдать.

Чэнь Мо ворвался с двух ног на рынок ПК игр с помощью двух игр. Благодаря ей он стал довольно известным геймдизайнером.

И если принять во внимание его демоническое выступление в рейтинге, можно было сказать, что он собрал такую популярность гораздо быстрее, чем другие геймдизайнеры его класса.

И из-за его выступлений в рейтинге обычные игроки почувствовали, что он был намного ближе к ним, обычным игрокам.

Многие разработчики не заботились о обычных игроках, они либо полностью нерфили некоторых героев/рас, либо навязывали игрокам определенный стиль игры, а иногда заботились только о деньгах и игнорировали просьбы обычных игроков.

Из-за этого большое количество игроков думали, что геймдизайнеры вообще не знают, что нужно было нерфить, а что нужно было апать.

Однако, поскольку Чэнь Мо был тем самым «Silent-ом», разрыва между ним и обычными игроками практически не было. Игроки видели, что он был таким же игроком, как и они, люди, которые просто любили играть в игры, и из-за того, что он был очень хорош, доверие, которое и до этого было не маленьким, выросло до заоблачных высот.

И именно в этот момент Чэнь Мо был готов отложить «Warcraft: The Frozen Throne» в сторону.

Как и с «Растениями против зомби», многие считали, что «Warcraft: The Frozen Throne» проложит путь для стратегий, но Чэнь Мо знал, что она не проложит путь, а станет горой.

Статистика удержания игроков в стратегических играх была невероятно плоха. Профессиональные игроки могли играть в стратегии вечно, но для среднего игрока, который не был хорош в играх такого типа, он максимум будет играть в нее год-два.

Многие поймут спустя некоторое время, что он не имеет таланта и не сможет преодолеть барьер в скилле.

Большинство игроков не думали, что микроменеджмент — это весело.

Из-за этого интерес к стратегическим играм будет постепенно снижаться, что в свою очередь снизит и так небольшую базу игроков…

И хоть его игра получилась даже лучше, чем оригинальная версия, причина, по которой все шло не очень хорошо, состояла в том, что он не мог обеспечить большой прирост новых игроков.

И хоть до сих пор все шло гладко, и турниры начинали проводиться практически каждую неделю…в глубине души Чэнь Мо знал, что всему есть предел.

Именно поэтому Чэнь Мо хотел выпустить патч для «Warcraft: The Frozen Throne» и создать новые синематики.

Сейчас он хотел сосредоточиться на двух моментах. Для начала ему нужно будет выделить много денег на создание великолепных синематиков, а так же ему нужно будет намекнуть игрокам о существовании всемогущего редактора.

Чэнь Мо посчитал, сколько у него уйдет денег на синематики и увидел довольно внушительную цифру — сорок миллионов юаней.

Но Чэнь Мо решил, что сейчас ему не нужно будет тратить столько денег, так как «Warcraft: The Frozen Throne» уже продавалась, и интерес игроков к истории уже начал угасать, и даже если он добавит больше качественных синематиков, это никак не поможет ей начать продаваться в два раза лучше.

Последней, но настоящей проблемой был редактор.

До сих пор все игроки были сосредоточены на рейтинге. Они вообще не обращали внимания на редактор.

Конечно, это было в основном связано с тем, что игроки просто не увидели того, что можно было сделать с помощью редактора.

Как и с «Растениями против зомби», лучший способ заинтересовать игроков — это позволить им создавать все, что они только захотят, и позволить им делать все, что только взбредет им в голову.

Поэтому Чэнь Мо решил немного помочь игрокам.

Но для начала он решил немного подправить управление. Горячие клавиши в «Warcraft: The Frozen Throne» были довольно нелогичными. Особенно это касалось скиллов. Горячая клавиша для быстрого использования скилла назначалась из заглавной буквы скилла. И это создало проблему, поскольку разные герои, юниты и здания из разных рас имели разные горячие клавиши.

Это казалось небольшой проблемой, и у компании «Blizzard» не было желания ее исправлять, но на самом деле эта проблема значительно увеличивала порог вхождения для новых игроков, поскольку немногие игроки могли запомнить все горячие клавишу сразу для всех раз, героев, зданий…

Но эту проблему было довольно легко решить. Чэнь Мо просто решил позволить игрокам настраивать горячие клавиши самим.

Второе улучшение будет касаться редактора.

Оригинальный редактор был относительно сложным, и новым игрокам потребовалось бы некоторое усилие, чтобы понять его. Поскольку Чэнь Мо хотел, чтобы им начали чаще пользоваться, он решил добавить небольшое обучение, чтобы новые игроки смогли легко разобраться в интерфейсе редактора.

В то же время он решил выпустить некоторые классические кастомки в качестве примера.

Поскольку это обновление было относительно простым, Чэнь Мо закончил писать документацию в кратчайшие сроки, и решил передать ее Су Цзинью и Цянь Куну.

—

— Вот вам документация нового обновления. Обучение будет сделано золотой рыбкой. Тебе придется написать его более подробно, так как с помощью него новые игроки начнут познавать все величие редактора.

— Цянь Кун, мне нужно, чтобы ты разработал несколько особых карт. Хунси, ты займешься диалогами.

Чэнь Мо представил им троим документацию.

Цянь Кун потрясенно посмотрел на документацию и увидел странные названия: «Protect Athena», «Escape Pyramid», «Chenghai 3c», «Tower Defence».

— Что это такое? Это названия новых карт?

Чэнь Мо кивнул: — Да, там есть краткое описание каждой карты. Вам, ребята, придется немного поработать над ними, и я дам вам зеленый свет, когда они будут достаточно хороши.

Цянь Кун кивнул: — Понятно.

Они не стали задавать вопросов, так как теперь у них появилось безусловное доверие к Чэнь Мо, особенно когда речь заходила о «Warcraft: The Frozen Throne».

Цянь Кун быстро взглянул на документацию этого обновления…всего лишь несколько новых карт? Разве это может считаться обновлением?

Но когда он присмотрелся в это обновление повнимательнее, он понял, что это были не просто новые карты. В них было добавлено много чего нового!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 133. Обновление**

Су Цзинью, Чжэн Хунси и Цянь Кун начали усердно работать над обновлением.

По правде говоря, эти кастомки не были классическими или наиболее сбалансированными представителями трудов сообщества, так почему же Чэнь Мо решил воссоздать именно эти кастомки?

Все потому, что они представляли собой прародителей очень популярных кастомок

В конце концов всего одна такая кастомка в конечном итоге породила игру под названием «Dota 2». И хоть они были простыми и не очень популярными, они заложили бы прочную основу.

Карта под названием «Protect Athena» была действительно простой, но все же ее создателю удалось воплотить суть игры «Warcraft: The Frozen Throne»: комбинацию героев и их прокачку. Со временем враги становились все сильнее и сильнее, и цель игроков состояла в постоянной прокачке и подборе более лучших предметов для того или иного героя.

Карта под названием «Tower Defence» произошла из классических игр типа «башенной обороны». Обычно в играх такого типа нужно было ставить башни для убийства пребывающих врагов, но в этой кастомке нужно было ставить героев.

Карта под названием «Escape Pyramid» была хорошей кастомкой для игроков, которые просто хотели повеселиться. Игроки могли выбрать один из десяти различных режимов и попытаться пройти испытание ради победы.

Карта под названием «Chenghai 3c» по сравнению с «DotA» была довольно примитивной. Самой большой проблемой этой карты был баланс, но все же именно тот факт, что она не была хорошо сбалансированна, сделала ее такой популярной. Многие игроки предпочитали играть в «Chenghai 3c imba» именно из-за того, что в этой версии все было доведено до абсурда.

Чэнь Мо решил выпустить только эти карты.

—

Обновление не было каким-то супер тяжелым и было закончено в течение двух недель.

В кампании «Warcraft: The Frozen Throne» уже было много разных карт, и все трое сотрудников компании Чэнь Мо работали над созданием этих карт вместе. Именно из-за этого им было нетрудно создать новые карты, так как они уже были довольно хорошо знакомы с редактором. Большая часть времени была потрачена на балансировку способностей.

Чэнь Мо намекнул им, что все в этих картах должно отличаться от обычных, стандартных карт.

Из-за этого им троим пришлось попотеть, но в итоге они смогли сделать все в лучшем виде.

Особенно его порадовал Цянь Кун, который отвечал за все в «Chenghai 3c». Чэнь Мо был особенно доволен его трудом, так как он почти смог превзойти качество оригинала из его прошлой жизни.

Чэнь Мо проверил их карты и сказал: — Отлично, хорошая работа.

— Да! Мы закончили! — воскликнула Су Цзинью.

Чжэн Хунси сказал: — Но это было довольно легко.

— Босс, этот патч кажется мне довольно посредственным. Хоть эти карты кажутся забавными, будут ли игроки довольны ими? Разве они могут заменить новую главу компании? — спросил Цянь Кун.

— Не волнуйся. Золотая рыбка, не могла бы ты выкатить патчноут? — спросил Чэнь Мо.

Так как обновление было небольшим, она смогла управиться с написанием такста всего за несколько минут.

Это обновление привнесет в игру новые карты, немного улучшит управление и, собственно говоря, все.

Это обновление будет выглядеть довольно никчемным без добавления какого-нибудь синематика или новой главы, плюс оно будет весить всего несколько мегабайт…

Но так могло показаться только на первый взгляд.

Конечно, Чэнь Мо мог дополнить обновление новыми главами кампании, но сейчас игроки в основном играли только в ПвП режиме, из-за чего скорее всего большинство не будет проходить новую главу в компании, и именно поэтому Чэнь Мо решил отказаться от дополнения компании.

Да и поскольку там было бы маловато контента, было бы нехорошо, если бы он начал продавать новую главу.

Он также мог бы взимать плату за кастомки, например, когда игрок сделает хорошую кастомку, другие игроки смогут отдать один или два юаня в знак благодарности, и деньги будут разделены между Чэнь Мо и создателем этой кастомки.

Но Чэнь Мо все же решил не делать этого.

Это было бессмысленно, ибо в таком случае игроки будут рассматривать эти карты как дополнение к основной игре, что негативно скажется на популярности новых кастомок.

И хоть такое решение было бы хорошим подспорьем для обычных создателей карт, если бы Чэнь Мо добавил систему донатов, это негативно бы сказалось на концепте кастомок.

Чэнь Мо решил выпустить эти четыре кастомки не для получения копеечной прибыли с донатом, а ради дальнейшего увеличения продаж игры.

Кастомки были отличным выбором для группы друзей, которые любили сыграть во что-то необычное. Даже игроки, которые не очень любят соревновательный режим в «Warcraft: The Frozen Throne», непременно сыграют в разные кастомки и подберут себе карты под свой вкус.

Более того, кастомки еще больше продлят срок жизни «Warcraft: The Frozen Throne».

—

После некоторых несложных приготовлений «Warcraft: The Frozen Throne» наконец-то получила новое обновление!

Хотя это обновление было довольно маленьким, о нем сразу же стало известно всем игрокам.

«А? Обновление? Чэнь Мо впечатляет!»

«Я не заметил проблем с балансом более чем за тридцать часов игры. Нужно ли было что-то нерфить?»

«Он такой милый! Вау, это тот самый Чэнь Мо, который выпустил „I am MT“? Я так рада, что готова расплакаться!»

«С чего это вдруг он стал таким милым?»

«А что там по обновлению то? Кто-нибудь уже чекнул?»

Многие игроки начали жаловаться, когда увидели, что было добавлено в игру.

«Боже мой, что это? Несколько маленьких доработок, возможность исправление горячих клавиш и несколько новых карт?»

«Ты что, издеваешься?»

«И это новый патч? Может мы что-то упустили?»

«По крайней мере, это бесплатно…»

«Как он смеет брать деньги за такое?»

«За патч не нужно платить…»

«О, там была пасхалка с новым синематиком!»

«Может Чэнь Мо хочет начать выпускать синематики, а не игры? Почему это обновление такое…никчемное?!»

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 134. Мнение об обновлении!**

Игроки повнимательнее посмотрели изменения, которые были привнесены в игру этим обновлением.

Новый синематик? Спасибо конечно, но он длится всего лишь три минуты, да и после просмотра стольких невероятных синематиков игроки начали воспринимать их как что-то обыденное.

Новые настройки? Можно переназначать горячие клавиши? Хоть это и было действительно полезно, но это было сделать слишком просто!

Поэтому ключевым содержанием этого обновления были эти четыре карты!

Из-за чего игроки решили посмотреть, что это за чудо-юдо такое…

—

Многие игроки заметили кнопку с надписью «Редактор мира», когда показался начальный экран.

Но многие потеряли интерес к нему после быстрого взгляда. Хоть он не был сложным, без какого-либо руководства разобраться в нем было немного проблематично. Более того, поскольку большинство игроков хотели просто поиграть, немногие заходили в редактор.

Эта фишка была похожа на фишку из игры «Растения против зомби»: создание чего-угодно самими игроками, рейтинг модов — все это можно было сделать после патча, из-за чего многие просто проигнорировали редактор.

Игроки в конце концов откроют для себя редактор, когда им надоест играть друг против друга, так что Чэнь Мо только ускорил этот процесс.

Это не заняло много времени, прежде чем игроки попробовали карты.

«Почему карта называется „Protect Athena“, и вообще, зачем нам защищать какую-то Азену?»

«Кто знает, может это просто такое название? Вау, тут так много героев на выбор!»

«Я выберу охотника на демонов!»

«Я взял мастера клинка!»

«Э-э, я выбрала странную целительницу».

«А? Почему способности не такие, как в обычных картах? Боже мой, мой мастер клинка кажется мне таким сильным! Я могу прокачать сплеш и криты! Я даже могу вместо прокачки скилла потратить один скиллпоинт на прокачку своих атрибутов?»

«Вау, верно, я тоже могу немного прокачать атрибуты!»

«Ого, в этом магазине можно купить столько имбалансных вещей!»

«Парни, оттуда идут враги! Кто-нибудь, задефайте вон тот путь!»

«Хорошо, я убью там всех, постарайтесь не сдохнуть!»

«Ничего себе, за них дают так много голды, вау, с них так же падает много книг атрибутов!»

«Я схожу куплю себе шмотки!»

«Я апнул уровень! Секунду, я могу прокачать какой-то новый скилл, дай почитать мне, что он далает!»

«Читай быстрее, они опять идут!»

—

«Башенная защита? В чем разница между этой картой и другими играми на рынке?»

«Давай начнем с того, что нам за нее не нужно платить. Ничего себе, мы можем поиграть вместе. Вау, каждый будет отвечать за отдельную полосу!»

«Башни можно улучшать и превращать их в героев!»

«Блин, а мне нравится!»

«Прекрати течь! Как ты вообще умудрился пропустить десять троллей?»

«Парни, срочно хелпаните мне, у меня не хватает голды, иначе я пропущу как минимум половину…»

«Вы, ребята, безнадежны, мы проиграли на третьей волне…»

—

«Escape Pyramid? Звучит прикольно!»

«… Как они могли добавить такую карту в стратегию? Моя капсула виртуальной реальности сейчас небось плачет…»

«Взгляните, там написано, что внутри нее есть много разных режимов».

«Голосовать за режим? Боже мой, там действительно довольно много разных режимов!»

«Давайте просто выберем любой из них».

«Бег наперегонки? Почему тут чертов лед, черт возьми, эта лава буквально испепелила меня!»

«Ха-ха, а я все еще жив!»

«Вовремя начал писать в чат, ха-ха-ха, теперь наблюдай за тем, как я дойду до финиша!»

«Боже мой, у тебя получилось! Красавец!»

«Это невероятно! Чуваки, эта карта на самом деле довольно забавная… Давайте сыграем на этот раз в этот режим…»

—

«Changhai 3c? Какое странное название, но оно действительно соответствует стилю Чэнь Мо».

«Верно, Чэнь Мо всегда выдает своим творениям странные имена, похоже, что это его дурная привычка…»

«Эта карта довольно веселая! Вам можно управлять только одним героем! Теперь я могу не париться и играть в свое удовольствие!»

«Блин, я вообще не знаю, что это за герои и что они делают! Ого, мой герой так силен! Даже я его боюсь!»

«Мой тоже!»

«Если твой тоже силен, то почему ты убегаешь?»

«Ты думаешь, что я боюсь? Ну погоди!»

—

Игроки вскоре поняли, что в эти новые карты было очень интересно играть.

И хоть каждая карта была уникальна и имела разный дизайн, у всех них была одна общая черта. На всех этих новых четырех картах игрок мог управлять только одним героем.

И этот факт сделал многих игроков, которые не очень хорошо играли в стратегии, счастливыми, поскольку одним юнитом было очень легко управлять. Это также поставило скилловых и слабых игроков в одни и те же условия.

Более того, ПвП обычно не было таким веселым, ибо в каждом матче нужно было постоянно быть максимально сконцентрированным и постоянно думать.

Но когда игрок запускал эти четыре карты он видел, что он мог буквально отдыхать, а не потеть. Более того, разрыв в навыках также сильно уменьшился, и хоть те, кто раньше тащил игру на своем горбу, все так же тащили, по крайне мере теперь слабые игроки не тянули корабль на дно.

А так как эти карты не требовали от игроков какого-нибудь невероятного микроменеджмента, то это пошло только всем на пользу. После выбора сильного героя все игроки могли разрезать крипов словно бумагу, а после убийства крипов они шли и начинали драться друг с другом.

В кампании и в ПвП режиме убийство одного крипа требовало больших усилий. Каждый потерянный юнит мог привести к поражению, поскольку в стратегиях выигрывал тот, кто быстрее всех смог нарастить больше преимущества.

Но в этих новых картах игроки могли играть в свое удовольствие. За очень малое время большое количество игроков буквально влюбились в эти четыре карты.

Постепенно все больше и больше людей начинали играть в кастомки со своими друзьями…

—

На форумах также велась дискуссия об этих четырех новых необычных картах.

«Эти четыре карты на самом деле довольно интересны. Я не могу от них оторваться и играю в них днями напролет. Кто-нибудь столкнулся с такой же проблемой?»

«+1»

«Я тоже не могу оторваться от них. Я думал, что это всего лишь новые карты для ПвП режима, но оказалось, что это нечто совершенно новое!»

«В стратегию были добавлены карты, которые вообще не предназначены для стратегии…но это работает!»

«Эта маленькая карта с концептом башенной обороны от Чэнь Мо превосходит любую другую игру типа башенной обороны на рынке. Я бы сказал, что Чэнь Мо выпустил для нас четыре совершенно новые игры!»

«Я в шоке. Игровой движок „Warcraft: The Frozen Throne“ просто потрясающий! Эти четыре карты весят всего около одного мегабайта, а это значит, что мы можем сами сделать нечто крутое!»

«Я извиняюсь за мои прошлые высказывания! Это обновление потрясающе!»

«Ребята, вы заметили, что в „Редакторе мира“ появилось руководство?»

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 135. Важное объявление**

«Боже, они правда добавили руководство к редактору?»

«Вау, он действительно неплох!»

«Мы, обычные игроки, сможем с помощью него сделать карты, которые будут схожи с этими четырьмя картами, верно? Есть тут кто рукастый?»

«Разве Чэнь Мо не сделал тоже самое, что и с „Растениями против зомби“? Но на этот раз этот редактор намного круче, чем в „Растениях против зомби“, в этом редакторе мы можем сделать все, что только захотим!»

«Это безумие! Разве это не доступ к движку, на котором базируется сама игра?»

«Верно, обычно на использование любого контента из игры нужно для начала получить разрешение от самих разработчиков, но Чэнь Мо разрешил нам всем делать все, что мы только захотим! Я думаю, что скоро рукастые игроки начнут выпускать свои версии разных веселых карт!»

«В „Растениях против зомби“ есть много новых игровых режимов, и те, у которых самый высокий рейтинг, действительно хороши. Я с нетерпением буду ждать выпуска качественных работ игроков!»

«Я слышал, что одного парня, который создал качественный мод для „Растений против зомби“, нанял Чэнь Мо».

«Это правда?»

«Точно не знаю, я только слышал об этом».

«О боже, я тоже хочу работать в компании „Удар молнии“! Ее сотрудники, должно быть, получают сейчас так много денег!»

—

Все игроки были заинтересованы в редакторе после того, как сыграли в новые карты.

Конечно же из этого огромного количества игроков, которые ринулись щупать возможности редактора, доделать карты смогут менее процента,а создать нечто качественное и того меньше.

Для создания высококачественных карт помимо обладанием большого количества свободного времени также необходимо иметь некоторые знания в области дизайна, баланса и программирования.

Однако цель Чэнь Мо была достигнута.

По мере того как кастомки набирали популярность, продажи «Warcraft: The Frozen Throne», очевидно, снова подскочили.

Многие игроки начали подбивать своих друзей купить эту игру. Многие игроки не любили игры подобного типа, где нужно было каждую минуту быть в напряжении, но теперь, с появлением кастомок, все изменилось.

Можно было сказать, что игра «Warcraft: The Frozen Throne» пошла по стопам «Растений против зомби». И хоть карты, которые в ближайшее время будут выпускать игроки, будут не очень качественными, Чэнь Мо знал, что все начинается с чего-то малого.

Как только игроки заинтересуются чем-то, прогресс не заставит себя ждать.

Не стоило сомневаться в том, что игроки могли бы сделать, особенно когда им предоставляется полная свобода действий…

На этом этапе игру можно было откладывать в сторону и начинать создавать что-то новое.

На данный момент большинство игроков все еще познавало игру.

ПвП режим только набирал обороты.

Скилловые игроки появлялись как грибы после дождя каждый день.

Все больше и больше людей за пределами Китая начинали любить «Warcraft: The Frozen Throne».

Кастомки привлекали в игру огромное количество игроков, которые не фанатели от микроменеджмента и сопутствующих фишек стратегий, из-за чего многие создавали свои собственные карты.

И на данный момент Чэнь Мо сделал все, что мог. Сейчас он мог только ждать и смотреть за тем, как игроки наслаждаются его игрой.

С этого момента стратегии только постепенно начнут терять популярность. Это было неизбежно, да и Чэнь Мо не собирался ничего менять.

С момента разработки «Warcraft: The Frozen Throne» и до сих пор, Чэнь Мо всегда работал. И на данный момент он очень устал и решил взять перерыв.

С помощью «Warcraft: The Frozen Throne» его компания «Удар молнии» успешно ворвалась на рынок ПК игр и прочно закрепилась в нем.

Но это не означало, что разработка мобильных игр с этого момента прекратится. На самом деле Чэнь Мо сейчас и сам не знал, что ему стоит делать дальше

—

Рано утром следующего дня Линь Мао позвонил Чэнь Мо.

— Алло? — Чэнь Мо все еще пребывал в полусне.

— Алло? Чэнь Мо, я сделал карту в Варкрафте, не мог бы ты продвинуть ее? — спросил Линь Мао.

Чэнь Мо рассмеялся: — Что? Ты тоже играешь в Варкрафт?

— Ну да. ~Вздох~, я никогда не был фанатом стратегий, из-за чего отложил ее в сторону после того, как прошел компанию. Но после того, как ты выпустил обновление, я понял, что твой редактор очень гибкий. Я никогда не замечал этого раньше, поэтому решил создать карту, — сказал Линь Мао.

Чэнь Мо ответил: — Я был очень занят в последнее время, поэтому я не звонил вам, ребята.

— Ничего страшного. Ты, должно быть, не спал ночами, чтобы сделать такую потрясающую игру. Ты даже умудрился выпустить ее за границу и показать всем, что и китайские геймдизайнеры чего-то стоят, — сказал Линь Мао.

— Господи, в этом нет ничего особенного. Я уже некоторое время ничего не слышал о Чжао Цзыхао, как он?

— Он уехал за границу по каким-то личным причинам. Я не стал вдаваться в подробности. В конце концов, он из богатой семьи, так что неудивительно, что он ездит за границу. Кстати, раз уж мы так долго не виделись, не хочешь где-нибудь посидеть? — спросил Линь Мао .

Чэнь Мо сел на кровати — Как на счет сегодняшнего вечера?

— Хорошо, тогда сегодня вечером. Выбери заранее, что бы ты хотел поесть. Кстати, ты видел объявление в игровом движке иллюзий?

Чэнь Мо был шокирован: — Объявление? Я уже несколько дней не открывал его.

Линь Мао замолчал на несколько секунд, а потом сказал: — Как ты мог упустить что-то столь важное? Ладно, тебе стоит прочитать его, мне пора. До встречи

Чэнь Мо остался в замешательстве после того, как повесил трубку, какое объявление?

После утренних повседневных процедур Чэнь Мо открыл «игровой движок иллюзий». При входе в систему перед ним предстало объявление.

Чэнь Мо был потрясен, так как никогда раньше не видел ничего подобного.

«Игровой движок иллюзий» был сделан в Китае, и так как в нем можно было создавать игры и для игровых капсул, было очевидно, что этот движок был не так прост. Как минимум он финансировался государством, ибо такой движок не могла создать какая-то случайная компания.

Причина огромных инвестиций в разработку «игрового движка иллюзий», с помощью которого можно было создавать AAA-игры для капсул виртуальной реальности причем совершенно бесплатно, заключалась в том, что сейчас, по сути, все страны пытались опередить друг друга в гонке технологий.

Официальный магазин приложений и «игровой движок иллюзий» очень тесно сотрудничали с правительством. В противном случае было бы невозможно построить такую массивную, уникальную систему, которая позволит геймдизайнерам без сторонней поддержки расти и процветать без каких-либо подводных камней.

Чэнь Мо был сбит с толку, что же такого важного могло находиться в этом объявлении?

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 136. Китайская тематическая игра**

[Продвижение традиций и культуры Китая

Суть этого мероприятия — продвижение китайской культуры в массы и здоровое развитие нашей игровой индустрии, комитет по надзору за играми и виртуальной реальности принял решение о проведении мероприятия «Традиционные культурные тематические игры». Мы приглашаем всех геймдизайнеров использовать свой опыт для разработки различных китайских тематических игр, которые будут иметь образовательную ценность, а так же смогут продвинуть китайскую культуру и обычаи в массы.

Кто может принять участие? — Все геймдизайнеры.

Как принять участие? — Все игры, которые будут иметь в основе китайские темы, будут автоматически участвовать в конкурсе.

Требования:

А. Ограничений по платформам нет — будь то игра на ПК или на мобильные устройства — все игры будут допущены и учтены.

Б. В игре обязательно должно быть много игрового контента со здоровым посылом и акцентом на традиционную китайскую культуру с образовательной ценностью.

Призы:

В конце этого мероприятия жюри из комитета по надзору за играми и виртуальной реальности будут оценивать все игры, которые подошли под основные требования, первое место сможет занять всего одна игра, второе место смогут занять три игры, третье место смогут занять пять игр, помимо трех главных мест выдающиеся игры так же будут дополнительно награждены.

Дополнительно награжденные игры подарят своему создателю специальный сертификат, а победившая игра будет рекомендоваться официальным магазином приложений сроком в один месяц.

\*Подписано комитетом по надзору за играми и виртуальной реальности\*; дата: вчера.]

Уголок рта Чэнь Мо дернулся.

Черт возьми, это же официальный документ!

Но что это за комитет по надзору за играми и виртуальной реальности? Чэнь Мо даже не знал, что такой комитет существует!

Он до этого момента ничего не знал об отношениях между «игровым движком иллюзий», официальным магазином приложений и его соответствующими отделами…

Чэнь Мо, наконец, все понял.

Этот комитет по надзору за играми и виртуальной реальности, также известный как игровой комитет, был государственным комитетом. Он обладал большой властью и был связан с Министерством культуры, можно было сказать, что он управлял всей индустрией видеоигр Китая.

Почему такой комитет существует?

Каждая страна увидела потенциал виртуальной реальности, когда она только появилась. Самый простой пример — солдаты могут тренироваться в виртуальном мире, что делает их обучение более безопасным и дешевым.

Виртуальная реальность могла применяться не только для игр, она также имела большое значение и в других отраслях промышленности.

Но для создания чего-то грандиозного нужен отличный движок.

И вот тогда правительство решило сделать шаг.

Причина, по которой этот мир уделял так много внимания индустрии видеоигр, заключалась не в их художественной ценности, а в том, что игры косвенно улучшали технологии виртуальной реальности, а это приносило пользу всем отраслям промышленности.

В результате ценность геймдизайнеров резко возросла.

Игровой комитет с согласия высших чинов правительства собрал лучших из лучших ради создания «игрового движка иллюзий» для геймдизайнеров, после чего разработало особую систему, которая отображала их статистику, с помощью которой они могли отследить свой рост.

Официальный магазин приложений также управлялся игровым комитетом. Двадцатипроцентная доля от продаж уходила игровому комитету.

Чэнь Мо наконец все понял.

Почему Линь Мао попросил его обратить внимание на это объявление? Потому что это мероприятие было организовано игровым комитетом.

Если игра будет хорошо оценена чиновниками, будет неудивительно, если о ней начнут говорить в каждом переулке.

— Не время брать перерыв!

Чэнь Мо планировал взять двухдневный перерыв, но на этот раз работа буквально сама пришла к нему…

Конкурс будет идти три месяца. Это означало, что Чэнь Мо должен будет сделать игру, которая будет непрерывно связана с китайской культурой всего за три месяца. Более того, эта игра должна быть достаточно хорошей, чтобы жюри выбрали именно его игру.

— Китайская тематическая игра? Причем образовательная?

У Чэнь Мо было несколько идей, но он еще не решил, на какой из них остановиться. Он решил поговорить с Линь Мао, а потом уже начать думать.

—

Линь Мао и Чэнь Мо ели шашлыки в барбекю-баре.

Они уже давно не встречались, так как у Чэнь Мо не было свободного времени.

— Ты видел то объявление, верно? — спросил Линь Мао.

Чэнь Мо кивнул: — Угу, но я еще не решил, какую игру буду делать.

— Не волнуйся, не торопись, — сказал Линь Мао. — Ты не обязан участвовать в этом конкурсе. В любом случае, ты хорошо разбираешься в западных фентезийных мирах, если ты понимаешь, что твоя китайская игра выйдет не очень хорошей, не стоит тратить свое время на ее создание.

Чэнь Мо кивнул и сказал: — Согласен с тобой, но я уже решил, что создам какую-нибудь игру. До этого я всегда выпускал игры, которые связаны с западной культурой, я еще не выпустил ни одной китайской тематической игры.

— Конечно здорово, что ты хочешь создать ее, но будет лучше, если ты выставишь китайскую культуру в наилучшем свете. Реклама не важна, главное, чтобы ты смог показать нас с лучшей стороны.

Чэнь Мо был шокирован. — А? Это самое важное?

— Пфф, конечно. Кто знает, что произойдет, если ты выставишь нас в плохом свете, я бы, например, не стал этого выяснять. Если тебе удастся удовлетворить их, то можно смело сказать, что ты многое от этого выиграешь.

Чэнь Мо кивнул: — Понял. Тогда мне нужно будет хорошо подготовиться и попытаться занять первое место.

Линь Мао махнул рукой: — Забудь о первом месте, второе или третье место уже будет отличным результатом.

— Но почему? — спросил Чэнь Мо.

— Не пойми меня неправильно, я не ставлю под сомнение твои способности или навыки. Самое большое препятствие — это время. Конкурс длится всего три месяца, а это значит, что ты должен будешь сделать игру за три месяца, — объяснил Линь Мао.

Чэнь Мо кивнул и сказал: — Но у других тоже есть всего три месяца, верно?

Линь Мао покачал головой: — В каком мире мы, по твоему, живем? У каждой крупной компании давно есть свои проверенные источники информации. Скорее всего все крупные компании узнали об этом конкурсе за несколько месяцев. У них есть преимущество в несколько месяцев, ты не сможешь обогнать их.

Чэнь Мо был шокирован. — Что? Разве это нормально?

— Нормально? Всем плевать на это. Если бы у тебя был друг в игровом комитете, ты бы узнал о нем заранее. Обычные разработчики видеоигр, такие как мы, узнали об этом конкурсе только сейчас.

— Это же несправедливо! — воскликнул Чэнь Мо.

— Ничего не поделаешь. Тебе придется наблюдать за тем, как гиганты заберут первое место…

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 137. Различие двух жанров**

— Все в порядке, у них было всего месяц или два дополнительного времени, это не гарантирует того, что они выиграют с стопроцентным шансом, — сказал Чэнь Мо.

Лин Мао кивнул и сказал: — Ты прав, но у членов игрового комитета довольно…специфичные вкусы. Тебе, вероятно, будет трудно получить первое место, если только твоя игра не привнесет в этот мир что-то новое.

Чэнь Мо задумался.

— Я решил создать мобильную игру с сянься в виде основного жанра, что на счет тебя?

Чэнь Мо сказал после нескольких секунд: — Я подумывал об уся.

Линь Мао был шокирован — Уся? Это довольно сложный жанр!

Чэнь Мо кивнул: — Я знаю, но именно поэтому я его и выбрал.

— Если ты сделаешь шикарную игру, то ты, скорее всего, сможешь занять первое место. Но сделать хорошую игру с таким жанром в основе будет крайне сложно. Компания «Дзен» пыталась сделать нечто годное очень долго, но так и не смогла добиться хороших результатов.

— Я знаю, и именно из-за этого я все еще думаю об этом, — сказал Чэнь Мо.

Лин Мао кивнул: — Ты сможешь это сделать! Я верю в тебя! Раз ты сделал великолепную стратегию, то и сделать игру с уся в основе сможешь! Надеюсь, что ты займешь первое место.

Чэнь Мо кивнул: — Спасибо, давай вместе постараемся и займем призовые места.

—

Чэнь Мо вернулся в магазин видеоигр и начал думать об своей будущей игре.

Существовало не так уж и много игр, которые имели в своей основе китайскую культуру. В основном все игры были либо уся-подобными, либо сянься-подобными.

В этом мире ответом простых игроков на вопрос об китайских играх был бы одинакомы: — Я видел только сянься-подобные игры. Сейчас самая популярная виртуальная игра «Легенда о мече» имела в своей основе жанр сянься.

Причина популярности жанра сянься заключалась в том, что разработчики могли внедрять в игры с таким жанром боевую систему РПГ-игры, что делало ее легкой для восприятия.

В западных фэнтезийных РПГ-играх есть танки, заклинатели, лучники, грифоны… И в сянься-подобных играх это все можно было реализовать на высшем уровне, особенно если игра была виртуальной.

Игроки могли бы летать на своих мечах, атаковать других заклинаниями, они могли бы исследовать пещеры или горы…

Бой в сянься-подобных играх можно было легко воссоздать, используя боевую систему из западных РПГ-игр.

Поэтому самые популярные игры жанра сянься были в основном теми же западными РПГ-играми, в которые внесли минимальные косметические изменения.

Так почему же было сложно создать уся-подобную игру?

Самой большой проблемой была боевая система.

В сянься-подобных играх игрока помещали в миры, где магия была распространена, но в уся-подобных играх магии практически не было.

В сянься-подобных играх вы могли бы летать на своем мече, убивать демонов и вызывать тысячи мечей…

Но в уся-подобных играх все было совершенно по другому. Только удары ногами и руками. К тому же навыки в уся-подобных играх всегда были слишком простыми. Кроме того, будет трудно передать значение и уникальность навыков, если они будут наносить только урон.

Кроме того, в уся-подобных мирах не было монстров, что непременно скажется на истории, так как в ней не будет никаких сто-метровых монстров или же сверхбыстрых гуманоидов.

Кроме того, для передачи всей прелести жанра уся нужно будет действительно очень сильно постараться.

Вот почему все геймдизайнеры предпочитали создавать сянься-подобные игры, а не уся-подобные игры.

В его прошлой жизни было довольно много уся-подобных игр, но проблема заключалась в том, что эти игры в основном не были успешны.

И большая часть этих игр стала успешной не из-за своего качества, а из-за интеллектуальной собственности, на которой базировалась игра.

Плюс практически во всех них была сильная связь с западной РПГ-системой. И если отбросить интеллектуальную собственность, на которых строились эти игры, большинство боевых механик попросту потеряет смысл, что негативно скажется на качестве игры.

Хоть в этом мире не существовало Цзинь Юна и Гу Луна, в этом мире все равно существовали похожие романы уся, с концепцией энергии, наборов движений и различных типов навыков. Сунь Укун этого мира в основном был схож с Сунь Укуном из его предыдущего мира, и такие вещи, как Ицзин Цзин, Тайцзи и Багуачжан также были довольно популярны в этом мире.

Для Чэнь Мо было невозможно получить один из этих IP-адресов или переделать один из романов Цзинь Юна, поскольку у него было всего три месяца, чтобы сделать это.

Интеллектуальная собственность, которая базироваль на жанре уся, в этом мире была довольно дорогой, но даже близко не подходили к тому, насколько популярными были романы Цзинь Юна. Даже если отбросить цену, покупка такой интеллектуальной собственности все равно не оказала бы достаточного эффекта. В противном бы случае всю интеллектуальную собственность давно бы раскупили.

Компания «Дзен» создавала высококачественные игры с китайской тематикой. Не то чтобы она не пыталась освоить жанр уся, просто результаты всех игр с этим жанром в лучшем случае были посредственными, вот почему она вернулась к созданию сянься-подобных игр.

Чэнь Мо хотел создать уся-подобную игру, которая будет наполнена действительно уникальным контентом и будет соответствовать этому жанру, а не такую игру, которая будет просто иметь жанр уся в перечне всех жанров.

Чэнь Мо выпустил довольно много игр с тех пор, как он переселился в этот мир, в том числе он смог создать две довольно успешные игры. Но в основном он воссоздавал классические зарубежные игры, среди его игр не было ни одной игры, которая была на самом деле полноценной китайской игрой.

Нельзя было винить Чэнь Мо за то, что он благоволил западу. В его прежнем мире хороших игр из Китая было очень мало, большая часть игр из Китая были в лучшем случае паршивыми.

Но Чэнь Мо не хотел, чтобы и в этом мире все было так же. Он хотел, чтобы китайские игры были признаны всем миром, он хотел, чтобы все игроки оценили традиции и культуру Китая.

Поэтому Чэнь Мо хотел использовать эту возможность и создать такую игру с жанром уся в основе, которая позволит игрокам насладиться китаем.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 138. Документация**

Чэнь Мо создал проектную документацию своей следующей игры — «Легенды Кунг Фу».

В прошлой жизни Чэнь Мо существовало много классических уся-подобных игр. Хоть игра «Легенды Кунг Фу» не была лучшей из них, она была самой уникальной, она сильно отличалась от других уся-подобных, которые в основном были основаны на западных РПГ-играх.

И хоть «Легенды Кунг Фу» не была популярной игрой, ее предшественник — «Heroes of Jin Yong» был.

В «Heroes of Jin Yong» главный герой был переселен в мир, который был сформирован из четырнадцати романов Цзинь Юна. Главный герой постоянно взаимодействовал с персонажами из романов Цзинь Юна, собирал разные предметы, изучал Вугун для завершения четырнадцать основных квестов — сбора четырнадцати священных книг. Все это он делал ради возвращения в свой мир.

Эта игра стала популярной сразу же после выпуска, так как игроки могли изучать Вугун из романов Цзинь Юна, пообщаться с воинами: Дуань Юем и Ян Го, сражаться вместе с ними, и даже выполнять задания, которые имели отношение к оригинальным романом.

Более того, в «Heroes of Jin Yong» существовала система добра и зла, которая изменялась в ту или иную сторону из-за действий игрока.

Когда игрок, наконец, сможет покинуть мир после сбора всех четырнадцати священных книг, если его шкала добра и зла будет находится на доброй стороне, десять злых мастеров нападут на игрока, если же шкала будет находиться на злой стороне, десять хороших мастеров нападут на игрока.

Так что игрок должен будет победить десять мастеров ради прохождения игры.

Но в этом мире не существовало романов Цзинь Юна, и в «Heroes of Jin Yong» не было так много контента, как в игре «Легенды Кунг Фу».

После размышлений Чэнь Мо окончательно убедился в том, что игра «Легенды Кунг Фу» лучше всего подходила для воссоздания.

В «Легенды Кунг Фу» находилось не так уж много подробностей из романов Цзинь Юна. Хоть там и было довольно много отсылок на книги Цзинь Юна, различные фракции, персонажи и стили Вугун были в основном проработаны с нуля, что облегчит людям этого мира понять ее.

С точки зрения художественного оформления, хоть «Легенды Кунг Фу» и была старой игрой, она была перевыпущена в 2015 году. Графика, модельки персонажей — все было переделано. Кроме того, поскольку художественные навыки Чэнь Мо сейчас находились на относительно высоком уровне, он точно сможет удовлетворить минимальные требования игроков.

Конечно, самой важной частью было то, что игровой стиль и сюжет очень хорошо соответствовали запросам Чэнь Мо. Инновационный стиль этой игры точно станет уникальным среди уся-подобных игр.

«Легенды Кунг Фу» была выпущена в 2001 году, хоть она была хорошо принята как игроками, так и критиками, она не стала классикой, как «Chinese Paladin» или «Xuan-Yuan Sword».

Помимо того, что у нее изначально не было много фанатов, плохой баланс боевой системы и плохо прописанный сюжет не помогли ей стать популярной.

Но в основном эти проблемы возникли из-за проблем с финансами.

В конце концов в то время пиратство было нормальным явлением из-за чего компания «Heluo» обанкротилась. Новая компания «Oriental» также не смогла сделать ничего примечательного и исчезла…

В 2006 году кто-то разместил вопрос на форуме «Легенды Кунг Фу» : «Игре конец?»

Кто-то ответил ему: «Давно не было никаких обновлений, так что скорее всего да. Конечно жаль, что такая компания распалась».

В 2009 году на этот вопрос ответил основатель компании «Heluo», продюсер «Легенды Кунг Фу» — Сюй Чанлун.

«Heluo прекратила существовать как компания три года назад, но все члены нашей старой команды все еще работают в индустрии видеоигр. Все ключевые разработчики все еще трудятся над созданием игр. Пока мы все еще здесь, может быть в дальнейшем мы выпустим что-то новое».

Но спустя время он, как и многие другие в индустрии видеоигр, отказался от создания одиночных игр, вместо них все начали поголовно создавать онлайн-игры.

Но все изменилось тогда, когда он обнаружил этот пост на форуме «Легенды Кунг Фу» и увидел, что на нем довольно много игроков обсуждало этот вопрос.

Он не знал, что в 2009 году существовало так много людей, которые говорили и вспоминали о игре 2001 года.

И именно по этой причине, при поддержке фанатов, Сюй Чанлун захотел перевыпустить «Легенды Кунг Фу» и сделал это в 2015 году, а к концу 2016 года новая версия «Легенды Кунг Фу» продалась тиражом более чем в четыре миллиона копий.

—

Точно так же, как когда он создавал «Warcraft: The Frozen Throne», Чэнь Мо создал для начала концептуальную документацию, в которой кратко описал игру, после чего распределил работу между тремя своими сотрудниками.

На этот раз Чэнь Мо не нужно было тратить деньги на колесо фортуны ради поднятия своих навыков, так как эта игра будет довольно простой. После создания такой игры, как «Warcraft: The Frozen Throne», создание такой игры, как «Легенды Кунг Фу», будет слишком легким делом.

Но ему все же придется выяснить некоторые особенности боевых механик и сюжет.

На создание и наполнение концептуального документа ушло не так уж и много времени.

Эту игру можно разделить на два основных занятия: исследование и обучение.

А последовательность развития персонажа обычна была таковой: знакомство с миром, обучение у мастеров, а после обучение игрок может выйти в свободное плавание и делать все, что захочет.

Причина, по которой игра «Легенды Кунг Фу» получила хорошие отзывы, заключалась в том, что она умело сочетала в себе и исследование, и обучение.

Конечно же Чэнь Мо нуждался в использовании зелья просмотра воспоминаний, чтобы вспомнить все более-менее важные детали. Но в основном все будет сделано с нуля, Чэнь Мо только запишет некоторые из наиболее важных особенностей. Сюжет, баланс и графика — все это будет делаться тремя его помощниками.

После того, как документация была заполнена, Чэнь Мо собрал Су Цзинью, Чжэн Хунси и Цянь Куна в кабинете.

— Я планировал отдохнуть, но планы поменялись. Это документация с концептом нашей следующей игры, взгляните, — сказал Чэнь Мо, протягивая ее всем троим.

Цянь Кун был разочарован: — Опять не донатная игра…

Чжэн Хунси был весьма заинтересован ей. — Хм? Судя по всему, сюжет довольно неплох. Вау, это же уся!

Су Цзинью была смущена. — Босс, разве раньше не ты говорил, что жанр уся довольно сложен? В этой игре так много всего нового, разве это не слишком рискованно?

— Не беспокойтесь о чем-то подобном, лучше ознакомьтесь с содержанием игры. Я предоставлю наброски персонажей и локаций. Золотая рыбка, на этот раз ты возьмешь на себя вопрос проработки всех персонажей и локаций на себя.

— Хунси, ты в основном будешь работать над сюжетом, который неразрывно связан с уся. В нем будет довольного много культурных особенностей, в которые входят разные произведения искусства, книг, разных настольных игр и музыки. Тебе нужно будет провести некоторые исследования по этому вопросу. Сделай все в лучшем виде, но будет лучше, если тема будет раскрыта не очень хорошо, постарайся соблюсти баланс между «слишком сложно» и «слишком легко».

— Цянь Кун, ты будешь работать над боевой системой и балансом. Но на этот раз баланс не так важен, как в «Warcraft: The Frozen Throne». В этой игре будет несколько навыков, которые должны будут быть особенно сильными, но об этом позже.

— Внимательно изучите документацию и сделайте соответствующие приготовления.

Получив новую порцию работы, они разошлись по своим местам.

Что касается Чэнь Мо, то он начал вспоминать некоторые ключевые сцены и скилы, используя для этого зелье просмотра воспоминаний.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 139. Геймплей и квесты**

Память Чэнь Мо прояснилась после использования зелья просмотра воспоминаний.

«Легенды Кунг Фу» 2015-го года в основном была обновленной версией «Легенды Кунг Фу» 2001-го года без каких-либо значительных изменений в сюжете.

Чэнь Мо переписал каждый ключевой пункт обеих сюжетных линиях.

Теперь, когда навык написания сюжета Чэнь Мо находился на максимальном уровне, он знал, что сможет улучшить эту историю, сделав всего несколько изменений.

Основная суть истории была предельно простой — все начиналось с появления в Лоян, долине Сяояо, городе Ханчжоу и последующего вторжения разных культов. В процессе вторжения игрок будет выполнять разные побочные задачи и вскоре вернется обратно в долину Сяояо.

Это было довольно легко воссоздать, но Чэнь Мо записал только основные моменты, так как остальное останется за Чжэн Хунси.

Игрок мог пойти разными путями: начиная с вступления в «Восточное депо», секты нищих, вступления в «Лигу Вулин» — добрую секту, или же вступления в «Лигу Обгони» — злую секту. И в зависимости от решений игрока концовка будет меняться.

Главный герой мог стать лидером «Лиги Вулин», но также мог пойти по пути резни и вступить в «Лигу Обгони». Помимо этого он мог быть нищим и скитаться по миру, или же стать простым судьей.

Помимо обычных концовок игрок мог попросту жениться на девушке и создать полноценную семью.

Все верно, в этой игре можно было найти вторую половинку для главного героя, игрок мог дарить подарки, принимать подарки, выполнять специальные задания, чтобы в конечном итоге жениться на девушке.

И из-за этой возможности появилась особая…концовка, которое в народе прозвали «Гаремный конец».

У Чжэн Хунси определенно появится много головной боли.

После написания основных моментов сюжета Чэнь Мо перешел к созданию персонажей, боевой системы, навыков и предметов.

В игре «Легенды Кунг Фу» существовало более ста восьмидесяти уникальных важных персонажей, и большинство из этих персонажей имели свою уникальную и неповторимую внешность.

Чэнь Мо решил остановиться на обычном наброске, который закончит Су Цзинью. Дизайн персонажа и его история же будет сделано Чжэн Хунси.

Навыки добычи ресурсов: охота, рыбалка, добыча полезных ископаемых и поиск сокровищ будут иметь свою собственную уникальную мини-игру и свою собственную систему дропа вещей.

Например лапу медведя можно будет получить только за убийство медведя. Часть ненужных реагентов можно будет продать за деньги, а другие можно будет использовать для получения пассивных баффов, например, поедание змеиного сердца увеличит энергию игрока на одну единицу.

Эти навыки будут так же оказывать влияние на боевые способности игрока. Например, руды, которые игрок будет добывать с помощью кирки, могут быть превращены в разные оружия.

Боевую систему также нужно будет хорошенько проработать.

В игре «Легенды Кунг Фу» была шахматная боевая система, которая была похожа на систему из игры «Герои меча и магии». Только в игре «Легенды Кунг Фу» игрок мог ходить и атаковать один раз за раунд, при этом каждая атака имела свои особенности.

Например, первая стойка меча «Дугу» игнорировала защиту цели и могла нанести огромный урон в сочетании с «Аотийским» ударом и талантом мастера меча. А если к этой атаке еще и подключить сплэш, то смело можно было сказать, что никакая армия не сможет остановить главного героя.

Было много других вещей, которые влияли на урон — крит, множитель крита, пробивная способность, базовая атака… В этой игре было очень много предметов, которые давали разные баффы, из-за чего игра была чрезвычайна богата контентом.

Так же в игре были реализованы различные типы Вугунов: от управления энергией, постижения мастерства кулаков, ног, познание силы когтей, мечей, ножей, до становления лучшим в владении скрытого оружия. Каждый Вугун имел разную зону поражения, силу и различные эффекты.

Конечно же Чэнь Мо внес некоторые правки и убрал недостатки боевой системы.

Во-первых, он решил уделить больше внимания графике и анимациям.

Так как Чэнь Мо будет контролировать весь процесс создания графики и моделей персонажей, он хотел, чтобы модели, анимации и сцены выглядели очень хорошо.

Во-вторых, он хотел немного подправить сложность. Он хотел, чтобы все игроки могли пройти любые миссии. Например, когда игрок слишком долго застрянет на какой-нибудь головоломке, непись даст ему какую-нибудь подсказку, которая поможет игроку прийти к правильному решению.

Кроме того, Чэнь Мо решил сделать в игре два типа боевых систем. Первая останется оригинальной, а вторfz будет как в «Warcraft: The Frozen Throne».

—

Вся боевая система будет создаваться Цянь Куном. Чэнь Мо кратко описал практически все навыки, так как Цянь Кун не знал таких навыков, как «Девять мечей» и тому подобные.

Кроме того, Чэнь Мо также давал краткий обзор на примерное расположения основных сил Цянь Куну.

Разные титулы, вербовка воинов, отношения с неписи и ухаживание за девушками будут создаваться Су Цзинью.

Су Цзиньюй, Чжэн Хунси и Цянь Кун стали намного лучше понимать Чэнь Мо после создания «Warcraft: The Frozen Throne». Сейчас у них не возникало никаких проблем с пониманием того, что Чэнь Мо хотел увидеть, так что разработка шла гладко.

Создание игры «Warcraft: The Frozen Throne» можно было назвать ключевым моментом в их жизни, как только Чэнь Мо и его сотрудники создали ее, они начали работать вместе гораздо быстрее и эффективнее.

В данный момент Су Цзиньюй заканчивала работать над персонажем.

В «Легенды Кунг Фу» 2001-го года главного героя звали Дунфан Вэймин и у него была ненастраиваемая внешность, но в «Легенды Кунг Фу» 2015-го года игроки могли свободно менять имя и внешность главного героя.

— Золотая рыбка, почему ты создала так много типов лиц? Все они в основном выглядят одинаково, — спросила Вэнь Линвэй.

Су Цзиньюй кивнула и сказала: — У игроков будет выбор.

Вэнь Линвэй была смущена. — В смысле?

Су Цзинью объяснила после некоторой паузы: — Игроки сами будут создавать своего персонажа и будут сами регулировать внешность в соответствии с своими желаниями. В этой игре у главного героя нету никакого определенного внешнего вида, поэтому игроки смогут настроить внешность своего персонажа в соответствии с своими желаниями.

— О, — Вэнь Линвэй кивнула, — видимо в игре будет много контента, она что, будет похожа на визуальный роман?

— Босс явно подчерпнул немало идей из них. Но разница слишком огромная, и в нашей игре будет гораздо больше контента, чем в визуальных романах, — сказала Су Цзинью.

Вэнь Линвэй была обеспокоена: — Видимо мне будет интересно играть в эту игру, но… смогу ли я разобраться во всех этих стилях? У меня такое чувство, что эта игра не совсем подходит для меня…

— Кто знает, я сама еще мало чего знаю. Но я думаю, что мы должны поверить в босса, в конце концов все его прошлые игры были доступны для всех игроков, — заверила Су Цзинью.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 140. Игра компании «Дзен»**

— Ах, я так устал, а написал всего окончание одной сюжетной ветви и историю двух персонажей, — сказал Чжэн Хунси.

— Уже? Как тогда ты писал сюжет «Варкрафта»? — спросил Цзя Пэн.

Чжэн Хунси покачал головой: — Это другое, хоть у «Варкрафта» более невероятная история, там была всего лишь одна ветвь, и я просто должен был идти по течению. Но эта игра отличается, в ней есть так много сюжетных ветвей, которые влияют друг на друга… Она намного сложнее, чем «Линия жизни», и из-за этого у меня болит голова.

— Тебе лучше поторопиться, тебе еще нужно прописать историю кучи вещей, — сказал Цянь Кун.

Чжэн Хунси приложил руку ко лбу: — О боже!

— Можешь показать мне сценарий? Я могла бы помочь тебе, — предложила Вэнь Линвэй.

Чжэн Хунси энергично покачал головой. — Я не могу этого сделать, разве это не будет считаться утечкой? Кроме того, босс уже просмотрел его, мне не нужна помощь.

Вэнь Линвэй нахмурилась и сказала: — Эгоист, такой же, как и управляющий.

— Это не эгоизм, а профессионализм, ясно? — заявил Чжэн Хунси.

Вэнь Линвэй закатила глаза с выражением «Да, да, ты прав».

— И не забудь прописать историю некоторых особых Вуконгов. Босс специально попросил особую историю для специального Вуконга и навыка «Шесть мечей Меридиана», которые можно получить только после завершения квеста из пещеры «Вилиан»

Чжэн Хунси кивнул: — Я помню, я планирую также поместить туда дополнительный квест.

— Вау, из вашего разговора становится ясно, что управляющий довольно сильно постарался с названиями! Они звучат просто потрясающе! — заявил Цзя Пэн.

Вэнь Линвэй сказала: — Ты действительно удивлен названиями и именами, которые были придуманы скрягой?

— Я думал, что управляющий никогда не оставит миры западного фэнтези, поскольку «Варкрафт» стал настолько популярным, что он, вероятно, мог бы жить за счет клепания продолжений. Почему он вдруг захотел сделать игру в китайском стиле? — спросил Цзя Пэн

— Ты не слышал? Это из-за конкурса. Отдел, который контролирует игры, разослал уведомление с просьбой создания китайской тематической игры. И такие игры будут судить жури, — объяснила Су Цзинью.

Цзя Пэн был потрясен: — Вау. А я думал, что управляющего такие вещи не волнуют…

Су Цзинью сказала: — На самом деле он уже планировал создать китайскую тематическую игру, так что это объявление вышло в нужное время.

— Сможет ли управляющий занять первое место? — спросил Цзя Пэн.

Вэнь Линвэй ответила: — Разве скряга хоть раз до этого проигрывал?

Су Цзинью быстро вмешалась: — Не будь такой самонадеянной на этот раз. Компания «Дзен» уже начала создавать одиночную сянься-подобную игру. Они начали на месяц или около того раньше, чем мы, так что я не думаю, что на этот раз первое место будет нашим.

— А? Компания «Дзен» тоже участвует в этом конкурсе? — спросил Цзя Пэн.

Су Цзинью кивнула: — Конечно, компания «Дзен» и компания «Императорская династия» будут бороться друг с другом за первое место. На самом деле в этом конкурсе будет гораздо больше конкурентов, чем вы думаете, ребята. Вот почему я сказала, что на этот раз мы, скорее всего, не выиграем.

Цзя Пэн, казалось, все понял: — Верно. Если будут судить жюри, то у «Императорской династии» нет никаких шансов на победу, так как компания «Дзен» выпускает превосходные сянься-подобные игры. «Легенда о мече» очень успешная РПГ-игра, так что они определенно выпустят что-то хорошее.

Чжэн Хунси сказал: — Но преимущество компании «Дзен» не так уж и велико.

— Я просмотрел игры, которые занимали первое место до этого, и большинство из них просто соответствовали требованиям игрового комитета. Жури из этого комитета не любят онлайн-игры, хоть онлайн-игры и были более прибыльными, обычно такие игры не могли нормально рассказать какую-нибудь историю.

— Жури делали особый акцент на истории и на новаторских идеях. Лучший тип игры — это одиночная игра, и чем выше будет качество этой игры, тем будет лучше.

— И все же у компании «Дзен» есть преимущество. В «Легенде о мече» есть много хорошо прописанных квестов, а это означает, что компания «Дзен» имеет опыт в этом деле. Если они создадут одиночную игру, она как минимум будет средней, — сказала Су Цзинью.

Чжэн Хунси сказал: — Даже если она будет средней, сюжет нашей игры все равно будет намного лучше.

Все промолчали, когда услышали, что он похвалил себя.

Чжэн Хунси кивнул: — Что? Разве вы не согласны?

Цянь Кун махнул рукой: — Ладно, хватит терять время. Давайте вернемся к работе, у нас есть не так уж и много времени.

—

В то же время в магазине видеоигр под названием «Магазин компании Дзен» усердно работал геймдизайнер класса «А».

Яо Юй, геймдизайнер класса «А», один из главных геймдизайнеров «Легенды о мече». Он был ответственен за сюжет и был хорошо известным писателем рассказов и романистом сянься.

— Несколько историй персонажей, которые ты написал сегодня утром, недостаточно хороши, перепиши их.

— Я внес небольшое изменение в подземный склеп. Необходимо внести изменения в соответствующие диалоги и синематики.

— Удели больше внимания боевой системе. Иначе это плохо скажется на развитии игры.

— Уровень слишком сложный, внеси некоторые изменения. Он так же не может быть слишком простым.

— Помни, что эта игра создается не для игроков, а для судей. Наша цель — позволить судьям почувствовать, что наша игра является очень традиционной китайской игрой, которая позволит им прочувствовать наши чувства и искренность, понял?

— Да, наша игра будет похожа на игру «Легенда о мече», но не слишком сильно. Иначе судьи подумают, что мы недостаточно изобретательны.

Яо Юй отдавал приказы направо и налево своим четырем помощникам, пока они усердно работали над игрой.

По правде говоря, геймдизайнер класса«А», возможно, был лишним для создания такой игры.

Геймдизайнеры «S»-класса могли разрабатывать виртуальные игры самостоятельно, а геймдизайнеры «A»-класса могли работать над большой онлайн-игрой для ПК или помогать с разработкой виртуальной игры…

Создание обычной одиночной игры было растратой ценного кадра в никуда.

Однако Яо Юй понимал причину, по которой высшие чины компании «Дзен» поручили ему эту работу. Все из-за того, что он работал над игрой «Легенда о мече» и создал все те превосходные навыки и написал сюжет с нуля.

Иными словами, это был политический ход. Занятие хорошего места в этом конкурсе означало бы улучшение позиции компании «Дзен» в китайской игровой индустрии, а также повышение репутации самого Яо Юя!

Поэтому Яо Юй не посмел отнестись к разработке этой игры легкомысленно, он отдал все силы на разработку одиночной игры с жанром сянься в главной роли ради занятия первого места!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 141. Новый посетитель**

Многие компании сейчас были заняты разработкой игр с китайской тематикой.

Многие начали создавать мобильные игры, а оставшиеся компании начали создавать игры для ПК, но никто не стал создавать игры для виртуальной реальности.

Главная причина заключалась в том, что три месяца были слишком коротким сроком для разработки игры виртуальной реальности. Даже у таких компаний, как «Императорская династия» и «Дзен» вместе с инсайдерской информацией, было около четырех-пяти месяцев на разработку.

Даже за пять месяцев было невозможно разработать хорошую игру для виртуальной реальности.

Более того, для победы нужно было угодить судьям, из-за чего тратить много денег на создание такой игры было нецелесообразно. Если она не понравится ни судьям, ни игрокам, то компания понесет слишком большие убытки.

Поэтому крупные компании решили создать компьютерные игры, а мелкие — мобильные.

Многие геймеры начали обсуждать этот вопрос, когда пронюхали об этой новости.

«Вы слышали, что комитет по играм решил создать конкурс? И участвуют все игры, которые относятся к китайской тематики».

«Опять? Куча протухшего мусора от прошлого такого конкурса все еще пованивает и сейчас».

«Согласен с комментатором выше, игры с прошлого конкурса поголовно были полным унылым \*\*\*\*\*\*, они были даже хуже, чем некоторые индийские сериалы».

«В конце концов, это политический конкурс. Эти игры предназначены не для нас, а для судей».

«Но у судей неплохой вкус, если не считать некоторые…инциденты».

«Угу, но это относится только к первому и иногда второму месту. Но по большей части все эти игры, которые занимают первые места, придерживаются одного плана: состряпать неплохую историю, создать неплохой графон, запилить немного новых фич и все — готово. И если вы будете придерживаться этих пунктов, то вы точно сможете победить».

«Ничего не поделаешь, мы тут бессильны».

«К счастью на этот раз хотя бы нормальная тема».

«Китайская тематика…звучит не очень хорошо. Что на этот раз появится на рынке? Куча однотипных сянься?»

«Господи, сянься-подобных игр и так уже слишком много».

«Пацаны, ставлю сто юаней на то, что компания „Дзен“ на этот раз займет первое место».

«Скорее всего она действительно займет первое место. Под ее началом уже вышло несколько хороших игр, да и сюжет в них был довольно неплох».

«Но мне кажется, что в их играх нет души».

«Кстати, как вы думаете, Чэнь Мо присоединится к этому конкурсу? Если он придет на этот конкурс с игрой по типу „Warcraft: The Frozen Throne“, то тогда он точно займет первое место!»

«Чэнь Мо? Я так не думаю. Чэнь Мо лучше разбирается в западных фэнтези. Все игры, которые он выпустил, имеют в своей основе западную тему. „Растения против зомби“ тоже основана на западной культуре, он еще даже не касался китайской темы!»

«Это правда, скорее всего он просто не силен в китайской теме. Он, вероятно, потерпит неудачу, если присоединится к этому конкурсу».

«Но я еще не встречал других китайских геймдизайнеров,которые смогли поразить меня. Может быть, Чэнь Мо удастся создать хорошую игру?»

«Сомневаюсь, ведь западная и наша культуры имеют разные художественные различия».

«А кто вообще думал тогда, что Чэнь Мо сможет создать хорошую стратегию? Но разве в итоге он не сделал именно это?»

«Справедливое замечание. Если он создал ее, то, вероятно, в его магазине видеоигр уже есть демо-версия его новой игры, верно? Я все равно хотел съездить в столицу империи».

«Ух ты, ты и в самом деле поедешь туда ради игры…»

«Тут уж ничего не поделаешь. Я действительно заинтересован в этом китайском тематическом игровом конкурсе. Через две недели начнется оценка игр, так что Чэнь Мо, вероятно, уже почти закончил создавать свою игру, так что я смогу поиграть в нее».

«Вперед, жители нашего форума будут ждать твоего возвращения!»

—

На улице стояла девушка, которая говорила глядя прямо в телефон в непосредственной близости от магазина видеоигр.

— Я решила сегодня немного прогуляться. Угадайте, где я сейчас нахожусь! Правильно, около магазина видеоигр компании «Удар молнии»!

Затем она направила камеру на вывеску магазина видеоигр.

— Я давно хотела приехать сюда, все же мне было бы немного неловко, если бы я не посетила магазин компании, которая сделала «Варкрафт». Более того, этот магазин расположен в столице империи. Но я не очень хорошо отношусь к стратегиям, и у меня было много работы, которая была связана с кое-чем важным, поэтому я не могла приехать сюда раньше.

— Так что сегодня мы все увидим, что магазин видеоигр компании «Удар молнии» может показать нам, думаю, что мы даже сможем встретиться с создателем «Варкрафта» — Чэнь Мо.

С этими словами она вошла в магазин видеоигр.

Ее звали Линь Сюэ, она была довольно известной стримершей одиночных игр.

Она отличалась от других девушек-стримерш тем, что сначала записывала разные гайды и была очень, очень образованной.

Насколько образованной?

Она была лучшей кандидаткой гуманитарных наук, получила степень бакалавра в университете Жэньминь и получила степень магистра в Пекинском университете.

У такого человека, как она, не должно было возникнуть никаких проблем с поиском работы, за которую можно было бы получать от двадцати до тридцати тысяч юаней в месяц. Но из-за того, что она обрела довольно большую фан-базу, пока училась, она предпочла стать стримершей.

И у нее неплохо получалось.

И инициатором похода в этот магазин видеоигр была сама Линь Сюэ.

Линь Сюэ была потрясена, когда увидела, что в магазине видеоигр было довольно много народу.

Этот магазин не был большим и вмещал в себе меньше двадцати компьютеров и десять массажных кресел, и сейчас почти все компьютеры в основном были заняты. В этом магазине видеоигр люди даже просто сидели и болтали на диване.

Но вскоре она поняла, что этого следовало ожидать, поскольку игра «Warcraft: The Frozen Throne» была удивительно популярна в сообществе любителей стратегий. Было бы странно, если бы любители стратегий, которые проживали поблизости, не посещали этот магазин.

К счастью, Линь Сюэ решила посетить магазин во вторник днем, из-за чего в магазине все еще осталось несколько свободных мест.

Линь Сюэ подошла к стойке регистрации.

Су Цзинью не отрывая глаз от монитора сказала: — Добро пожаловать, пожалуйста, проведите своим удостоверением личности здесь.

Линь Сюэ бросила взгляд на экран Су Цзинью, пока проводила своим удостоверением личности по сканеру.

Впервые она увидела, что кто-то работал над игрой на стойке регистрации магазина видеоигр…

Однако игра на экране привлекла внимание Линь Сюэ.

Су Цзинью вносила некоторые изменения в игру в соответствии с изменениями истории Чжэн Хунси, так что Линь Сюэ увидела игру, которая выглядела довольно мило. Судя по внешнему виду персонажей, одежде и сценам, это была уся-подобная игра.

— Они работают над китайской тематической игрой! Но это не сяньса, а уся-подобная игра!

— В эту игру можно играть? — спросила Линь Сюэ.

— О, да. Она установлена на всех компьютерах. Но игра еще не готова, так что она может быть немного дизбалансной местами, — ответила Су Цзинью.

Линь Сюэ кивнула: — Хорошо.

Линь Сюэ быстро уселась за единственный свободный компьютер.

Сообщения в ее чате просто начали пролетать за секунду.

«Горячая девушка! Горячая девушка на стойке регистрации!»

«Девушка, которая работает на стойке регистрации, такая милая! Можешь стрельнуть ее номерок?»

«Сюэ, можешь показать нам девушку с ресепшена еще раз?»

Линь Сюэ потеряла дара речи и решила проигнорировать эти сообщения.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 142. Настоящие детище Китая**

Поскольку все в чате продолжили расспрашивать о симпатичной девушке, Линь Сюэ осмотрела магазин и включила компьютер.

Большинство посетителей сейчас играли в «Warcraft: The Frozen Throne», небольшое количество в «Растения против зомби» или другие мобильные игры. Два компьютера, которые были расположены дальше всех от входа, были заняты двумя другими сотрудниками, один что-то делал с какими-то цифрами, а другой в данный момент писал какую-то историю.

— Не вижу Чэнь Мо, он, скорее всего, сейчас находится на втором этаже.

Осмотрев магазин видеоигр, Линь Сюэ не нашла Чэнь Мо.

Многие теперь знали, как выглядел Чэнь Мо, ибо недавно он поработал комментатором на одном турнире.

Линь Сюэ не сочла хорошей идеей отправиться на поиски Чэнь Мо, так как не хотела мешать ему работать.

На компьютерах было не так уж много игр, так как в магазинах видеоигр обычно были установлены игры от компании, которой принадлежал этот магазин. Линь Сюэ заметила, что на рабочем столе находилась иконка игры под названием «Легенды Кунг Фу».

— Вау, это же уся! Чэнь Мо, видимо, любит удивлять людей, — Линь Сюэ была приятно удивлена.

Будучи стримершей, которая была страстно увлечена одиночными играми, Линь Сюэ имела некоторые представление о состоянии рынка игр. Она знала, что все китайские тематические игры были однотипными сянься-подобными играми. На рынке сейчас было не так уж много хороших игр, которые делали упор на жанр уся.

Многие игроки с нетерпением ждали выход уся-подобных игр, так как они были намного лучше сянься-подобных игр во многих аспектах.

Кроме того, многие ММОРПГ с сянься в главной роли имели тот же самый геймплей, что и у западных ММОРПГ. Разница была лишь в внешнем виде и сюжете, а каких-либо изменений в игровом процессе обычно не было.

Игроки уже устали от однотипных санься-подобных игр.

Линь Сюэ подумала, что-то, что Чэнь Мо решил создать игру на тему уся, было довольно храбрым шагом.

— Сейчас я скачаю софт для стримов, подождите. Интернет здесь довольно хорош, так что проблем не должно возникнуть, скоро вы тоже сможете увидеть новую игру Чэнь Мо, — сказала Линь Сюэ.

Линь Сюэ начала читать чат, пока ждала установки софта.

«Покажи нам ту симпатичную девушку!»

«Возьми ее номер!»

«Сюэ, пусть Чэнь Мо научит тебя играть в „Варкрафт“!»

«Я не хочу смотреть на эту новую уся-подобную игру. Все уся-подобные игры, которые сейчас находятся на рынке — полный мусор, и эта игра, вероятно, ничем не отличается от других игр!»

«Верно, поскольку ты сейчас находишся в магазине Чэнь Мо, может ты сможешь показать нам что-нибудь еще?»

«Заткнись, пусть она сама решает, что будет делать».

«А мне нравятся уся-подобные игры! Я хочу глянуть, насколько хороша эта новая игра!»

«+1»

В чате каждую секунду появлялось много разных комментариев.

После небольшой проверки Линь Сюэ начала стримить с компьютера.

Затем она дважды щелкнула по иконке, чтобы запустить игру.

Все началось с синематика.

На экране появилась бумага, на которую медленно начали капать чернила. Вскоре на ней образовался логотип компании «Удар молнии».

Спустя мгновение бумага исчезла, и на экране начали мелькать много разных иероглифов. С каждым взмахом невидимой кисти появлялся иероглиф, после которого показывали персонажа.

Красивые фехтовальщики, серьезные монахи, таинственные мастера боевых искусств… Персонажи мелькали один за другим, и Линь Сюэ едва поспевала за ними.

Затем камера начала отдаляться, и вдруг прямо перед камерой кто-то взмахнул мечем, из-за чего Линь Сюэ от неожиданности вздрогнула. На экране появилось несколько мастеров боевых искусств, которые сражались за свиток, и когда камера отдалилась, она увидела, что неподалеку от них стояло несколько зловещих персонажей, которые чего-то ждали.

Спустя мгновение молодой красивый юноша пролетел сквозь сражающихся мастеров, при этом разрубив их всех пополам…

Вдруг экран потух, и камера начала медленно отъезжать от спины старика, за которым почтительно стояла группа людей…

Среди моря цветов стояла дама, которая играла на гуцине, а рядом с ней стоял мастер боевых искусств, который играл на флейте…

В бескрайней пустыне летел большой орел, на котором сидел свирепый воин…

Среди всего этого хаоса было показано несколько персонажей, которые выглядели как герои.

И в конце какая-то зловещая персона открыла глаза, после чего в середине экрана появилось два слова.

Легенды Кунг Фу.

Линь Сюэ была ошеломлена этим синематиком.

Он очень сильно отличался от синематиков из игры «Warcraft: The Frozen Throne».

Этот синематик с точки зрения прорисовки персонажей не был таким детальным, но…

Линь Сюэ была потрясена тем, насколько захватывающим был этот синематик — он так же идеально отражал атмосферу жанра уся!

Она могла сказать, что персонажи словно сошли с какого-нибудь качественного романа, плюс их одежда, локации… Все было идеальным! А в сочетании с чернильным художественным стилем игроки могли почувствовать, что это было именно китайским детищем.

Люди из-за границы, возможно, не смогли бы сказать этого, но любой человек с минимальным знанием жанра уся мог бы сказать, что это была чисто китайская игра.

После того, как синематик закончился, она увидела стандартное стартовое окно…

На заднем плане была нарисована чернилами гора. Логотип компании «Удар молнии» находился на подножии горы, а название игры — «Легенды Кунг Фу», на самой ее вершине.

Спустя секунду на экране появилось четыре кнопки: «Начать путешествие», «Проснуться в поле», «Помедитировать в горах» и «Заснуть».

Линь Сюэ нажала на кнопку «Начать путешествие».

Она была удивлена тем, что не сразу вошла в игру, а попала на экран настройки персонажа.

Она могла сама назвать своего персонажа, изменить его внешний вид, а также многое, многое другое…

[Подсказка: нажмите пробел, если желаете проверить свою удачу.]

Линь Сюэ была потрясена, когда рассмотрела список доступных ей для изменения вещей.

Настройка персонажа была похоже на некоторые одиночные западные фэнтезийные игры, но в них обычно были такие атрибуты, как: сила, интеллект, ловкость, мудрость и тому подобное.

Но атрибуты в игре «Легенды Кунг Фу» отличались от других игр.

Самыми важными из них были три атрибута: ум, сентиментальность и храбрость. Помимо них также существовали еще три атрибута: ци, энергия и находчивость. Кроме того, помимо этих атрибутов так же существовали три багуа[1].

В первом багуа можно было настроить распределение атрибутов среди глаз, ушей, гибкости, силы, нэйгуне, цигуне, атаки и защиты.

Во втором багуа можно было настроить распределение атрибутов среди добычи полезных ископаемых, охотой, рыболовством, собирательством, изготовлением лекарств, кузнечным делом, кулинарией и чайными церемониями.

В третьем багуа можно было настроить распределение атрибутов среди медицины, навыка игры в шахматы, токсикологии, хирургии, искусства, знаний книг, вина и цветочных композиций.

Линь Сюэ была потрясена, когда увидела такое количество атрибутов.

Она нажала на пробел, и все атрибуты изменились.

Она заметила, что самое низкое значение для атрибутов было равно нулю, а самое высокое было равно тридцати.

Более того, по мере изменения атрибутов менялись и таланты.

— Это…я не видела еще ничего подобного! — Линь Сюэ была потрясена.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

[1] — Багуа представляет собой священный восьмиугольник, который построен на восьми триграммах. Его еще называют сеткой Багуа. Стороны этого восьмиугольника указывают на разные сферы жизни человека.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 143. Богатая контентом**

Линь Сюэ была потрясена, почему в этой игре было так много атрибутов?

Эти багуа[1] включали в себя так много атрибутов… Мало того, что с помощью них можно было настроить количество цигуна, силы и нэйгуна, которые были стандартными атрибутами для жанра уся, но так же помимо этих атрибутов можно было настроить такие атрибуты, как знание книг, кулинарии и чайных церемоний, которые, казалось, вообще не имели ничего общего с боевыми искусствами.

Так что это могло говорить о двух вещах: либо это была обманка, которую разработчик добавил ради иллюзии большей разнообразности, либо разработчик действительно сделал так, чтобы эти атрибуты влияли на что-то.

Линь Сюэ решила почитать, что делают те или иные таланты.

Помимо талантов, которые давали плюсик к разным атрибутам, существовали такие таланты, как «Сентиментальность», его обладатель будет получать двойной опыт в искусстве, лимит его армии будет увеличен на один пункт и предел всех художественных навыков будет увеличен до ста двадцати единиц.

Существовал даже особый талант — «Сердце змеи», который увеличивал количество атак, если мораль падала ниже определенной отметки…

Чем больше Линь Сюэ жала на пробел, тем больше она не могла решиться начать играть. Такая система не была дружелюбна по отношению к игрокам, которые испытывали трудности с выбором…

После борьбы в течение некоторого времени, она, наконец, начала игру после того, как нашла что-то, что ее более-менее устраивало.

Обычно начало сянься или уся-подобных игр было довольно однотипным. Игрок должен будет гулять по городу, собирать разные предметы и разговаривать с неписями. И в конце концов игрок получит снаряжение или какой-нибудь важный предмет после того, как закончит основной квест.

Линь Сюэ давала комментарии, пока играла в эту игру.

— Эта игра кажется такой…китайской. Декорации, неписи, задания, художественный стиль, фоновая музыка — все это отдает Китаем. Хоть я не думаю, что она такая же прекрасная, как «Варкрафт», эта игра на удивление чувствуется очень приятной и удобной.

— На самом деле мне пока что не нравится только одна вещь в этой игре — огромное количество атрибутов. Я еще не знаю, на что они повлияют, так что это немного тревожит меня.

Начало игры «Легенды Кунг Фу» не было дружелюбным для новичка, особенно это можно было сказать про то, что игрок был вынужден бродить по городу Лоян. Поскольку игрок еще не знал никакого Вуконга, он будет тратить большую часть своего времени на прогулки туда и обратно, из-за чего игрок может устать от банальной прогулки туда и обратно.

Но Чэнь Мо внес некоторые правки, которые улучшили графику, гайды и руководства, музыку и диалоги, так что бег туда и обратно не будет настолько неприятным.

Трудно было сгладить все недостатки, так как в игре «Легенды Кунг Фу» было действительно много контента. Даже при прочтении всех гайдов и руководств игрок скорее всего не сможет понять все фишки игры, из-за чего игра, скорее всего, не сможет стать хитом.

Тем не менее это так же было фишкой игры, из-за того, что в ней было очень много контента, она так же имела высокую реиграбельность.

К счастью, Линь Сюэ продолжила играть, так как она была очень заинтересована в этой новой игре.

Пробыв в Лояне около часа, Линь Сюэ встретила в таверне Гу Юэсюаня и выпила немного алкоголя, который был отравлен.

После этого серьезная рисовка и стиль игры сменилась мультяшной графикой.

— А? Что случилось?

Вперые Линь Сюэ увидела такое развитие событий.

Оказывается, что после того, как ее отравили, Гу Юэсюань принес ее в долину Сяояо и заставил своего мастера У Сяцзы вылечить ее.

Линь Сюэ была шокирована, когда увидела нечто подобное.

В других играх, в частности в подавляющем большинстве сянься-подобных игр, главный герой будет постоянно убивать монстров и за счет этого прокачиваться.

Такое развитие событий обычно можно было увидеть только в новеллах или в японских играх в стиле тамагочи.

После того, как ее персонаж выздоровел, она стала третьей ученицей долины Сяояо. У Сяцзы также начал передавать навыки фехтования и Нейгонна, из-за чего некоторые атрибуты начали стремительно расти.

Линь Сюэ была шокирована и сказала: — Ха, а такое развитие событий довольно необычно.

И с помощью мультяшной графики и расслабляющей музыки вместе с забавными диалогами за этим было приятно наблюдать. Она поняла, что такой стиль отлично подходил такому безмятежному месту, как скрытая долина…

Кроме того, помимо изучения боевых навыков, ее хирургия, искусство, кузнечное дело и кулинарные атрибуты также подросли.

Эти атрибуты были действительно полезны. Некоторые задания требовали соответствующих навыков для выполнения, в противном же случае она могла провалить квест, из-за чего отношение с неписем, который выдал это задание, ухудшалось.

Линь Сюэ находила игру все более и более приятной…

Мультяшный стиль оставался на протяжении всего времени обучения в долине. В течение этого времени она могла контролировать своего персонажа, делать те или иные действия, практиковать Вугун или тренировать другие жизненные навыки, в общем она могла делать все, что ей только заблагорассудится.

Более того, в определенные дни происходили определенные события. Например, в китайский новый год ученики должны были навестить своего учителя, а во время праздника луны учителя тестировали своих учеников, и если вторые все делали правильно, то получали разные плюшки.

Обычно неписи выдавали Линь Сюэ задания по типу: «Посети этого человека», «Поучаствуй в этой церемонии» или «Уничтожь вот этих негодяев».

Из-за подобных заданий она уже успела посетить такие места, как «Храм Шаолинь», «Гора Удан» и «город Ханчжоу», и встретилась со многими другими воинами.

Более того, боевая система действительно заинтриговала Линь Сюэ.

Боевая система представляла из себя обычную шахматную систему, так что она не была чем-то новым. Но Линь Сюэ была шокирована тем, что Чэнь Мо удалось идеально включить в шахматную систему все ранее изученные ей Вугуны.

Нэйгун в основном был пассивным искусством, но некоторые из его приемов могли усилить атаки, из-за чего даже обычная авто атака бывало выносила по нескольку негодяев.

У каждого Вугуна была своя фишка. У одного Вугуна могут быть только такие атаки, которые будут уничтожать только одного персонажа, но так же существовали и Вугуны, которые были нацелены на уничтожение толпы. Так же у каждого Вугуна была своя фишка — например ее Вугун мог нанести двойной удар с небольшим шансом.

Такая боевая система была немного сложной для Линь Сюэ, но она не торопилась и не собиралась изучать много новых искусств и использовала только атаку Нэйгуна и несколько других атак из Вугуна.

— Эта игра очень интересна. Я не могу перестать играть в нее! — воскликнула Линь Сюэ.

В чате тут же появились сообщения…

«Наша Сюэ зависима…»

«Она действительно сосредоточена на игре, раньше она хотя бы немного говорила, но теперь она практически всегда молчит».

«Эта игра кажется довольно интересной. Я не ожидал, что уся-подобная игра будет такой приятной!»

«Но она кажется немного сложной. Но я рад, что в самой игре есть немало гайдов и руководств!»

«Я хочу поиграть в нее, откуда ее можно скачать?»

«Ее еще не выпустили. Ты можешь поиграть в нее только в магазине видеоигр Чэнь Мо».

«Теперь я хочу прийти и поиграть в нее, что за черт!»

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

[1] — Багуа представляет собой священный восьмиугольник, который построен на восьми триграммах. Его еще называют сеткой Багуа. Стороны этого восьмиугольника указывают на разные сферы жизни человека.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 144. Песня**

Сколько часов игрок проведет в игре «Легенды Кунг Фу» зависело от самого игрока. Некоторые игроки, которые будут торопиться, скорее всего смогут пройти игру примерно за тридцать часов, в то время как игрок, который не будет особо торопиться, вероятно, наиграет больше сорока часов.

Если игрок хотел увидеть все концовки и различные последствия выбора от тех или иных действий, то количество проведенного времени в игре могло достичь космических чисел.

Для Линь Сюэ, у которой не было под рукой никакого гайда, ей, вероятно, потребуется несколько раз сыграть по новой, чтобы получить концовку, где ее персонаж становится сильнейшим мастером в мире.

Но она еще не знала этого, сейчас она просто играла и наслаждалась игрой.

----

Магазин видеоигр компании «Дзен».

Яо Юй сейчас вносил правки в рекламный ролик для своей игры — «Сказ о мече».

— Да, добавьте еще больше эпичности в этот синематик. И в боевые действия также, просто добавьте побольше крутых заклинаний. Тут слишком переборщили с темнотой, переделайте и увеличьте насыщенность или яркость. А тут…

Реклама нужно была только для того, чтобы игроки захотели поиграть в игру после просмотра простой рекламы. Яо Юй проделывал это много раз и уже хорошо знал, что нужно делать.

В этот момент один из его помощников сообщил ему: — Появились новости о новой игре Чэнь Мо, это уся-подобная игра!

Яо Юй был шокирован. — Уся? Значит…он тоже участвует в конкурсе?

Помощник кивнул и сказал:- Скорее всего, а иначе зачем ему нужно создавать игру с таким слабым жанром?

— Есть видео? — спросил Яо Юй.

Яо Юй на самом деле занервничал, когда услышал, что Чэнь Мо тоже участвует в этом конкурсе.

Яо Юй и глазом не моргнул бы, если бы это был какой-нибудь другой геймдизайнер класса «B». Но это был Чэнь Мо.

Чэнь Мо был другим, этот парень, казалось, обладал какой-то мистической силой. Он создает игры, которые другие даже не подумали бы создать, и всегда его игры становились популярными, так что Яо Юй не смел недооценивать его.

Помощник передал ему телефон, на котором было несколько роликов с геймплеем игры «Легенды Кунг Фу», которые были опубликованы фанатами.

Чэнь Мо даже не пытался удалить их, так как не имело значения, увидят ли их другие геймдизайнеры. Прием игр скоро подойдет к концу и начнется оценка. У других геймдизайнеров попросту не было времени на попытку копирования его игры, даже если бы они захотели это сделать.

Яо Юй не чувствовал необходимости копировать его игру, поскольку его игра «Сказ о мече» уже находилась на последней стадии тестирования, и сейчас не имело смысла вносить в нее какие-либо большие изменения. Сейчас он просто хотел понять новую игру Чэнь Мо.

Яо Юй все время был хмурым, пока просматривал все ролики.

— Огромная карта? А это что такое? Ого… — Яо Юй был немного шокирован.

Игра «Легенды Кунг Фу» была очень насыщена контентом, игроки могли даже не понять этого, но он увидел это, просмотрев несколько роликов. Яо Юй еще немного понаблюдал за игрой и решил, что конкурентоспособность игры «Легенды Кунг Фу» исходила из предоставляемого ей контента и игрового стиля.

— Нам нужно что-то предпринять? — спросил помощник.

Яо Юй ответил спустя несколько секунд: — Подай заявку на выделение дополнительных денег на рекламу, я хочу, чтобы весь мир узнал о нашей игре! Его игра сильно зависит от игровой механики. В ней слишком большой порог вхождения.

Помощник кивнул и сказал: — Понял!

Хоть результаты и определялись жюри, продажи и отзывы игроков также принимались во внимание. Если бы одна игра понравилась судьям, но в то же время не имела хороших продаж, этот факт скорее всего повлиял бы на их решение, чем нет.

Вообще Яо Юй мыслил правильно. Игрокам будет трудно начать играть в «Легенды Кунг Фу» из-за всех ее нововведений, плюс для этой игры не будет проводиться никаких рекламных мероприятий, что значительно скажется на ее продажах. Если бы их игра превзошла игру Чэнь Мо в плане рекламы, то, скорее всего, Яо Юй со своей игрой занял бы первое место.

Яо Юй также имел некоторое представление о Чэнь Мо. Он вообще не тратил денег на рекламу, поэтому Яо Юй был уверен в том, что если сможет привлечь к себе больше игроков в начале, то обязательно выиграет.

Даже если игра «Легенды Кунг Фу» обретет популярность позже, то что с того? Первое место все равно останется за ним!

—

Сейчас Чэнь Мо болтал с Го Фэном в компании «Аврора».

— Ну что? Уже нашел певца? Помни, что я не заплачу, если песня мне не понравится, — сказал Чэнь Мо.

Го Фэн усмехнулся: — Не волнуйся, ты все еще не доверяешь мне после стольких совместных проектов? Синематик, который ты заказал на этот раз, очень прост, что на счет синематиков, которые будут на уровне «Варкрафта»?

Чэнь Мо закатил глаза. — Еще несколько синематиков для того самого «Варкрафта» до сих пор не закончены, что уж говорить про новые!

— Не волнуйся, мы усердно работаем над ними, — заверил Го Фэн.

Чэнь Мо махнул рукой: — Поскольку мы довольно долго работаем вместе, нет необходимости ходить окольными путями. Песня действительно очень важна для моей новой игры, ты должен это понять.

Го Фэн похлопал себя по груди и сказал: — Студия звукозаписи, оркестр, певец — мы собрали все самое лучшее. Хоть мы сейчас и не смогли найти супер певца, но мы и так нашли самого лучшего свободного певца.

Чэнь Мо кивнул: — Хорошо. Если он меня не устроит, все, что я смогу сделать, так это обратиться только к какой-нибудь супер звезде.

— В любом случае, у тебя денег предостаточно для найма большой звезды, — сказал Го Фэн.

Чэнь Мо махнул рукой: — Ладно, мне пора, сообщи мне, когда появится демо-версия песни.

Го Фэн жестом остановил Чэнь Мо. — Она как раз записывается прямо сейчас. Давай немного поболтаем, скоро она будет готова.

Примерно через пятнадцать минут Го Фэн получил синематик вместе с вшитой в него песней.

— Ладно, все готово. Просмотри его и скажи, как оно. Если тебе не понравится, мы просто заставим его пропеть все заново, — сказал Го Фэн, передавая наушники Чэнь Мо.

Чэнь Мо несколько раз просмотрел синематик.

Сняв наушники, Чэнь Мо покачал головой: — Ужас.

Го Фэн был потрясен и спросил: — Ужас?

— Я не буду объяснять, есть кто-нибудь другой на примете?

Го Фэн был смущен, нужно ли было менять певца?

Го Фэн просмотрел синематик несколько раз. Хоть в основном он специализировался на анимации, из-за этого он не обладал большими познаниями в музыке, но так как он прослушал много разных песен за многие годы своей работы, он научился отличать хорошее от плохого.

Го Фэн оценил бы эту песню на восемь с плюсом из десяти. Текст песни и мелодию написал Чэнь Мо, кроме того, ему удалось привлечь профессионального композитора, так что никаких проблем с этими вещами возникнуть не должно.

А это значит, что Чэнь Мо был недоволен только вокалом.

Но певец, к которому обратился Го Фэн, и так был лучшим из лучших. Но раз ему не понравился его голос, то ему придется обратиться к помощи супер звезды.

Действительно ли нужно было прилагать столько усилий для какой-то там песни?

— Ты думаешь, что этот парень недостаточно хорош? — спросил Го Фэн.

Чэнь Мо кивнул: — Да, он не оправдал моих ожиданий.

Го Фэн вытер пот со лба. — Но…лучше него стоят только супер звезды. И судя по всему, тебе нужен лучший из лучших?

— Верно, ты сможешь такого достать?

Го Фэн прочистил горло и сказал: — Могу, но вот только менеджеры этих певцов всегда очень жестоки. Это выльется в огромную сумму денег, действительно ли тебе нужно вкладывать так много денег в песню?

— Нужно. Просто помоги мне найти его. В идеале нужен кто-то, кто уже пел любую песню в стиле уся или санься. Мне нужен кто-то, кто умеет звучать по-китайски, кто-то, у кого действительно есть элегантный голос. Раз уж на то пошло, я не хочу слышать супер популярного певца, лучше всего подойдет хоть и неизвестный человек, главное, чтобы его голос был идеальным.

Го Фэн кивнул: — Понял. Я постараюсь найти такого.

—

Студия звукозаписи группы Кхини, Гонконг.

Чжоу Ифэн сейчас не мог решить одну проблему.

Хоть в последнее время он неплохо справлялся с ролью самого популярного певца в группе Кхини, сейчас его беспокоил новый альбом.

Он написал большую часть песен для альбома, но флагманская песня все еще не была готова, и в голову ему ничего не приходило.

Чжоу Ифэн был одним из лучших певцов. Он выглядел довольно посредственно, но был хорошим певцом.

Но певцы часто сталкивались с проблемой недостатка вдохновения. За последние два года он не выпустил ничего такого, что напомнило бы всем о нем. Он все еще мог оставаться на плаву с помощью своих предыдущих песен, но он знал, что рано или поздно они перестанут поддерживать его на плаву.

А из-за того, что сейчас рынок был чрезвычайно насыщен, звезды быстро взлетали и так же быстро исчезали. Всего за год когда-то известная звезда могла быть забыта всеми, и сейчас он был близок к забвению…

Менеджер подошел к нему: — Эй, Ифэн, кое-кто попросил тебя спеть одну песню, он предлагает большие деньги за это.

Чжоу Ифэн нахмурился: — Кажется, я уже говорил тебе, что ничего не буду делать до выхода альбома. Лучше не говори мне о подобных предложениях до выхода альбома.

Менеджер покачал головой: — Тут кое-что другое. Игровая компания под выход своей игры хочет увидеть тематическую песню, у них уже готов текст и биты. Ее представитель хочет, чтобы ты просто спел.

Чжоу Ифэн медленно начал вскипать: — У меня нет на это времени. Мне все еще нужно поработать над новым альбомом.

Менеджер сказал с некоторым колебанием: — Но они прислали демо-версию песни, и я рекомендую тебе принять решение только после того, как ты прослушаешь ее.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 145. Я куплю эту песню!**

Чжоу Ифэн был потрясен: — Разве так делают нормальные компании?

Менеджер пожал плечами: — Они нашли хорошего певца, но их клиент не был доволен его вокалом, поэтому они обратились к нам.

Чжоу Ифэн был в замешательстве, он хотел отказаться от этого, но подумал, что все-таки должен ее прослушать, ибо даже менеджер похвалил ее.

На самом деле практика привлечения популярных певцов для участия в создании некоторых песен для фильмов, сериалов или игр было обычным делом. В прошлой жизни Чэнь Мо Асура поручил Альберту Люнгу написать текст песни, а Изону Чан — исполнить ее, что значительно увеличило популярность игры.

Но в целом большинство компаний по производству видеоигр не могли позволить себе звезд, да и в этом не было необходимости.

Чжоу Ифэн не хотел принимать предложение, когда услышал, что оно пришло от игровой компании.

Компании, которые производили видеоигры, обычно не писали текст сами, вместо этого нанимая какого-нибудь профессионала, но подавляющее большинство текстов от таких «профессионалов» не проходили проверки Чжоу Ифэна.

А если текст не был хорош, то это была односторонняя сделка, и выиграет от этого только компания, так как за счет популярности певца повысит популярность своей игры, в то время как певец не получит ничего стоящего взамен.

Но поскольку его менеджер сказал, что текст был приличным и деньги предлагали хорошие, Чжоу Ифэн решил уделить ей три минуты, после которых он уже скажет свой вердикт.

Чжоу Ифэн схватил наушники.

Начало было довольно хорошим, мелодия тоже великолепной. Чжоу Ифэн был приятно удивлен.

Чжоу Ифэн удивился еще больше, когда услышал слова песни.

— Мой меч всегда со мной, но любовь и ненависть трудно найти.

— Мой меч пронзает небо, но не может отличить добра от зла.

— Я пьян и не могу открыть глаза, но благодарность и ненависть все равно приходит и уходит.

— Я проснулся, это был сон, но мысли о жизни и смерти исчезли…

Эти строки казались простыми, но они были наполнены духом уся! Эти строки прекрасно передавали дух и основной посыл жанра уся!

Мало того, они даже полностью передавали чувства воинов, которые отправлялись в одиночное приключение, а так же чувства пьяных мастеров боевых искусств!

Вскоре песня достигла кульминации…

— Все приходит и уходит, и мне жаль, что мы не сможем встретиться снова…

— Любовь и ненависть приходит и уходит вместе с дуновением ветра…

— Смех — это жизнь, полная счастья; вздох — это жизнь, полная печали!

— Кто будет жить, а кто умрет вместе со мной?

— Кто будет жить, а кто умрет вместе со мной?

Чжоу Ифэн чувствовал, как у него закипает кровь и трясутся руки. Он едва сдерживался, ему хотелось кричать от возбуждения!

Песня была слишком хороша!

Чжоу Ифэн снова прислушался к песне, на этот раз сделав ее громче!

С точки зрения вокала никаких особых трудностей не возникнет. В ней не было высоких нот или транспозиций, и казалось, что пропеть ее может кто угодно, но в то же время казалось, что обычный человек не сможет это сделать.

Чжоу Ифэн был действительно взволнован этой песней, но он мог сказать, что певец вообще не смог передать и части смысла этой песни. Хоть он изо всех сил старался передать чувства, он попросту не смог этого сделать.

Чжоу Ифэн догадался, что это, должно быть, и было причиной, по которой они решили найти другого певца!

Эта песня не была ни грубой, ни мягкой, ни мужской, ни женской. Её можно было описать только одним словом — элегантная.

Поэтому для того, чтобы передать чувства, которые возникали в одиноких путешествиях, постоянного пьянства, жизни на грани смерти, требовалось пропеть все в беззаботном, элегантном тоне, но тон не мог быть слишком небрежным.

Чжоу Ифэн становился все более и более эмоциональным с каждым прослушиванием и сказал своему менеджеру: — Быстро, дай им знать, что я возьмусь за эту песню. Спроси у них, сколько стоят права на нее, и я куплю их!

—

Го Фэн позвонил Чэнь Мо.

— У меня есть две хорошие новости, какую ты хочешь услышать первой? — спросил Го Фэн.

Чэнь Мо не ответил.

Го Фэн неловко прокашлялся и сказал: — Первая хорошая новость заключается в том, что Чжоу Ифэн согласился взяться за ее исполнение. Во-вторых, Чжоу Ифэну действительно понравилась эта песня и он хочет обсудить покупку прав.

Чэнь Мо ответил: — Я не продаю их.

Го Фэн потерял дар речи. Он думал, что Чэнь Мо придет в восторг от второй новости, но он отверг ее без всякой задней мысли!

Чэнь Мо пришлось потратить много денег только для того, чтобы заставить Чжоу Ифэн стать ее исполнителем, но с этого обе стороны получат выгоду, так как Чжоу Ифэн полюбил эту песню. Так что Чэнь Мо мог продать ее и получить и деньги, и песню, но он отказался.

Серьезно?

— …Погоди, — сказал Го Фэн, — он настроен вполне серьезно. Он не просто хочет купить права на песню, он так же добавит ее в свой альбом и будет отчислять тебе долю прибыли.

— Есть разница между этими двумя вещами? — спросил Чэнь Мо.

— Хоть он и заплатит много денег за покупку прав, но доля с продаж будет намного, намного больше.

Чэнь Мо ответил: — Независимо от того, купит ли он просто права на эту песню или же даст мне еще сверху долю с продаж, все равно речь идет о деньгах, верно?

Го Фэн ответил: — Да, все дело в деньгах.

— Ты думаешь мне не хватает денег?

Го Фэн потерял дар речи: — …нет.

— Тогда зачем мне продавать права на нее?

— А что ты будешь с ней делать, она не принесет тебе ни капли прибыли!

— Мне нравится эта песня, она станет частью моей коллекции, — ответил Чэнь Мо.

Го Фэн почувствовал себя беспомощным, но спустя мгновение сказал: — Еще кое-что — Чжоу Ифэн сказал, что она стала бы его главной песней в будущем альбоме. Он довольно хорошо известен в Китае, поэтому, когда все прознают о его новом альбоме, твоя песня все равно станет популярной, что привлечет внимание к твоей игре, понимаешь?

— Хорошо. Я подумаю о продаже прав, если меня устроит его вокал.

— Хорошо, я вышлю тебе номер телефона его менеджера, можешь обсудить это все лично. Мы найдем кого-нибудь другого, если тебя не устроит его вокал. Но на самом деле осталось не так уж много других певцов-мужчин, которые были бы так же хороши или даже лучше, чем он.

—

Спустя некоторое время Чэнь Мо и менеджер пришли к взаимовыгодному соглашению. Чэнь Мо продал права на песню Чжоу Ифэну и согласился получать часть прибыли с продаж альбома. Чэнь Мо не пытался бороться за более высокий процент, так что обе стороны выиграли от этого.

Чжоу Ифэн получил хорошую песню, а Чэнь Мо получил бесплатную рекламу.

В предыдущем мире Чэнь Мо песня «A Life of Fighting is but a Dream[1]», которую пропел Валкин Чау, стала классическим примером песни жанра уся.

Чэнь Мо также любил песню «Unforgettable Scripture», но было бы немного странно, если бы он решил добавить ее в качестве основной тематической песни для игры «Легенды Кунг Фу».

С самого начала создания игры Чэнь Мо долго и упорно думал о том, как привлечь к своей игре наибольшее количества внимания.

Он не мог сделать синематик или качественную анимацию, как он делал это раньше, так как жанр уся был в основном сосредоточен на картине мира в целом, а не на определенных боях или локациях. Именно по этой причине Чэнь Мо решил остановиться на тематической песне.

Только время рассудит, была ли его ставка верной.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 146. Реклама**

Линь Сюэ с недоумением смотрела на монитор.

[Нищий]

«После того, как вам не удалось победить культ небесного дракона, вы получили серьезные раны. Спустя несколько месяцев, вы, наконец, проснулись.

Когда вы проснулись, вы поняли, что проспали слишком много времени. Драконий король победил всех мастеров и стал правителем мира.

Вы больше не можете сражаться из-за своих многочисленных ран, из-за чего стали бесполезной калекой. Все те, кто помогал вам противостоять злу, либо уже были убиты, либо сидели в тюрьме.

Вам удалось выжить, но ваша жизнь отныне не будет прежней. Вы стали нищим, у которого никого не осталось. До конца своей жизни вы бродили и просили милостыню…»

После чего на экране появился нищий, который свернулся калачиком и прижался к стене.

— Что? Как же так? Что это за игра?!

Линь Сюэ была так зла, что готова была начать крушить тут все!

Она играла в эту игру три дня, но стоило ей один раз проиграть…все, конец!

Она стала нищей!

Другие игры обычно советовали игрокам приложить больше усилий, или говорили «каждый должен уметь принимать победу и поражение», после чего предлагали игроку загрузить последнее сохранение. Но эта игра…

Линь Сюэ действительно хотела начать крушить все подряд. Ей всего лишь нужно было собрать всех бродячих мастеров, воинов и нищих, чтобы они смогли дать достойный отпор вторжению культистов. Но Линь Сюэ умерла прежде, чем успела сделать это.

Линь Сюэ чувствовала себя очень плохо, так как три дня тяжелой работы привели к такому жалкому концу.

В этот момент кто-то позади Линь Сюэ сказал: — Нищий, да?

Линь Сюэ обернулась и увидела позади себя Чэнь Мо.

Кто знает, как долго он стоял сзади нее, сейчас на его лице была та самая «ну ты и неудачница» улыбка!

Линь Сюэ встала и сердито спросила: — Ах! А ты разве не Чэнь Мо? Я ждала тебя тут несколько дней. Почему ты не показывался?

Чэнь Мо был потрясен: — Что вы имеете в виду? Хоть за последние несколько дней я довольно много путешествовал, большую часть времени я провел в своем магазине видеоигр. Может это вы не замечали меня из-за того, что были так сосредоточены на игре?

Линь Сюэ была шокирован и произнесла: — Э-э-э… Может быть.

Затем Линь Сюэ внезапно спросила: — Покажи мне какую-нибудь стратегию! Эта игра настолько сложна, что я таким темпом начну вырывать свои волосы!

— Какую стратегию? Разве самому разбираться в тонкостях игры не веселее? Продолжайте в том же духе, я возлагаю на вас большие надежды, — ответил Чэнь Мо перед уходом.

Он оставив позади злую, очень злую Линь Сюэ…

Чат снова ожил.

«Боже мой, наконец-то мы увидели Чэнь Мо!»

«Он такой толстокожий! Такой же толстокожий, как и всегда! Сюэ, ударь его за меня!»

«Продолжать в том же духе? И это все?»

«Я думаю, что он намеренно усложнил игру! К черту этого парня!»

«Не сердись, Сюэ. Продолжай в том же духе, ты сможешь это сделать!»

«Он всегда такой…раздражающий?»

Линь Сюэ бросила последний сердитый взгляд на спину Чэнь Мо, после чего начала новую игру.

—

Все компании сейчас усердно работали, чтобы успеть закончить свои игры, поскольку дата окончания приема игр была очень близка.

И с каждым часом появлялось все больше утечек…

Жанр уся и сянься никогда не вызывали особого интереса, но поскольку на этот раз в этом конкурсе приняли участие все большие игроки, обычные зрители отнеслись к этому событию со всем уважением.

Самой ожидаемой игрой на данный, скорее всего, была от компании «Дзен» — «Сказ о мече». Многие игроки были взволнованы, когда увидели некоторые утечки с геймплеем игры.

«Сказ о мече» была одиночной игрой жанра сянься. Сеттинг игры был связан с игрой «Легенде о мече», так что с помощью такого хода они смогли получить немного дополнительного ажиотажа.

С точки зрения графики сказать чего-нибудь плохого было нельзя — окружение было прекрасным, все модели были действительно высокого качества, можно было сказать, что в этой игре было все сделано на совесть.

Игра «Сказ о мече» отличилась богатой пошаговой механикой боя. В нее входило возможность использования множества различных сокровищ, предметов и призыва разных монстров.

Игру можно было бы спокойно превратить в стратегию, но Яо Юй решил остановиться на пошаговом бою.

Стратегии сейчас были самым популярным жанром на любой стриминговой платформе из-за выхода одной игры — «Warcraft: The Frozen Throne».

Так же пошаговая боевая система имеет свое преимущество в одиночных играх. Игроки могли не торопиться и могли потратить столько времени, сколько им было нужно, чтобы обдумать все возможные ходы. И в то же время геймдизайнеру было гораздо проще скорректировать баланс, сложность уровней, боевую систему и темп игры.

Плюс пошаговая система хороша тем, что даже те, кто не особо умеет играть в игры, все равно смогут насладиться игрой. В основном те, кто не особо умел играть в игры, наслаждались путешествиями, решением разных головоломок, выполнением разных заданий… Бои обычно их вообще не интересовали. Поэтому многие одиночные игры решили перейти на пошаговую систему боя.

И это также поможет улучшить мнение жюри о игре.

Вот почему Чэнь Мо и Яо Юй оба решили внедрить в свои игры пошаговую боевую систему.

Самая сильная сторона игры «Сказ о мече» заключалась в ее истории, так как игра была разработана одним из главных разработчиков и писателей игры «Легенда о мече».

Хоть эта игра и была сделана ради жюри, игроки так же были приняты во внимание.

Поэтому компания «Дзен» потратила довольно много денег на рекламу. Баннеры с персонажами из игры «Сказ о мече» были повсюду, о ней говорили практически все игровые СМИ, практически на всех сайтах как минимум одно рекламное место было занято рекламированием этой игры, они даже скупили рекламное место на«Вейбо» и на всех крупных форумах.

Они даже создали на всех крупных и не очень форумах темы с восхвалением еще не вышедшей игры!

Из-за этого многие игроки довольно активно обсуждали эту новость.

«Почему я вижу рекламу этой \*\*\*\*\*\* игры даже в метро?!»

«Они даже выкупили рекламу на «Вейбо!»

«Яо Юй упускает из виду главное — сама игра должна быть хорошей! Реклама плохой игре не поможет!»

«Даже в нашей беседе всплыла реклама этой игры. Я…впечатлен?»

«А разве Чэнь Мо тоже не создает игру для этого конкурса? Почему я ничего еще о ней не слышал?»

«Верно, многие говорили, что Чэнь Мо также создает китайскую тематическую одиночную игру? Почему я не вижу никакой рекламы?»

«Ты что, не знаешь, как «много» Чэнь Мо тратит на рекламу?»

«Тогда как он собирается конкурировать с компанией «Дзен»? Даже если бы его игра была очень хорошей, никто бы ее не заметил!»

«Господи, может быть Чэнь Мо и уверен в своей игре, но я чувствую, что на этот раз он потерпит неудачу!»

Многие игроки думали, что на этот раз компания «Дзен» займет первое место из-за того, что она потратила так много денег на рекламу. В конце концов, компания «Дзен» была мастером в создании игр жанра сянься.

Но вдруг на «Вейбо» появился один пост, который породил огромные волны.

Чэнь Мо опубликовал обычный пост: «Прослушайте песню моей новой игры «Легенды Кунг Фу» под названием «A Life of Fighting is but a Dream». Скажу вам по секрету, что спел ее Чжоу Ифэн».

И снизу поста была ссылка на ролик…

Игроки были шокированы.

Кто спел? Чжоу Ифэн?

Большая звезда, он был лучшим из лучших!

Геймплей игры «Легенды Кунг Фу» уже давно гулял по сети. Многие зрители Линь Сюэ увидели эту игру, так как Линь Сюэ играла в нее довольно много времени.

Но разве Линь Сюэ была очень популярна? Большинство игроков только слышали, что новая игра Чэнь Мо была жанра уся, но многие до этого понятия не имели, что она называлась «Легенды Кунг Фу».

Многие думали, что Чэнь Мо отнесется к этому конкурсу как и другие компании — он так же создаст игру, которая будет заточена под жюри. Все думали, что он, как и другие, не вложит в нее слишком много усилий, поэтому многие решили не обращать на нее внимания.

Но когда этот пост был опубликован, они поняли, что Чэнь Мо вложил в свою игру намного больше денег!

Игроки, которые думали, что Чэнь Мо не потратит и копейки на рекламу, чуть не подавились. Если это не большая трата денег, то что?

Многие знали, что Чжоу Ифэн за свою работу брал космические суммы!

Но Чэнь Мо все же потратил столько денег на одну песню! Этот шаг был достоин похвалы!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 147. Эта песня очень хороша, кто написал ее?**

«Похоже, что Чэнь Мо теперь довольно богат, мое мнение о нем возросло до небес!»

«Я беру свои слова назад, этот парень не из тех, кто выпускает обманчивую рекламу, он, мать его, гениальный стратег!»

«Я думаю, что он вернулся к созданию отличных игр с тех пор, как он выпустил „Warcraft: The Frozen Throne“. Посмотрите на эту игру,он даже заставил Чжоу Ифэна исполнить эту песню!»

«Может он его друг, из-за чего он по старой дружбе попросил его спеть бесплатно…»

«Все в порядке, даже если он и не потратил ни копейки, другие компании все равно даже не задумались бы о таком шаге».

«Пойду прослушаю эту песню… Чжоу Ифэн спел, так что она априори не может быть плохой, верно?»

Чжоу Ифэн также опубликовал пост на «Вейбо» вскоре после Чэнь Мо.

«Главная песня моего нового альбома — „A Life of Fighting is but a Dream“ теперь доступна для прослушивания! Эта песня сделана в партнерстве с господином Чэнь Мо из компании „Удар молнии“. Кроме того, я хочу вам рассказать о его новой игре — „Легенды Кунг Фу“. Это уся-подобная игра, которая очень традиционна, я могу с уверенностью сказать, что она великолепна!»

Все были шокированы, когда увидели это пост!

Чжоу Ифэн тоже решил прорекламировать эту песню и…игру Чэнь Мо!

Если Чэнь Мо купил эту песню, то почему Чжоу Ифэн решил прорекламировать игру Чэнь Мо? Более того, эта песня будет использована в качестве главной песни его нового альбома, а это означало, что Чжоу Ифэн был очень доволен этой песней!

Многие игроки, которые до этого решили проигнорировать эту песню, решили прослушать ее.

И после одного прослушивания они поняли, что песня действительно хороша!

И спустя всего несколько минут эту песню начали активно обсуждать буквально везде, из-за чего ее популярность неуклонно росла!

«Эта песня великолепна! Она звучит действительно героически и так чисто. Она очень хорошо подходит к жанру уся! Она, безусловно, стала бы классической, если бы она относилась к какому-нибудь шоу!»

«Я чувствую, что нахожусь в мире уся, где каждое действие связано с благодарностью и местью!»

«Мое вино, мой нож!»

«Вот какие чувства должен предоставлять песня в стиле уся!»

«Все песни уся элегантны и величественны, из-за чего они заставляют слушателя почувствовать себя так, как будто он находится в поле, где сражаются две стороны. Но эта песня была не такой величественной, как другие, но она сумела передать эмоции уся настолько хорошо!»

«Я просто хочу побыть в мире уся и сражаться, я не хочу делать домашнее задание T\_T…»

Эта песня попала в тройку лучших песен дня в кратчайшие сроки, но из-за этого ее популярность только еще сильнее начала расти!

Все начали задаваться вопросом, кто именно написал такую песню?

Многие думали, что Чжоу Ифэн написал ее сам, поскольку он был тем типом певцов, которые в основном пели только свои песни.

Другие думали, что такое попросту не возможно, так как Чжоу Ифэн выпускал песни, которые были сосредоточены на любви, ни одна из его песен еще не имела ничего общего с жанром уся!

Более того, такой текст требовал кого-то, кто смог пройти через тяжелый этап в своей жизни плюс автор такого текста должен обладать невероятными литературными навыками. И под второй критерий Чжоу Ифэн не подходил.

Спустя несколько часов Чжоу Ифэн выпустил еще один пост на «Вейбо».

«Многие задаются вопросом, кто же написал эту песню… Текст песни и мелодия написаны и сочинены господином Чэнь Мо. Простите, что не написал этого сразу».

А? Чэнь Мо?

Чэнь Мо умеет писать песни?

«Что? Чэнь Мо умеет писать песни? Почему я не могу в это поверить?»

«Ты что, тупой? Вся музыка для „Warcraft: The Frozen Throne“ была написана Чэнь Мо, сюжет также был написан Чэнь Мо. Неужели ты до сих пор думаешь, что он не мог сочинить эту песню?»

«Но…это же песня жанра уся!»

«Ага, и он создал игру жанра уся. Стал бы он создавать такую игру, если бы не был в ней уверен?»

«Я действительно впечатлен, он вообще чего-нибудь не умеет делать?»

«Я хочу сыграть в его игру прямо сейчас. Если эта песня действительно была написана Чэнь Мо, то он точно знает все тонкости жанра уся, и в таком случае его игра точно станет невероятно популярной!»

Вслед за возросшей популярностью этой песни, новый альбом Чжоу Ифэна и игра «Легенды Кунг Фу» также начали набирать популярность бешеными темпами!

Рекламный отдел компании «Дзен» был шокирован. Они потратили столько денег и усилий, чтобы купить столько рекламы, и они уже думали, что победа была в их руках, но Чэнь Мо появился из ниоткуда с… ЭТИМ?

Было бы прекрасно, если бы Чжоу Ифэн просто выпустил эту песню и ее никто не заметил, но она звучала так хорошо и стала так популярна!

—

Внутри магазина видеоигр Цянь Кун играл в игру «Легенды Кунг Фу» и пел: — Все уходит и приходит, и мне жаль, что мы сможем встретиться снова…

— Пожалуйста, перестань петь… — сказал Чжэн Хунси.

— Ты даже умудрился перепутать слова! — пожаловалась Су Цзинью.

— Кто-нибудь, спасите мои уши… — сказала Вэнь Линвэй.

Но Чэнь Мо продолжил петь за него: — Любовь и ненависть приходит и уходит вместе с дуновением ветра!

На этот раз не выдержала Линь Сюэ. — Пожалуйста, остановитесь, весь мой чат начал угражать мне!

Цянь Кун спросил: — Неужели мы так плохо поем?

Су Цзинью ответила: — Я вообще не понимаю, как ты умудрился так плохо спеть…

— Ладно, на этот раз я пощажу всех вас… — сказал Чэнь Мо и включил оригинальную песню.

Спустя мгновение по всему магазину видеоигр Чэнь Мо разнесся голос Чжоу Ифэна.

— Эта песня действительно хороша. Каждый раз, когда я прослушиваю ее, я чувствую, что вот-вот схвачу свой меч и отправлюсь в путь, — сказал Чжэн Хунси.

— Угу, я думаю, что только Чжоу Ифэн мог так хорошо спеть, — добавил Цянь Кун. — Другие певцы никогда бы не смогли так спеть.

— Когда управляющий опубликовал пост на вейбо, многие подумали, что он заплатил Чжоу Ифэну. Но он не только не потратил денег, он даже заработал на ней… — сказала Вэнь Линвэй.

— Босс способен на все. Я впечатлена, — сказала Су Цзинью.

— Хватит, хватит. В этом нет ничего особенного, — сказал Чэнь Мо. — Ладно, мы получили много внимания, и игра более или менее готова. Вы, ребята, можете взять отпуск.

—

В конце месяца на рынке появилась куча китайских тематических игр.

Появилось очень много мобильных игр и немного компьютерных игр, и большинство из них были одиночными играми. Было очевидно, что большинство из них пыталось завоевать сердце жюри и присоединились к этому конкурсу только ради шанса занятия призового места.

И хоть вышло довольно много игр, все знали, что только две игры были достойны первого места, игра от компании «Дзен» — «Сказ о мече» и игра от компании «Удар молнии» — «Легенды Кунг Фу».

Игроки и члены жюри уже скачали эти две игры. Члены жюри уделили этим двум играм гораздо больше внимания, чем обычный игрок.

Но по большому счету китайские игры были даже близко не так хороши, как зарубежные. И хоть на этот раз на конкурс пришли две крупные рыбы, кто знает, найдется ли среди множества игр хотя бы одна достойная тематическая китайская игра?

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 148. Почему в этой игре так много концовок?**

Рынок видеоигр в этом мире контролировался не национальной администрацией радио и телевидения, а игровым комитетом.

И хоть вам могло показаться, что они выполняли схожие задачи, но на самом деле они отвечали за разные области. Национальная администрация радио и телевидения была сосредоточена на проверке игр, выделении насильственных и пошлых игр, в последствии разработчикам таких игр «вежливо» предлагали изменить те или иные моменты.

Игровой комитет же был ответственен за многие моменты.

Процесс проверки игр в этом мире имел многоуровневую систему, но в целом в этом мире не было каких-то жестких ограничений. Многие довольно жестокие игры спокойно продавались, главное, чтобы на таких играх стоял соответствующий возрастной рейтинг.

Основная цель комитета по играм состояла не в контроле качества игр, а в контроле и регулировании игровой индустрии, чтобы она медленно, но верно, продвигалась в плане качества самих игр и продвигала технологии виртуальной реальности.

Обычно комитет по играм никогда не смотрел на то, была ли игра прибыльной или нет.

Он всегда пытался помочь инновационным играм и пытался оживить давно забытые жанры. В то же время он также оказывал всесильную поддержку всему, что было связано с виртуальной реальностью.

И в настоящее время в комитете по играм проходило совещание.

Поскольку на этот раз игр было действительно много, сотрудникам пришлось изрядно попотеть, чтобы отобрать игры, которые будут рассматривать на этом совещании.

А так как зачастую жюри никогда не проходили игру до конца, геймдизайнеры заранее вносили в свои игры режимы разработчика, с помощью которого можно было вносить изменения в атрибуты и не только.

— Мы можем рассмотреть претендентов на другие места позже, сейчас первое место либо отойдет игре «Легенды Кунг Фу», либо игре «Сказ о мече», есть на этом совещании кто-то, кто не согласен с данным решением? — спросил босс.

— Нету, — ответили многие присутствующие на совещании люди.

— Хорошо, тогда давайте обсудим, какая из этих двух игр больше всего заслуживает первого места.

—

В то время как члены игрового комитета обсуждали, кто займет первое место, игроки также довольно активно обсуждали ее.

Игра «Сказ о мече» и игра «Легенды Кунг Фу» были по существу равными с точки зрения затраченных денег на рекламу, из-за чего сейчас о них больше всего говорили.

«Как вы думаете, кто займет первое место?»

«Может «Сказ о мече»? Компания «Дзен» выпустила довольно много успешных игр с таким жанром, и, можно сказать, что в их играх как геймплей, так и сюжет, великолепен».

«Но в ней никаких новшеств. Я как будто играю в их прошлую игру, которой прикрутили новые модельки и диалоги».

«И что? На самом деле много игр, в которые были внедрены так называемые «инновации», на самом деле приносили своим издателям сплошные убытки. «Сказ о мече» — это хорошая игра, и она не требует никаких новых механик!»

«Как-то это несерьезно. Единственное, что они поменяли, так это историю. Какой смысл играть в игру, если там будет все то же самое? Если играть в игры только ради истории, то не будет ли лучше, если я пойду и начну читать какой-нибудь роман?»

«Чэнь Мо показался мне хорошим человеком. Плюс я уже давно не видел хорошей уся-подобной игры, так что я поддержу его!»

«+1, только вот я поддержу его из-за этой великолепной песни!»

—

На тематических форумах игроки сейчас обсуждали дизайн и сюжет двух игр.

«Игра «Сказ о мече» так хороша! Я даже заплакала, когда прошла ее!»

«Согласен, концовка проняла даже меня».

«Друзья, которые поиграли в «Легенды Кунг Фу», как оно?»

«О, я все еще бегаю по квестам, но видимо я скоро пойду проходить ее в третий раз…»

«О, эта игра настолько хороша? В нее можно играть несколько раз?»

«Просто я не думаю, что на этот раз смогу увидеть хорошую концовку…»

«Ребята, а как вы распределяли атрибуты? Я в некотором замешательстве…»

«Я уже увидел некоторые концовки, так что могу сказать, что эта игра действительно сложная!»

«Когда я играю в эту игру, рядом со мной лежит блокнот, и я делаю пометки на ходу. И спустя день я исписал весь свой блокнот…»

«Неужели? Неужели она настолько сложная? Даже если в этой игре есть некоторые головоломки, за день же нельзя исписать весь блокнот, верно?»

«Друг, ты можешь начать писать на туалетной бумаге…»

«Вы, ребята, поймете меня, как только сами начнете играть в нее. Эта игра заставит вас почувствовать себя тупыми».

«Я слышал, что одна девушка уже разработала неплохую стратегию. Да, стримерша по имени Линь Сюэ, я слышал, что она уже увидела две разные концовки».

«Получается, что в ней есть и третья концовка?»

«Третья? Хе-хе, сам Чэнь Мо сказал, что в ней есть десять разных концовок».

«А? Десять?»

«Да, на самом деле она уже увидела три концовки, и те три концовки, которые достались Линь Сюэ, были очень разными. В первой концовке главный герой побеждает всех культистов и становится главой гильдии. Во второй концовке главный герой присоединяется к злому культу и уничтожает всех добрых мастеров и истребляет все секты, после чего убивает лидера культа и становится самым настоящим диктатором. Но третья концовка…главные герой становится нищим и умирает на улице…»

«Неужели? В этой игре даже есть злая концовка? Боже мой, я впервые слышу о такой неортодоксальной концовке в уся-подобной игре! Но мне это нравится!»

«Я играю в ту же игру, что и вы, ребята? Почему я был побежден петухами в первой деревне и получил титул «куриный воин?»

«Господи, перестаньте об этом говорить. Я видел, как Линь Сюэ получила злой конец на своем потоке, и это было настоящим безумием. Я не хочу спойлерить вам все концовки, так что вам самим придется потрудиться и найти их. Единственное, что я хотел бы сказать, так это то, что эта игра действительно предоставляет игроку выбор, а не его иллюзию».

«Боже мой, тебе удалось заинтриговать меня. Хорошо, так уж и быть, я скачаю ее!»

—

Игры «Легенды Кунг Фу» и «Сказ о мече» стоили пятьдесят юаней, поскольку китайские тематические одиночные игры редко стоили выше этой цены.

Более того, целью этих игр была не в получении прибыли, а в победе в конкурсе. Не было никакого смысла делать игру дороже, так как это могло разозлить обычных игроков.

«Сказ о мече» получила много хороших отзывов, так как большинство игроков оставили хороший отзыв после того, как прошли ее один раз.

Но игра «Легенды Кунг Фу» имела весьма неоднозначные отзывы. Конечно большинство из них были пятизвездочными отзывами, но среди них было много однозвездных или двухзвездных отзывов. В основном все жаловались на то, что игра была слишком сложной для новых игроков. Они неожиданно умирали в своем первом прохождении, из-за чего были очень, очень недовольны.

Но популярность игры «Сказ о мече» вскоре угасла, так как в этой игре не было ничего нового. И хоть сюжет был великолепным, одна концовка и отсутствие вариативности сделали свое дело.

Более того, многие игроки заметили, что сложность игры, дизайн уровней и сюжет, все это было заточено под жюри, из-а чего все недостатки были легко обнаружены. Игра была довольно забавной в первые несколько часов и после первого прохождения оставляла позади хорошее впечатление, но на втором прохождении многие замечали, что она была слишком заскриптованой.

Эта игра даже умудрилась разозлить некоторых преданных фанатов, из-за чего многие начали писать на форумах одинаковые сообщения: «Проигнорировали игроков ради удовлетворения судей? Получите, распишитесь!». И чем больше становилось таких комментариев, тем быстрее падал рейтинг игры.

С другой стороны, «Легенды Кунг Фу» становилась все более популярной. На форумах начало появляться все больше и больше тематических постов. Стратегии, обучающие видео, гайды… Все ролики по этой игре становились популярными!

Яо Юй, создатель игры «Сказ о мече», начал беспокоиться.

«Что не так с игрой «Легенды Кунг Фу»? Почему о ней не забыли, а только начали больше говорить? Что произошло?» — подумал он.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 149. Приз за...**

Многие игроки играли в игру «Сказ о мече» только ради сюжета, и после того, как они прошли ее один раз, многие не видели смысла проходить ее по новой.

Но игра «Легенды Кунг Фу» была совершенно другой, ибо в ней было много сюжетных линий и концовок. Некоторые игроки прошли ее уже по пять раз, но так и не увидели всех концовок. Но даже если из игры убрали бы ее сюжет вместе с концовками, ее боевая система была также довольно богатой.

Мечи, ножи, кулаки, скрытое оружие… Вугуны в игре «Легенде о мече» были разделены на множество различных оружий. И в сочетании с различными навыками и талантами, существовало много различных комбинаций, которыми можно было играть!

Игроки, которые забрасывали ее, обычно делали это после первого поражения. Но игроки, которые относились к поражению спокойно, обычно проходили игру, по крайне мере, пару раз.

Существовало много довольно популярных дискуссий о том, какой Вугун был лучшим, о сюжете, о навыках, стратегиях… Всего за какие-то считанные дни об этой игре говорили примерно в десять раз больше, чем о игре «Сказ о мече»!

Спустя месяц была опубликована статистика продаж.

Игра «Сказ о мече» смогла продаться тиражом в триста двадцать тысяч экземпляров, что было довольно неплохим результатом для китайской одиночной игры.

Но у игры «Легенды Кунг Фу» было более четырехсот тысяч продаж!

Но это число не было чем-то невероятным, так как количество продаж даже близко не приблизилось к числу продаж игры «Растения против зомби» или «Warcraft: The Frozen Throne»; а с точки зрения дохода она и близко не стояла с «I am MT».

Но для китайской одиночной игры, причем одиночной игры на тему уся, такое количество продаж было превосходным результатом! Игра была выпущена на очень слабый рынок с точки зрения количества фанатов данного жанра, плюс она делалась специально для участия в конкурсе, так что такое количество продаж действительно можно было назвать превосходным результатом!

—

Вскоре игровые СМИ начали публиковать свои статьи.

«Лучший претендент на первое место? Что это за игра — «Легенды Кунг Фу?»

«Трудно передать смысл жанра уся? Что на счет этой игры?!»

«Игроки говорят: эта игра невероятна!»

«Обзор игры: высокий порог вхождения, много контента, богатая боевая система!»

«Чэнь Мо, который до этого только и делал, что выпускал западные фэнтезийные игры, доказал, что он способен создавать игры с китайской тематикой!»

Конечно, были и статьи, которые восхваляли игру «Сказ о мече», но их аргументы были гораздо слабее и в основном говорили только о сюжете, отбрасывая остальные важные аспекты игры.

И вскоре все дискуссии были подавлены игровым комитетом, он, наконец, вывесил результаты этого конкурса.

Игра «Легенды Кунг Фу» заняла первое место, а игра «Сказ о мече» — второе.

После того как результаты были обнародованы, в «игровом движке иллюзий» было опубликовано объявление, которое поздравляло Чэнь Мо с победой.

«В течение долгого времени китайские одиночные игры были ограничены «убийством монстров, гриндом уровней и банальным линейным сюжетом», и игроки начали скучать от этого. Но даже с учетом всего этого геймдизайнеры не хотели ничего менять и продолжали работать только над художественным оформлением и изменением сюжета в худшую сторону. Такой подход породил китайские одиночные игры, которые ничем не отличаются от друг друга.

Однако игра «Легенды Кунг Фу» решила откинуть данный шаблон. Эта игра дала игрокам свободу. Игроки могли сами настроить своего персонажи: его атрибуты, внешность, имя, предпочитаемый им Вугун, игроки могли даже сами выбрать, на какой стороне быть — темной или светлой. Такой ошеломляющей свободы никогда не было ни в одной другой китайской игре.

Хотя у этой игры есть свои недостатки: высокий порог вхождения и плохое введение, это никак не повлияло на ее успех. Она по-прежнему является лучшей одиночной игрой жанра уся.

Может быть, другие геймдизайнеры Китая, наконец, увидят, что делать одно и то же раз за разом — не есть хорошо».

----

Внутри магазина видеоигр Чэнь Мо.

Су Цзинью была приятно удивлена и сказала: — Босс, смотри! Твоя игра «Легенды Кунг Фу» находится на рекламном месте на первой странице официального магазина приложений!

Чэнь Мо взглянул и увидел, что его игра «Легенды Кунг Фу» действительно сейчас рекламировалась на самом лучшем рекламном месте в официальном магазине приложений.

Влияние рекламного места на количество продаж было второстепенным, самой важной частью было то, что сейчас многие люди узнали о его компании.

Кроме того, сотрудник из игрового комитета доставил вчера Чэнь Мо сертификат, на котором было написано «Традиционное культурное тематическое игровое событие: первое место», а также трофей, который вместе с сертификатом были подписаны важными лицами.

Поскольку это был довольно престижный трофей, Чэнь Мо позволил Су Цзинью расчистить для него место на книжных полках в магазине видеоигр и поставить его туда.

— А ведь в самом начале все думали, что это был довольно рискованный ход. Но на самом деле, независимо от продаж или отзывов, игра «Легенды Кунг Фу» считается чрезвычайно успешной! — воскликнула Су Цзинью.

— Я волновался, что эту игру не примут игроки, но, видимо, я зря волновался, — добавил Чжэн Хунси.

Чэнь Мо улыбнулся, но ничего не сказал.

Он был действительно уверен в игре «Легенды Кунг Фу» и предвидел это с самого начала.

Как игра, которая сделал основной упор на одной сюжетной ветки, могла конкурировать с его игрой?

Как игра, которая является копией их прошлой игры — «Легенда о мече», могла конкурировать с классической игрой вроде «Легенды Кунг Фу», в которую игроки будут играть как минимум еще пять лет?

В его прошлом мире китайские игры сталкивались со многими препятствиями: повсеместное пиратство, проблема бедности населения, а также проблема нахождения хороших разработчиков…

В результате китайские разработчики все дальше и дальше уходили от одиночных игр в дебри донатных поделок. Даже если у компании были средства и хорошие разработчики, она не решалась создать одиночную игру, что было довольно печальным явлением.

Игра Чэнь Мо — «Легенды Кунг Фу», позволит игрокам этого мира испытать революционную игру жанра уся и даст китайским разработчикам немного вдохновения.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 150. Время пожинать плоды**

Утро, магазин видеоигр Чэнь Мо.

Вэнь Линвэй сидела в массажном кресле и зевала. — Господин бессердечный управляющий, скоро ли выйдет обновление для «I am MT»? Игроки уже начали уходить из игры.

Чэнь Мо был шокирован. — А? Ты все еще играешь в нее?

— Я вообще потрясен тем, что ты все еще играешь в нее, я бросил играть в нее давным-давно… — сказал Цзя Пэн.

Вэнь Линвэй взглянула на него и сказала: — Неудачники, такие как ты, никогда не поймут прелесть подобной игры.

— Хоть игра «Warcraft: The Frozen Throne» и игра «Легенды Кунг Фу» были действительно хорошими, я не думаю, что они настолько же веселые, как и игра «I am MT».

— Босс, взгляни, на рынке появилось очень много карточных игр. Все они скопировали нашу игру, и хуже всего то, что они сделали это довольно хорошо! — добавил Цянь Кун.

Цзя Пэн кивнул: — Верно, хоть игроки и были недовольны вашей игрой в самом начале, но по мере того, как появлялось все больше и больше карточных игр, они перестали плохо думать о ней. Но в сочетании с тем фактом, что ты так долго не выпускал обновления для «I am MT», все преданные игроки уже начали уходить в другие карточные игры.

— Ничего не поделаешь, босс упорно работал над новыми играми, у него не было времени на создание обновления для «I am MT». Самое большее, что он мог сделать, так это добавить несколько карт, чтобы она стала казаться немного богаче. Неудивительно, что игроки начали уходить из нее, — добавил Цянь Кун.

— Я думаю, что это немного грустно, и я думаю, что это несправедливо, стиль и дизайн игры был разработан управляющим, но другие просто зарабатывают на этом деньги, скопировав все под чистую! — сказала Вэнь Линвэй.

Чэнь Мо рассмеялся и спросил: — В настоящее время самой прибыльной карточной игрой является игра «Убийца демонов» от «Императорской династии», верно? Около сорока миллионов юаней в месяц, да?

— Скорее всего даже больше! — сказал Цянь Кун.

Цзя Пэн также добавил: — С этим ничего не поделаешь, хоть игра «Убийца демонов» была выпущены позже, компания «Императорская династия» вложила намного больше денег в рекламу, графику, и, самое главное, они обновляют эту игру очень часто. Они выпускают обновления каждые две недели или около того, и я уверен, что поезд «I am MT» уже ушел.

Чэнь Мо рассмеялся: — Разве это не всего лишь сорок миллионов юаней? Это не так уж много.

Цянь Кун был шокирован: — А? Всего сорок миллионов?

Вэнь Линвэй встала и спросила: — Что ты хочешь сделать? Ты собираешься вернуться на рынок мобильных игр и показать этим ребятам, кто тут главный?

Чэнь Мо рассмеялся: — Хех, а кто сказал, что я ушел из рынка мобильных игр? Скоро я покажу им, что такое настоящие мошеннические мобильные игры.

— Ого, босс создаст новую донатную мобильную игру? Ура!

Су Цзинью приложила ладонь ко лбу и сказала: — О нет, мы снова выпустим мошенническую игру!

—

Уже почти год прошел с тех пор, как игра «I am MT» была выпущена на рынок. Чэнь Мо до этого момента не обращал внимания на рынок мобильных игр, поскольку он сосредоточил все свое внимание на рынке ПК-игр.

Игра «Warcraft: The Frozen Throne», в частности, забрала много времени Чэнь Мо, на разработку этой игры у него ушло пол года. Он также потратил много времени на продумывание рекламы «Warcraft: The Frozen Throne» и разработку игры «Легенды Кунг Фу», и лучшее, что он сейчас мог сделать для нее, так это добавить несколько новых карт и добавить несколько событий.

Ежемесячный доход «I am MT» упал до трех миллионов юаней. Сейчас в нее заходило намного меньше игроков, но те, кто играл в нее, поголовно были закоренелыми фанатами этой игры.

Сейчас первые четыре места списка бестселлеров мобильных игр заняли карточные игры.

Другие разработчики видеоигр не копировали его игру под чистую. Например, игра «Убийца демонов», которая была сделана небезысветной компанией, была значительно улучшена.

С течением времени на рынке начало появляться все больше карточных игр со своими особенностями. Некоторые игры даже начали превращать карты в 3D модели…

В то же время геймдизайнеры постоянно дополняли игровой контент. Карточные игры, которые появились относительно недавно, имели намного больше контента…

Создатели игры «Убийца демонов» осознали важность интеллектуальной собственности и частых обновлений, и благодаря этим двум важным составляющим игра «Убийца демонов» смогла подняться на вершину и занять первое место в таблице лидеров мобильных бестселлеров.

Прошло очень много времени с тех пор, как игра «I am MT» была выпущена на рынок, так что разработчики уже успели изучить каждый ее дюйм и теперь они знали, почему она была настолько прибыльной.

Кроме того, карточные игры можно было очень легко создать. Такая крупная компания, как «Императорская династия», могла бы без особых усилий создавать новую карточную игру каждые два-три месяца. И если они будут прислушиваться к отзывам игроков и внесут соответствующие изменения, то их играм нетрудно будет стать популярными.

Многие геймдизайнеры, особенно геймдизайнеры класса «B» и «C», начали зарабатывать огромные суммы денег на карточных играх.

«Я слышал, что твоя карточная игра вот-вот выйдет на рынок? И ты умудрился получить права на неплохую интеллектуальную собственность?»

«Угу. Хоть это и будет карточная игра по аниме, которое не очень известно, это не так уж и плохо».

«Все в порядке, главное что у тебя есть в основе неплохая интеллектуальная собственность. Просто подожди, ежемесячный доход наверняка превысит пять миллионов юаней. Может быть ты сможешь получать и по десять миллионов, если сумеешь купить рекламное место в игровой платформе компании «Императорская династия»».

«Я сейчас обсуждаю этот вопрос, но они хотят за это рекламное место восемьдесят процентов дохода…»

«О чем тут думать, ты все равно заработаешь много денег, даже если будешь получать всего лишь двадцать процентов, в конце концов тебя будет продвигать игровая платформа «Императорской династии!»

«Но все равно это не кажется нормальным…»

«Почему? Тебе даже не придется ничего делать, чтобы заработать деньги, ты должен быть счастлив! Кстати, мы все должны поблагодарить Чэнь Мо. Я уверен, что «I am MT» действительно была революционной игрой. Геймдизайнеры вроде нас, которые изо всех сил пытались свести концы с концами, наконец нашли выход, и взгляни, где мы сейчас находимся».

«Мы действительно должны поблагодарить его за то, что он подарил нам такую игру. Хорошо, что он ушел на рынок ПК-игр. Он сделал доброе дело и ушел в закат…»

«Честно говоря, я думаю, что он — гений. Все его игры на ПК тоже обрели успех, я так впечатлен этим. Но это здорово, что он ушел из рынка мобильных игр».

—

Релиз игры «I am MT» стал хорошей новостью для многих геймдизайнеров.

До этого геймдизайнеры класса «B» и «C» должны были хорошо подумать и понять, чего хотят в данный момент геймеры. И даже если они выпускали игру с учетом вкусов игроков, она все равно могла провалиться.

Но теперь, с помощью карточных игр, геймдизайнеры могли зарабатывать хорошие деньги, конечно если у них есть права на использование хорошей интеллектуальной собственности.

Даже если бы они получали всего лишь пять миллионов юаней в месяц, из которых семьдесят-восемьдесят процентов прибыли отходило бы дистрибьютору, они все равно получали бы по семьсот-восемьсот тысяч юаней, такого количества денег было более чем достаточно, чтобы многие геймдизайнеры могли ни в чем себе не отказывать.

Геймдизайнеры, которые не могли купить права на использование хорошей интеллектуальной собственности, пытались создать свою собственную интеллектуальную собственность или пытались использовать чужую.

Существовали также геймдизайнеры, которые осмеливались вносить изменения в игровой процесс. Но никто в основном не осмелился вносить изменения в основной геймплей игры «I am MT».

У подобных геймдизайнеров не было никакого стремления к внесению чего-то нового, в конце концов они могли зарабатывать деньги, просто скопировав другую игр. Вдруг они внесут в игру что-то новое, а она не станет успешной?

Чего они не знали, так это того, что причина, по которой Чэнь Мо перестал обновлять или создавать подобные карточные игры заключалась в том, что он ожидал более лучшего времени.

Индустрия карточных игр нуждалась во времени, сейчас ей нужно было немного дозреть, точно так же, как и в его предыдущем мире. Игра «I am MT» приносила своей компании пятьдесят пять миллионов юаней каждый месяц, игра «Junior Three Kingdom» приносила примерно двести миллионов юаней, а игра «Soul Hunters» примерно четыреста миллионов юаней.

Это было связано не только с улучшением качества, но и с расширением базы игроков.

По мере увеличения количества карточных игр количество игроков также постепенно увеличивалось. Многие игроки, которые никогда не играли в карточные игры, решили поиграть в карточную игру из-за интеллектуальной собственности, которая им нравится, и вскоре подобные игроки рано или поздно заинтересовывались другими карточными играми.

Это был долгий процесс. И когда у карточных игр появится большая база игроков, карточные игры начнут приносить своим создателям немыслимые суммы денег.

И именно поэтому Чэнь Мо ничего не делал с другими компаниями видеоигр, которые под чистую копировали его игру — «I am MT».

Но теперь, наконец, пришло время сбора основного урожая.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 151. Карточные игры...**

Можно было смело сказать, что китайские карточные игры — это уникальный продукт, который кардинально отличался от карточных игр, таких как «Hearthstone» или «Magic: The Gathering».

Такие игры, как «Soul Hunters» и «Onmyoji», могли казаться разными со стороны боевой системы и карт, но их ядро было одинаковым.

Так называемые китайские карточные игры были чрезвычайно простыми в освоении, но очень трудными для становления в них лучшим игроком. Они привлекали в себя игроков с помощью раскрученной интеллектуальной собственности, большого количества карт или же с помощью интересной боевой системы.

Например в игре «I am MT» сражались 2D-модели, а в игре «Onmyoji» сражались 3D-модели.

Чэнь Мо решил прочитать отзывы о популярных карточных играх, и на основе их отзывов уже решить, какую игру создавать дальше.

----

Форум игры «I am MT» .

«Я слышал, что появилась новая карточная игра по одному интересному аниме, кто-нибудь хочет поиграть со мной?»

«Нет. Уже появилось огромное количество подобных игр, ты еще не устал от них?»

«Честно говоря все они похожи на игру «I am MT». Я играл в несколько других карточных игр, но всегда в итоге возвращался к «I am MT».

«Да, я думаю, что «I am MT» была намного интереснее, она была чем-то новым, из-за чего в нее было интересно играть. Но теперь, когда появилось так много одинаковых карточных игр…»

«Разве это не чудо, что эта игра все еще приносит деньги после того, как ее скопировали все, кому не лень?»

«Черт возьми, к сожалению, все эти геймдизайнеры делают все эти игры только ради денег».

«Верно, и хоть тут решает донат, она все равно своего рода революционная игра. У Чэнь Мо действительно есть много хороших идей».

«К сожалению Чэнь Мо видимо больше не будет выпускать игры для мобилок. Он даже обновление для «I am MT» не выпускает…»

«Ничего не поделаешь. Чэнь Мо теперь перешел на рынок ПК-игр. Он заработал с помощью «I am MT» достаточно денег и теперь сосредоточился на создании высококачественных игр».

«Хотя это и хорошо, я все же надеюсь, что Чэнь Мо создает еще одну игру по типу «I am MT».

«Я слышал, что есть несколько компаний по производству видеоигр, которые подумывают о изменения дизайна своих карточных игр».

«А поконкретнее?»

«Они решили уйти от карточек и переключаются на 3D-модели. Бои, вероятно, теперь начнут выглядеть намного лучше».

«Вау, буду с нетерпением ждать таких игр».

—

Чэнь Мо получил необходимую информацию после того, как просмотрел еще десяток форумов популярных карточных игр.

Он понял, что лучшего времени было не найти, и что сейчас был поворотный момент рынка карточных игр. Игрокам начинали надоедать карточные игры первого поколения, а геймдизайнеры еще не определились, в каком направлении им стоит двигаться.

Всего полгода назад геймдизайнеры могли зарабатывать деньги, просто меняя внешний вид своих игр.

Но из-за такого подхода обычные игроки начали быстро уставать и переставали играть в подобные игры. И даже использование неплохой интеллектуальной собственности не очень помогало…

Поэтому геймдизайнеры были вынуждены вводить новшества.

И первое, что пришло им на ум — графика.

Телефоны этого мира могли спокойно запускать тяжелые мобильные игры, и именно поэтому рынок мобильных игр развивался гораздо быстрее, чем рынок в предыдущем мире Чэнь Мо.

В предыдущем мире игра «I am MT» была выпущена в январе 2013 года, игра «Soul Hunters» — в июле 2014 года, а игра «Onmyoji» — в июне 2016 года.

На каждую крупную инновацию уходило от года до двух лет. И дело было не в том, что геймдизайнерам не хватало хороших идей, все очень сильно ограничивалось технологиями.

Но поскольку телефоны в этом мире были способны поддерживать крупномасштабные 3D-мобильные игры, это позволило геймдизайнерам этого мира делать все, что только было возможно сделать. В этом мире некоторые компании уже подумывали начать создавать карточные игры с 3D-моделями.

Если дать им еще полгода, на рынке скорее всего появится фантастически выглядящая 3D-мобильная карточная игра.

Конечно же Чэнь Мо не мог упустить такой возможности. Поскольку сейчас в индустрию мобильных карточных игр уже пришло очень много игроков и все больше и больше игроков начинали призывать разработчиков внедрять новые фишки в свои игры, в то время как те самые разработчики еще не знали, что именно им нужно было ввести, если он выпустит инновационную карточную игру, то непременно заберет все лавры.

—

Чэнь Мо сейчас делал быстрый набросок на планшете в своем кабинете. Спустя десять минут мужчина с веером был готов.

Верно, он решил воссоздать игру «Onmyoji».

Чэнь Мо выбирал между игрой «Soul Hunters» и игрой «Onmyoji», но он чувствовал, что игра «Onmyoji» была лучшим выбором.

Кроме того, игра «Soul Hunters» была классической мобильной карточной игрой. Конечно хоть она и была лучше игры «I am MT» во всех отношениях… Проблема заключалась в том, что графика в ней была намного хуже, и так как в этом мире не существовало такой сильной интеллектуальной собственности, как в его прошлом мире, то эта игра явно проигрывала игре «Onmyoji».

Чэнь Мо хотел захватить всю индустрию мобильных карточных игр, он не хотел отдавать другим компаниям и процента игроков.

Вообще игра «Soul Hunters» и игра «I am MT» были немного похожи, и единственным их большим различием являлось улучшение вовлечения игрока в игру.

Но «Onmyoji» была совершенно другой игрой, ее художественное оформление, музыку, сюжет и персонажей можно было считать лучшими из лучших в индустрии мобильных игр, никакие игры не могли конкурировать с ней в его прошлом мире в течении трех лет после ее выпуска.

Чэнь Мо начал работать над концепцией игры «Onmyoji».

«Так как вы копировали мою игру целый год, но все же помогли мне расширить базу игроков мобильных карточных игр, я буду считать, что мы квиты. Но с этого момента никаких поблажек я давать не буду», — подумал Чэнь Мо

Глава 152. Никаких ограничений!

Фундамент игры «Onmyoji» был очень стойким. Несмотря на то, что стиль игры сильно отличался от стиля игры «I am MT», их ядро все еще было идентичным, игрокам все еще нужно доставать карты, улучшать их и собирать самую лучшую комбинацию карт.

Самой трудной частью процесса разработки будет составлять создание качественных сцен, а также создание качественных персонажей. Модели игры «Onmyoji» были чрезвычайно высокого качества, их качество было намного выше, чем в игре «Warcraft: The Frozen Throne» или в игре «Легенды Кунг Фу».

Но помимо создания качественных моделей и сцен придется так же сильно постараться над многими вещами: фоновая музыка, анимации истории персонажей… Но, к счастью, все эти проблемы можно было решить с помощью денег.

Сейчас Чэнь Мо разделил создание игры «Onmyoji» на шесть различных категорий: сикигами и систему «Onmyoji», квесты, боевую механику, общение, в которое входило сразу несколько аспектов: охота, система личных сообщений, общение в чате и тому подобные вещи, систему душ и связанные с магазином вещи.

Самыми важными из них были так называемые «Сикигами» и система «Onmyoji», после которых шла система душ и все, что было связано с боевой системой, а затем уже история.

Китайские карточные игры были невероятно просты на первый взгляд, но основная сложность их разработки заключалась в разработке концепта самой игры, но так как Чэнь Мо просто воссоздавал уже существующую игру, с этим проблем у него не возникло и ему удалось довольно быстро закончить черновик.

Прежде чем спуститься вниз, Чэнь Мо отправил концепцию игры и эскиз персонажа Су Цзинью.

—

Прежде чем Су Цзинью смогла как следует рассмотреть документацию игры, Вэнь Линвэй и Цянь Кун уже собрались вокруг нее.

Они были двумя наиболее заинтересованными людьми, и именно поэтому они были так взволнованы, услышав о получении новой проектной документации.

Все были шокированы, когда увидели название следующей игры.

-Что? «Onmyoji»? — воскликнул Чжэн Хунси.

— Вау, эта игра на японскую тематику. Управляющий решил сделать ставку на это? — спросила Вэнь Линвэй.

Чжэн Хунси был немного озадачен и спросил: — Это сработает? Интеллектуальная собственность теперь хоть и лучше, но… Японская тематика не особо популярна в Китае, так за счет чего же он хочет привлечь игроков?

Су Цзинью просмотрела проектную документацию и сказала: — Босс написал, что игра будет очень высокого качества, он написал, что даже наймет актеров озвучки…японского языка? Судя по всему, эта игра выльется в очень сложный проект…

— Кто знает, чем все это кончится!

Все были немного встревожены.

Чэнь Мо спустился по лестнице, когда дискуссия все еще продолжалась.

— Пойдемте в конференц-зал, мы быстро просмотрим планы на игру, — сказал Чэнь Мо, направляясь в конференц-зал.

Вэнь Линвэй последовала за ним: — Я тоже хочу послушать!

Чэнь Мо кивнул: — Хорошо, тебе можно.

После того, как все расселись, Цзя Пэн спросил: — Босс, что это за игра? Она будет похожа на игру «I am MT»?

Су Цзинью спросила: — Будет ли эта игра донатной?

— О, это будет очень честная игра, — ответил Чэнь Мо.

Су Цзинью вздохнула с облегчением: — О, слава богу.

Цянь Кун был шокирован и снова просмотрел документацию: — Ммм, правда? Система призыва и система улучшения сикигами вообще не кажутся честными по отношению к обычным игрокам…

Чэнь Мо ответил: — Я говорил о истории. История игры будет развиваться в то время, когда призраки и люди жили бок о бок с друг другом. А сикигами отвечают за поддержание равновесия между ними. В ней будет так много трогательных историй между людьми и монстрами, поскольку большинство монстров прожили печальную жизнь… Если эта история не будет честной, то я не знаю, какая история может считать честной и искренней.

Чжэн Хунси после того, как снова просмотрел документацию, сказал: — Хм. Эта история кажется не совсем честной и искренней.

Цянь Кун почесал затылок, чувствуя, что что-то тут было не так, но не мог понять, что именно.

Чэнь Мо продолжил: — Вы, ребята, можете рассматривать эту игру как улучшенную версию «I am MT». Ядро игры похоже на ядро игры «I am MT», в ней есть аналогичная система получения карт, их улучшения и улучшение их боевых способностей. Но вместо карт сражаться будут 3D-модельки.

Цянь Кун, казалось, помолодел и был полон жизни: — Босс, значит эта игра будет донатной?

Чэнь Мо был слегка раздражен: — Да, можно сказать и так.

— Но тогда встает один важный вопрос. Поскольку это карточная игра, интеллектуальная собственность очень важна, не так ли? Мы не сможет пробиться на рынок без хорошей интеллектуальной собственности. Эта игра могла бы заработать много денег в Японии, но в Китае не так много поклонников, которым нравится подобная тематика, верно? — спросил Чжэн Хунси.

Чэнь Мо кивнул: — Угу.

— Тогда что на счет интеллектуальной собственности? Ты планируешь выпустить мультсериал, как в случае с игрой «I am MT»? — спросила Вэнь Линвэй.

Чэнь Мо покачал головой и сказал: — Нет. Мы ничего не будем делать, игра сама по себе станет сильной интеллектуальной собственностью.

Все были шокированы.

— Правда?

Чэнь Мо рассмеялся и сказал: — Правда. Но для этого мы должны сделать эту игру как можно более качественной. Нам нужно сделать все на самом высшем уровне: модели, сцены, музыку, озвучку, анимации, схожесть голосов, разные детали… Каждый аспект игры должен быть намного, намного лучше, чем в любой другой карточной игре на рынке.

Су Цзинью нахмурилась и спросила: — Должен быть намного, намного лучше, чем в любой другой карточной игре на рынке? Это будет сделать очень тяжело.

Чэнь Мо покачал головой: — Не совсем. В конечном итоге все упирается в бюджет. Так что золотая рыбка, когда ты начнешь искать аутсорсовые компании, ты сразу можешь перейти к самым качественным и дорогим. Я согласен заплатить двадцать тысяч юаней за одну модельку персонажа. На этот раз нет никаких ограничений. И мне нужны знаменитые актеры озвучки из Японии. Я не против потратить больше денег, если эта трата улучшит качество игры.

Все были шокированы, двадцать тысяч за одну модельку? Знаменитые актеры озвучки?

Модельки для игры «I am MT» стоили в худшем случае две тысячи юаней за штуку, но на этот раз цена была в десять раз больше, не слишком ли это расточительно? А если учесть еще и трату на локации и анимации, стоимость создания этой игры будет даже намного больше, чем стоимость создания игры «Warcraft: The Frozen Throne»!

Хоть у Чэнь Мо и были деньги, но такая безумная трата денег…

Цянь Кун немного колебался: — Босс, если ты действительно будешь так сорить деньгами, стоимость разработки превысит десять миллионов юаней…

Чэнь Мо кивнул: — Ну и что? Десять миллионов юаней разве это такая большая сумма? Я потратил тридцать с лишним миллионов на синематики для игры «Warcraft: The Frozen Throne».

Цзя Пэн почесал затылок: — Ты не можешь сравнивать это с игрой «Warcraft: The Frozen Throne», это же мобильная игра…

— Не волнуйтесь, — заверил Чэнь Мо, — она не проиграет игре «Warcraft: The Frozen Throne» в плане прибыльности. Скажем так, у нас нет никаких ограничений, особенно для таких вещей, которые связаны с качеством игры, особенно много денег нужно будет потратить на художественное оформление и музыку. Я хочу получить все самое лучшее, цена меня не волнует.

Вэнь Линвэй сказала: — Боже, а я и не знала, что скряга может быть таким щедрым! Я к этому не привыкла!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 153. Презентация**

Чэнь Мо начал распределять работу между тремя своими сотрудниками после обговаривания некоторых важных моментов.

Теперь все три члена его компании более или менее знакомы со своими обязанностями после работы над игрой «Warcraft: The Frozen Throne» и игрой «Легенды Кунг Фу», так что Чэнь Мо не пришлось обговаривать разные мелочи.

Чэнь Мо несколько раз подчеркнул важность истории игры «Onmyoji».

Игра «Onmyoji» на самом деле действительно имела интеллектуальную собственность в своей основе — роман Баку Юмэмакуры — «Onmyoji». Тем не менее, этот роман не был популярным в Китае, так что он никак не поможет этой игре стать популярной.

Плюс этот роман нужно будет основательно переработать, но Чэнь Мо не нужно будет этим заниматься, так как Чжэн Хунси будет отвечать за сюжет.

Более того, большинство монстров и персонажей в игре «Onmyoji» были основаны на фольклоре периода Хэйан, и большинство из них были вдохновлены повестями «Кондзяку моногатари-сю[1]», поэтому Су Цзинью и другие смогут быстро разобраться в некоторых тонкостях игры.

Все трое приступили к работе сразу же после окончания совещания. Чжэн Хунси придется поработать больше всех взятых, так как ему нужно будет для начала провести некоторые исследования, так как он до этого ни разу не писал рассказы в японском стиле.

Чэнь Мо же в основном будет заниматься контролем качества и основными моментами игры.

Вернувшись в свой офис, Чэнь Мо использовал зелье просмотра воспоминаний и начал работать над эскизами различных персонажей.

Абэ, но Сэймэй, Кагура, Хиромаса, Яо Бикуни…

Шутен, Гьёри Аравака, но Аруджу, Ирабака Додзи…

Благодаря постоянным обновлениям в игру «Onmyoji» добавлялось все больше и больше Шикигами. В итоге в игре успело собраться около сотни Шикигами, что более или менее соответствовало так называемому параду демонов.

Но так как игра только-только выйдет на рынок, ему не нужно будет добавлять так много Шикигами, семидесяти или около того будет более чем достаточно.

Чэнь Мо решил воспользоваться зельем просмотра воспоминаний и создать эскизы моделек и их способностей.

Богатая боевая система была ядром этой игры. Внешний вид каждого шикигами и их способности идеально совпадали, а так как это была мобильная игра, этого было более чем достаточно.

Например, шикигами Юки-онна, Санби, но Кицунэ, или же Седзу… Помимо того, что их внешний вид и способности идеально подходили друг другу, так еще их истории были идеально вписаны в японскую мифологию. И когда шикигами пожирает другого шикигами такого же типа, он может повысить свой уровень и уровень своих способностей. А если к этому еще добавить различные души, которые имеют различные эффекты, боевая система станет гораздо более сложной и богатой, чем в других подобных карточных играх.

И сама по себе игра «Onmyoji» была совершенной и очень красивой, из-за чего пару лет в его прошлом мире никакая мобильная игра не могла с ней сравниться.

И хоть ядро игры «Onmyoji» не было чем-то новым и не содержало в себе новые концепции, поскольку это все еще была карточная игра, которая была очень похожа на игру «Summoners War», но в отличии от игры «Summoners War» игра «Onmyoji» была намного лучше.

Игра «Onmyoji» не была какой-то супер сбалансированной игрой, в ней просто была выстроена отличная система персонажей, и в основном она была супер-успешной из-за того, что в ней было гораздо больше контента, который был связан с Шикигами и японской тематикой.

С точки зрения графики, художественного оформления, пользовательского интерфейса и модели взаимодействия обычных игроков внутри самой игры — все аспекты игры были выполнены на высшем уровне, что делало игру более захватывающей.

С точки зрения музыки, фоновой музыке и озвучки…все было сделано на самом высоком уровне, из-за чего игроки быстро погружались в историю.

С точки зрения истории, так как в качестве основы был использован роман, каждый персонаж или же монстр имел свою собственную уникальную предысторию. Анимированные сцены были наполнены десятками тысяч слов, и у разработчиков были планы на дальнейшее расширение вселенной…

Но все же истинной причиной успеха игры «Onmyoji» была ее история и предоставляемый контент. Пока другие карточные игры все еще заимствовали интеллектуальную собственность или же покупали интеллектуальную собственность или пытались присосаться к какой-нибудь очень известной интеллектуальной собственности, игра «Onmyoji» уже достигла такого этапа, когда она сама по себе стала очень хорошей интеллектуальной собственностью. Именно по этой причине она стала такой популярной.

Так что Чэнь Мо придется очень сильно постараться, чтобы и в этом мире эта игра стала популярной.

И пусть его версия будет скучной или однообразной… Эти недостатки могут существовать в его игре, но если остальные важные аспекты игры будут сделаны на уровне оригинала, его версия игры «Onmyoji», несомненно, превзойдет все существующие карточные игры, которые представлены на рынке на данной момент.

Пока Чэнь Мо усердно работал над игрой «Onmyoji», другие геймдизайнеры не расслаблялись.

—

В штаб-квартире компании «Императорская династия».

В конференц-зале на экран проецировалась презентация Цю Биня.

Конференц-зал был практически полностью заполнен людьми, в основном геймдизайнерами класса «B» и «C» компании «Императорская династия». Они уделяли этой презентации практически все свое внимание, боясь что-то упустить.

У Цю Биня сегодня было очень хорошее настроение.

Он руководил разработкой игры «Убийца демонов» и его игра сумела достичь более сорока пяти миллионов юаней ежемесячного дохода. Теперь он был хорошо известен в индустрии мобильных игр так как его игра находилась на вершине бестселлеров.

Он тогда чуть не уволился после проигранного пари, но, к счастью, Линь Чаосю был уверен в нем и позволил ему разработать игру, которая будет похожа на игру «I am MT», из-за чего на свет появилась игра «Убийца демонов».

А так как Цю Бинь был довольно умен, после проигрыша он посвятил всего себя ради одного — он хотел узнать, почему игра «I am MT» стала такой успешной.

Понимание Цю Биня начало увеличиваться в геометрической прогрессии во время разработки и тестирования своей игры. И сейчас Цю Бинь был достаточно уверен и мог сказать, что он, вероятно, был геймдизайнером, который лучше всего понимал жанр китайских карточных игр.

Ну, после Чэнь Мо, конечно же.

Высшие чины компании «Императорская династия» решила провести это собрание, надеясь, что Цю Бинь сможет передать опыт, который он смог приобрести при разработке игры «Убийца демонов», другим геймдизайнерам, тем самым укрепив позиции компании «Императорская династия» в индустрии мобильных игр.

Сейчас Цю Бинь активно комментировал слайд своей презентации.

— Я провел обширный анализ развлекательной ценности карточных игр. Я могу смело сказать, что все в основном связано с признанием игроками ценности карт. Но давайте начнем с главного — как вы сможете выделить свою карточную игру среди сотни подобных карточных игр?

— Я, например, сократил этот список до трех пунктов: фрагментация, низкая стоимость, хорошая интеллектуальная собственность.

— Под фрагментацией я подразумеваю планирование и сокращение времени, которое игрок может провести в игре. Необходимо сократить время пребывания игрока в самой игре и убрать необходимость пребывания в игре огромного количества времени подряд, лучше всего разбить этот огромный промежуток времени сразу на несколько частей.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 154. Презентация**

На такое высказывание все отреагировали по разному — от замешательства до глубокого раздумья, некоторые не поняли его посыла, а некоторые были удивлены.

Цю Бинь сказал: — Не волнуйтесь, вы можете задавать вопросы в любое время.

Кто-то поднял руку: — Почему вы сказали, что карточные игры должны ограничивать время игрока? Первый игровой день в игре «I am MT» выдается невероятно долгим, игрок в среднем проводит в ней в свой первый день четыре часа.

Цю Бинь кивнул: — Это правда, но столько времени он проводит в ней только первые несколько дней. Первые два дня выделены на то, чтобы игроки привыкли играть в нее и увидели некоторые ценные карты и поняли их суть.

— Но спустя неделю те же самые игроки не будут проводить в игре и часа, так как в основном они будут заходить в игру ради выполнения дейликов. Если игроки будут проводить слишком много времени в игре несколько дней подряд, они со временем начнут чувствовать, что игра скучная, из-за чего постепенно будут играть в нее все меньше и меньше, пока не уйдут из нее.

Человек, задавший этот вопрос, казалось, все понял и кивнул.

Цю Бинь улыбнулся и сказал: — Теперь поговорим о снижении затрат. Многие могут подумать, почему бы не потратить на разработку игры деньги, если они у вас есть, верно? Но главное в карточных играх это не то, сколько вы потратили денег на ее разработку, а то, сколько обновлений вы можете выпускать каждый месяц.

— Рынок карточных игр постоянно меняется. Вы можете три месяца делать игру и продержаться на плаву месяц или два, но если вы не будете регулярно выпускать обновления, вас просто напросто потопят другие игры, которые, несомненно, будут лучше.

— Была ли игра «I am MT» высокого качества? Нет, но это не повлияло на то, насколько прибыльной она была. Главное сделайте основные аспекты игры на должном уровне, а на остальном сэкономьте, но главное обновляйте свою игру как можно чаще.

— И одна из важных частей — интеллектуальная собственность. Все довольно просто. Интеллектуальная собственность напрямую определяет стоимость карт. Поэтому я советую вам всем купить права на реализацию хорошей интеллектуальной собственности. Пусть даже это выльется в приличную сумму денег, вы все равно сможете вернуть их в кратчайшие сроки, если вы купили действительно хорошую интеллектуальную собственность. Вы никак не сможете прогореть.

Цю Бинь продолжил говорить, он совершенно ничего не скрывал и делился своим опытом с другими геймдизайнерами.

Присутствовавшие геймдизайнеры уделяли ему все свое внимание, и порой ему задавали разные вопросы, но Цю Бинь отвечал на них так хорошо, как только мог.

Геймплей игры первого поколения «I am MT», был довольно прост. Даже если он не был понятен с первого взгляда, после копирования и тестирования в течение некоторого времени, геймдизайнер, естественно, все поймет.

Игра «Убийца демонов» получили помощь от игровой платформы компании «Императорская династия» и огромную базу игроков из-за качественной рекламы. Цю Бинь потратил много времени на исследование, поэтому было неудивительно, что он смог создать такую игру.

Презентация длилась более часа, и в конце прозвучало еще несколько вопросов и ответов.

В конце концов один из геймдизайнеров сказал: — Спасибо за вашу презентацию, я многому научился. Но у меня есть один важный вопрос — с точки зрения рынка, мобильные карточные игры сейчас находятся на переломном этапе, что вы думаете об этом?

Цю Бинь кивнул: — Спасибо, это действительно хороший вопрос.

— Рынок мобильных карточных игр действительно сейчас находится на переломном этапе, или, скорее, на этапе перестройки. Игроки целый год играли в копии игры «I am MT» и уже устали. Сейчас необходимо вносить некоторые новшества, чтобы эти игроки не ушли.

— Я слышал, что многие говорят, что скоро произойдет массовая революция в карточных играх. Но я могу с уверенностью сказать, что такого не произойдет. Но даже если и произойдет, она никак не повлияет на уже существующие карточные игры.

— Почему я так уверен в этом? Вспомните три пункта, о которых я говорил ранее. Фрагментация, низкая стоимость и хорошая интеллектуальная собственность. Даже супер-революционная игра будет придерживаться этих трех догм. Я не думаю, что найдётся геймдизайнер, который осмелится внести какие-либо изменения в эти три догмы, поскольку именно из-за этих трех пунктов карточные игры становятся настолько прибыльными.

— И пока эти три догмы будут работать, никаких больших изменений на рынке мобильных карточных игр не произойдет.

Последовал вопрос: — Неужели не найдется такого геймдизайнера, который сможет бросить вызов этим трем правилам?

— Нет, — уверенно ответил Цю Бинь, но через несколько мгновений добавил: — Кроме Чэнь Мо.

Все были шокированы. Неужели Чэнь Мо мог еще что-то сделать?

Цю Бинь добавил: — Я так думаю из-за того, что игра «I am MT» была создана Чэнь Мо. Кто знает, о чем он думает, может быть, у него гораздо более глубокое понимание рынка, чем у меня.

Через несколько мгновений Цю Бинь добавил: — Но так как он перешел на рынок ПК-игр, я не думаю, что он вернется на рынок мобильных игр.

Присутствующие засмеялись, все знали, что Чэнь Мо решил сосредоточиться на рынке ПК-игр. Если бы Чэнь Мо решил остаться на рынке мобильных игр и стал бы выпускать игру за игрой, кто знает, что с ними бы произошло…

Когда презентация закончилась, многие геймдизайнеры подошли к Цю Бину, чтобы немного поболтать.

— Это было великолепно! Я так много узнала из вашей презентации!

— Я тоже, спасибо, что поделились с нами бесценным опытом.

— Я слышал, что ваша игра показывает себя все лучше и лучше, поздравляю.

Цю Бинь скромно ответил: — Вы слишком добры. Все это произошло благодаря доверию мистера Линя. Игровая платформа тоже сыграла немалую роль.

Другой геймдизайнер сказал: — Кстати, я слышал, что игра «Убийца демонов 2» уже находится на этапе внутреннего тестирования? Если она сможет продолжить успех первой части, вас, вероятно, повысят.

Цю Бинь махнул рукой и сказал: — Кто знает, как игра покажет себя. Но спасибо.

Цю Бинь вместе со своим помощником спустя двадцать минут вышел из конференц-зала.

Цю Бинь спросил: — Реклама для «Убийца демонов 2» уже готова?

— Уже все готово! — ответил помощник, — Императорская династия сделала огромный упор на рекламе нашей следующей игры, она вообще не скупилась на рекламу.

Цю Бинь кивнул: — Это здорово. Если реклама сработает так, как надо, мы обязательно сможет пробить потолок в сто миллионов ежемесячного дохода.

— Конечно, — сказал помощник, после чего добавил, — Но разве ты не слышал от людей из отдела рекламы некоторые лозунги?

Цю Бинь посмотрел на него и сказал: — Разве не ты отвечал за рекламу все это время?

— Точно, — ответил ассистент и почесал затылок, — в общем некоторые из рекламных лозунгов будут немного…грубыми.

Цю Бинь был потрясен и спросил: — В смысле?

— На самом деле ничего слишком грубого нет, просто один из сотрудников предположил очень смелые лозунги. Цитирую: «Игра „Убийца демонов“ — это мобильная карточная игра номер один в Китае, игра „I am MT“ уже давно устарела и ее качество ужасно». Так же было несколько предложений с «Эту игру выбирают все игроки Китая» или «Традиционная китайская игра номер один!»

Цю Бинь нахмурился, но ничего не ответил.

— Вроде как мистер Линь одобрил использование таких лозунгов. Кроме того, «Убийца демонов» — это карточная игра номер один на данный момент, разве это не так?

Цю Бинь кивнул, он понял, что это было довольно разумно, поскольку игра «Убийца демонов» сейчас находилась на вершине списка бестселлеров.

— Хорошо, все в порядке. Мы должны сделать все возможное, чтобы вторая часть «Убийцы демонов» привлекла намного больше игроков!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 155. Неопределенность**

Вернувшись в свой магазин видеоигр, Цю Бинь продолжил полировать некоторые аспекты игры «Убийца демонов 2».

Он разрабатывал эту игру уже довольно долго, так что сейчас игра уже была практически полностью готова.

Но, рассмотрев последствия, которые эта игра окажет на игру «Убийца демонов» после выпуска, компания «Императорская династия» воздержалась от выпуска игры «Убийца демонов 2» и вместо этого решила пока что не выпускать ее на рынок.

Такое решение высшие чины компании приняли из-за того, что игра «Убийца демонов» все еще приносила более сорока миллионов юаней в месяц, из-за чего выпускать такую игру, которая очень сильно срежет стабильный доход, было просто нерационально.

Во второй части игры «Убийца демонов» боевая механика претерпела некоторые существенные улучшения, которые значительно улучшили ощущения боя. Теперь исход боя будет полностью зависеть от игрока — ультимативные и обычные способности перешли под полный контроль игрока, а обычный карточный бой сменился качественными 2D модельками вместе с красочными анимациями

Сама по себе игра «Убийца демонов 2» выглядела потрясающе. Хоть у персонажей все еще был немного мультяшный стиль, он не казался неуместным или странным.

Такой сдвиг в художественном стиле должен был удовлетворить требования игроков, а также привлечь как можно больше игроков. Такой художественный стиль, безусловно, сделает игру более популярной среди более молодой аудитории.

Он был так уверен в этом из-за того, что у игры «I am MT» был такой же милый художественный стиль. Цю Бинь заметил, что милый художественный стиль снижает скорость того, насколько быстро игроки устают играть в игру.

Сейчас Цю Бинь был уверен в своей новой игре, так как большинство ее аспектов были неоднократно протестированы многими людьми.

Цю Бинь мог с уверенностью сказать, что игра «Убийца демонов 2» станет лучшей мобильной карточной игрой, как только выйдет на рынок.

Графика…музыка… все делалось лучшими людьми своего дела.

Геймплей был таким же, как и у игры «Убийца демонов», но с некоторыми небольшими нововведениями.

И так как компания «Императорская династия» не будет экономить на рекламе игры «Убийца демонов 2» после того, как ежемесячный доход с игры «Убийца демонов» значительно упадет, Цю Бинь был уверен в том, что его новая игра сможет значительно превзойти успех его первой игры.

Цю Бинь был уверен в том, что его новая игра сможет удерживать первое место в списке бестселлеров еще долгое время.

Скорее всего, она даже будет приносить ему как минимум восемьдесят миллионов юаней каждый месяц!

Пока Цю Бинь витал в облаках, его помощник вбежал в его кабинет в панике.

— Ужасные новости! Я только что узнал о том, что Чэнь Мо начал создавать мобильную игру!

Цю Бинь почувствовал, что его словно ударили молотом по голове. Чэнь Мо начал создавать мобильную игру?!

Он что-то задумал?

Но вскоре он успокоился и спросил: — Ты уверен? Что это за мобильная игра, это карточная игра?

Помощник сказал: — Я еще не знаю точно, но это выглядит очень правдоподобно!

Помощник передал свой телефон Цю Биню.

Цю Бинь просмотрел несколько оригинальных моделек, все они были выполнены в японском стиле, и некоторые из них были действительно очень, очень высокого качества.

— Откуда ты это достал? — спросил Цю Бинь.

— Из аутсорсинговой компании. Эта компания является лучшей компанией по производству качественных артов и полноценных моделек персонажей во всей стране. Я знаю одного из художников этой компании. Он прислал мне это, потому что увидел, что Чэнь Мо попросил их нарисовать нескольких персонажей, — ответил помощник.

Цю Бинь кивнул и сказал: — Хорошо, спасибо. Ты случаем не спросил его о том, сколько Чэнь Мо заказал у них моделек?

— У него нет точной информации на этот счет, но он слышал, что он закал больше тридцати моделек, — ответил помощник.

— Больше тридцати? — Цю Бинь почувствовал, как по его спине пробежал холодок. Это означало, что Чэнь Мо планировал выпустить мобильную карточную игру!

Черты некоторых персонажей были одинаковыми, а это означало, что они как-то изменяли свой внешний вид, а это могло говорить только об одном — карточная игра с прокачкой!

Помощник спросил: — Не выпустить ли нам нашу игру прямо сейчас? Мы не сможем идти нога в ногу с игрой Чэнь Мо!

Цю Бинь махнул рукой: — Подожди, дай мне подумать.

Цю Бинь тоже подумал выпустить свою игру, чтобы случайно не выпустить ее вместе с игрой Чэнь Мо.

Он хотел сделать это из-за того, что все еще помнил о результате того пари.

Но он не мог выпустить ее прямо сейчас, так как это отразиться на качестве игры.

Цю Бинь сказал после того, как хорошенько подумал: — Хорошо, мы создадим некоторые из режимов, о которых мы думали ранее. Мы возьмем несколько тестеров из игры «Убийца демонов» и после получения отзывов внесем в них соответствующие изменения.

Помощник кивнул и сказал: — Понял.

— Нам нужно наращивать темп. Начнем избавляться от ненужных механик до тех пор, пока они не повлияют на ход игры.

Помощник отошел и начал работать, но Цю Бинь решил разузнать о том, откуда были взяты эти персонажи.

— Фольклор периода Хэйан? Нет интеллектуальной собственности?

Цю Бинь чувствовал себя очень неуютно.

Любой геймдизайнер знал, что карточные игры зависели от интеллектуальной собственности, но как Чэнь Мо мог этого не знать?

Чэнь Мо выпустил мультсериал и поработал над миром Азерота, пока разработал игру «I am MT».

Очевидно, что Чэнь Мо узнал о важности интеллектуальной собственности для карточных игр гораздо раньше, чем другие геймдизайнеры.

Тогда почему с этой игрой все было наоборот?

Цю Бинь не мог поверить в то, что у этой игры не будет в основе никакой интеллектуальной собственности. Он провел много времени, ища хоть какую-нибудь информацию в интернете и даже спросил нескольких друзей, которые были знакомы с японскими романами этого периода. Но в итоге он пришел к выводу, что в его новой игре действительно не будет никакой интеллектуальной собственности!

У его игры не будет никакой поддержки. Даже те, кто интересовался японской культурой, не знали об этой теме, не говоря уже о китайских игроках!

Цю Бинь был сбит с толку, что происходит?

Возможно Чэнь Мо решил создать карточную игру без интеллектуальной собственности?

Но это невозможно!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 156. Рекламная атака**

Вскоре и другие компании узнали об этой новости.

Чэнь Мо даже не пытался держать это в секрете. В любом случае такое дело было трудно сохранить в секрете, так как он не мог предотвратить утечку из аутсорсовых кампаний.

Как только эта новость выйдет наружу, все сообщество мобильных игр начнет обсуждать это. И ни для одного геймдизайнера мобильных карточных игр не было хорошей новостью то, что Чэнь Мо вернулся к созданию мобильных игр.

Пока Чэнь Мо создавал игры для ПК-рынка, другие геймдизайнеры наслаждались лучшим временем своей жизни.

Все радовались тому, что теперь любой геймдизайнер мог заработать неплохую сумму денег не напрягаясь.

А так как база игроков карточных игр уже стала огромной, геймдизайнерам не приходилось сражаться друг с другом за игроков.

Кто в здравом уме был бы не рад такому времени, когда деньги буквально сыпались на вас с неба?

Но ход Чэнь Мо поставил все под угрозу.

Многие геймдизайнеры начали обсуждать этот вопрос между собой.

----

«Ты слышал о том, что Чэнь Мо начал создавать новую карточную игру?»

«Что? Он хочет создать продолжение игры „I am MT“? Но мультсериал сейчас уже не такой популярный, не думаю, что это хорошая идея…»

«Я слышал, что его следующая игра связана с японской темой, в частности с шикигами. Я не знаю всех подробностей».

«Что? Что на счет интеллектуальной собственности?»

«Ее нет!»

«Зачем он создает игру без нее?»

«Кто знает! Как думаешь, Чэнь Мо задумал нечто грандиозное?»

«…у меня плохое предчувствие».

«Вообще почему все думали, что Чэнь Мо ушел с рынка мобильных игр? Он явно ждал этого момента!»

«Что же нам делать?»

«Молится! Что мы еще можем сделать? В любом случае, те, кто находится в списке лучших игр, почувствуют на себе сильнейший удар, особенно игра „Убийца демонов 2“ от компании „Императорская династия“. Ей придется ой как не сладко».

—

Цю Бинь отослал новость о том, что Чэнь Мо начал создавать карточную игру, Линь Чаосю.

Линь Чаосю не потребовалось много времени на принятие решения.

— Начните рекламировать «Убийцу демонов 2» прямо сейчас! Выпустите ее на рынок как можно быстрее!

Линь Чаосю не был таким осторожным и нерешительным, как Цю Бинь, поскольку знал, что это значит.

Это означало, что как только Чэнь Мо будет уверен в своей игре и выпустит ее на рынок, она, непременно, скорее всего станет чрезвычайно популярной игрой. Это была ужасная новость для его компании!

Но так как ранняя пташка ловит всех червей, ранний выпуск игры «Убийца демонов 2» сможет собрать большую часть игроков. Сейчас необходимо рекламировать эту игру повсюду, чтобы привлечь как можно больше игроков и заработать как можно больше денег, прежде чем Чэнь Мо выпустит свою игру.

Даже если игра Чэнь Мо будет действительно успешной, ее влияние на игру «Убийца демонов 2» будет значительно уменьшено.

Как только Линь Чаосю отдал приказ, прогресс разработки игры «Убийца демонов 2» сразу же ускорился в несколько раз.

Реклама игры, запуск в игру тестеров, получение репортов, исправление багов… Цю Бинь изо всех сил старался довести игру «Убийца демонов» 2 до лучшего состояния.

Реклама от компании «Императорская династия» начала появляться повсюду. Различные потоковые сайты, игровые сайты, форумы, рекламные площадки…

Различные игровые СМИ также начали выпускать свои статьи.

----

«Продолжение игры „Убийца демонов“ — „Убийца демонов 2“ скоро выйдет на рынок!»

«Эта игра погрузит вас в свою историю с первых секунд!»

«Преемник игры „Убийца демонов“, лучший в своем роде!»

«Сможет ли „Убийца демонов 2“ достичь нового рекорда по ежемесячному доходу?»

«Лучший сиквел мобильной карточной игры вот-вот выйдет!»

----

Пресса начала раскручивать еще не вышедшую игру. А из-за того, что «Убийца демонов» была успешной игрой, им не пришлось думать слишком много над разными кликбейтными названиями.

Игроки, которые наблюдали за этим со стороны, думали об таком количестве рекламы по разному, но все они в основном с нетерпением ждали выхода новой части из-за хорошего качества первой игры.

Все в индустрии видеоигр знали, что компания «Императорская династия» планирует заработать как можно больше денег, прежде чем Чэнь Мо выпустит свою новую игру, таким простым шагом компания обезопасит себя от возможных убытков из-за новой игры Чэнь Мо.

----

В то же время Чэнь Мо спокойно работал над созданием игры.

Эскизы, модели, сцены, проработка уникальных особенностей Шикигами… Пока что все шло очень хорошо.

В его предыдущем мире игру «Onmyoji» сделала команда, в которой было всего девять человек, включая программистов.

Чжэн Хунси и Цянь Кун были вполне довольны тем, что им пришлось работать с одной из легких частей игры, а так как они еще и были хорошо знакомы с мобильными карточными играми, разработка игры «Onmyoji» продвигалась в очень быстром темпе.

Но вот Су Цзинью пришлось столкнуться с самой сложной частью разработки. Поскольку для этой игры нужно было создавать очень качественные модельки и сцены, ей приходилось довольно часто доделывать или переделывать разных персонажей…

Чэнь Мо тоже был все время занят, в основном он контролировал процесс разработки. Модельки, сюжет, баланс… если бы не суперускоритель, он бы не успел поспевать за всем.

Чэнь Мо уже очень устал, пока работал над «Warcraft: The Frozen Throne», а сейчас ему опять нужно было работать… Но тогда у него была очень хорошая мотивация, поскольку тогда он работал над игрой, которая могла войти в историю.

Но сейчас Чэнь Мо чувствовал себя гораздо более уставшим, поскольку работал над игрой, которая была довольно сильно похожа на игру «I am MT».

— Мне нужно будет нанять больше помощников, иначе следующую игру мы будем делать очень долго.

Чэнь Мо не хотел нанимать много людей, так как чем больше людей будет работать в его компании, тем меньше будет их КПД. Но, судя по всему, ему придется нанять больше людей, так как он не мог уследить за всем в одиночку.

—

В обеденный перерыв Чжэн Хунси увидел рекламу игры «Убийца демонов 2».

Помимо обычной рекламы, «Убийца демонов 2» даже атаковала игру «I am MT».

Цянь Кун сказал Чэнь Мо: — Видишь, что все они говорят? «Убийца демонов 2» — это мобильная карточная игра номер один в Китае? Что за бред?

Чжэн Хунси согласился: — Да, разве это не просто игра, которая скопировала «I am MT»?

Чэнь Мо потерял дар речи: — Что пишут игроки на форуме «I am MT»?

— Что они могут писать? — спросил Цянь Кун. — Все, кто до сих пор играет в «I am MT» — это несгибаемые фанаты. Они…

— Не волнуйся, все в порядке, оставим их в покое, — сказал Чэнь Мо. — Наша новая игра уничтожит это недоразумение, просто приложи больше сил к разработке. Мы выпустим игру через полтора месяца после их выпуска, надеюсь они успеют насладиться лучами солнца.

Цянь Кун спросил: — Но босс, игровая платформа императорской династии имеет так много игроков, ты уверен, что наша игра не пострадает, если мы дадим им фору?

Чэнь Мо рассмеялся и спросил: — Почему ты беспокоишься? Ты же знаешь, насколько хороша наша игра. Скажем так, независимо от того, «Убийца демонов 2» или же это любая другая карточная игра, она, в конечном итоге, будет раздавлена нашей игрой. Не волнуйся.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 157. Убери псевдослучайность.**

Вскоре игра «Убийца демонов 2» наконец-то была выпущена на рынок!

Компания «Императорская династия» рекламировала эту игру буквально везде!

Эта компания лучше всех на рынке знала, что экономить на рекламе не стоило, да и причин для этого не было, поскольку каждый игрок потенциально мог внести свои деньги в игру, из-за чего вложения в рекламу довольно быстро отобьются.

Многие думали, что человек вроде Чэнь Мо, который пытается извлечь максимум пользы из любой ситуации, обязательно что-то скажет, но Чэнь Мо все это время молчал, даже на его «Вейбо» не появилось ни одного поста.

Это разочаровало многих любителей интернет-баталий.

В то же время игра «Убийца демонов 2» продолжала становиться все более популярной с каждым днем, и вскоре была опубликована ее статистика.

За первый месяц ее скачали 2,92 миллиона игроков, среди них 12% было донатерами, средний приход от одного донатера равнялся 187,3 юаням, а ежемесячный доход превысил отметку в шестьдесят пять миллионов юаней.

Эти числа потрясли всю индустрию мобильных игр.

Разработчики карточных игр теперь хорошо разбирались в статистике, которая была связана с мобильными карточными играми, так что все сейчас имели представление о пользе таких статистических данных.

Многие не ожидали многого от игры «Убийца демонов 2», так как интеллектуальная собственность первой части «Убийцы демонов» была более или менее истощена, да и индустрия видеоигр знала много случаев, когда вторая часть была намного хуже, чем первая.

Большинство разработчиков мобильных карточных игр поняли, даже не глядя на отзывы игроков, что игра «Убийца демонов 2» стала невероятно успешной.

Если компания «Императорская династия» продолжит рекламировать ее, то 65 миллионов юаней дохода, которые они достигли за первый месяц, могут еще сильнее вырасти.

Цю Бинь не преувеличивал, когда говорил, что может получить около восемьдесяти миллионов ежемесячного дохода. Если его игра «Убийца демонов 2» удержит первое место и на горизонте не появится каких-нибудь серьезных конкурентов в течение двух месяцев после ее выпуска, то вполне вероятно, что его игра начнет приносить даже больше.

Это было как хорошей, так и плохой новостью для других разработчиков мобильных игр.

Плохая новость заключалась в том, что игра «Убийца демонов 2» поглотит часть их игроков. Сейчас создатели мобильных карточных игр могли только надеяться на то, что они не сильно пострадают…

Хорошей новостью было то, что игра «Убийца демонов 2» показала, что мобильные карточные игры все еще были прибыльной темой. Получать ежемесячный доход в размере шестидесяти пяти миллионов юаней означает, что и другие карточные игры также могли достичь этого числа.

«Игра „Убийца демонов 2“ достигла отметки в шестьдесят пять миллионов юаней дохода за первый месяц, похоже, что она снова будет возглавлять все списки».

«Как ты думаешь, долго он будет находиться на пике? Три месяца? Полгода?»

«Точно не меньше трех месяцев. Я немного поиграл в эту игру и удивился. Качество этой игры намного лучше, чем у других игр на рынке, качество картинки также довольно удивительно. Цю Бинь действительно умеет делать карточные игры».

«Вздох, я думаю, что в ближайшее время мы будем получать меньше денег».

«Это нормально. Геймдизайнеры задавались вопросом, можно ли повторить успех игры „I am MT“, но воздерживались от введения новых фишек в свои игры. На данный момент качество мобильных карточных игр находится на дне. Но после того, как все увидят, что мобильные карточные игры могут приносить неплохие деньги, появятся компании, которые захотят монополизировать этот рынок. Я уверен, что в будущем качественных карточных игр станет только больше».

«Верно, ну, во всяком случае, мы успели заработать очень много денег за один год, практически ничего не делая. Игрокам из-за этого стало скучно. Пришло время начать создавать что-то новое».

«Если ты подумываешь создать еще одну мобильнуюу карточную игру, поиграй в „Убийцу демонов 2“ и хорошенько исследуй ее боевую систему и обрати внимание на художественный стиль».

«К счастью мы успели заработать кучу денег. Мы должны реинвестировать это в наши следующие карточные игры, мы не можем позволить этой игре забрать всю славу! Мы должны вернуть то, что принадлежит нам!»

«Ладно, мне пора работать, надеюсь я успею ухватить кусок пирога».

—

Выпуск игры «Убийца демонов 2» вызвал бурю в индустрии мобильных игр.

Возможно это и была просто еще одна новая игра, но геймдизайнеры увидели в ней другой посыл.

После года или около того компания «Императорская династия», наконец, решила захватить рынок мобильных карточных игр.

Они подумали так из-за того, что компания «Императорская династия» решила потратить много денег на выпуск игры «Убийца демонов 2». Огромная по масштабам реклама, качественное наполнение игры… Эта компания, скорее всего, скоро начнет выпускать много высококачественных мобильных карточных игр различной тематики, из-за чего в итоге проглотит весь рынок мобильных игр!

И увидев это, другие геймдизайнеры мобильных карточных игр были вынуждены повышать качество своих игр.

В мгновение ока мирный рынок мобильных карточных игр был наполнен огнем.

—

Чэнь Мо не испытывал никакого давления.

Сейчас «Onmyoji» была более или менее закончена, осталось подпилить некоторые мелочи и внести некоторые корректировки в баланс, все это можно было сделать за неделю или две.

Цянь Кун послал Чэнь Мо электронную таблицу с числами и написал: «Я отправил тебе вероятности дропа разных Шикигами. Если тебе все понравится, то будем считать, что это будет окончательным вариантом».

Чэнь Мо взглянул на таблицу.

Эти числа были с нуля продуманы Цянь Куном.

Шикигами редкости «SSR» выпадали с шансом в 0,1%, Шикигами редкости «SR» выпадали с шансом в 1%, но сильные Шикигами редкости «SR» выпадали с шансом в 0,1%. Шикигами редкости «R» выпадали с вероятностью в 3,5%.

Кроме того, Цянь Кун добавил «псевдослучайные выпадения». Игрок гарантировано получит Шикигами редкости «SR», если он за десять прокруток не выбьет Шикигами такой редкости, и то же самое относилось к Шикигами редкости «SSR», но для его получения нужно будет прокрутить рулетку сто раз и не получить Шикигами редкости «SSR».

Чэнь Мо удовлетворенно кивнул и ответил: «Все в порядке, но удали псевдослучайность».

Цянь Кун был шокирован его ответом: «А? Убрать псевдослучайность? Ты уверен?»

Чэнь Мо ответил: «Да».

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 158. Песня, которая заседает в голове**

Цянь Кун не мог поверить своим глазам.

Чэнь Мо ничего не говорил о псевдослучайности на этапе проектирования, это идея была придумана Цянь Куном. В конце концов, он был лучшим студентом и имел четкое представление о вероятностях.

Без псевдослучайности выбить ценную карточку будет очень, очень сложно.

Например, обычный игрок мог выбить с первой же прокрутки персонажа редкости «SSR», но кит, который не был слишком удачлив и потратил несколько тысяч юаней, никогда не сможет выбить карточку «SSR» редкости.

Цянь Кун сейчас не мог понять того, почему Чэнь Мо сказал убрать эту «псевдослучайность». Он сам же добавил такую систему в игру «I am MT», но почему он не хочет внести такую же систему в «Onmyoji»?

«Убери псевдослучайность, но добавь систему награждения для тех, кому не очень везет».

Цянь Кун был потрясен: «Систему?»

«Верно, преврати их несчастье в радость. Например, если игрок не получит персонажа редкости „SSR“ за сто прокруток, игра вернет ему определенное количество нефрита. Ты сам определишься с количеством. Мы будем использовать эту систему, чтобы вернуть часть нефрита тем, кому не везет».

Цянь Кун был сбит с толку: «Разве эта система лучше, чем система псевдослучайности?»

«Эта система поможет неудачникам донатить дальше, она удержит их от ухода из игры», — ответил Чэнь Мо.

Цянь Кун потерял дар речи.

«Просто сделай некоторый кэшбек за сто прокруток. Имей в виду, что мы не будем добавлять систему псевдослучайности в эту игру. Если игроку повезет, то пусть радуется. Если игроку не повезет, мы дадим ему какую-нибудь плюшку».

Цянь Кун все еще пребывал в замешательстве, но внес изменения в соответствии с запросом Чэнь Мо.

У игры «Onmyoji» Чэнь Мо было два основных улучшения по сравнению с игрой «Onmyoji» из его предыдущей жизни.

Кэшбек в его версии будет намного больше.

Так же в его версии будет функция быстрой очистки подземелий. Когда игрок полностью пройдет подземелье, он сможет нажать на одну кнопку и собрать все бонусы, что сэкономит ему время.

Именно об этих двух вещах игроки «Onmyoji» просили чаще всего в его предыдущей жизни. Чэнь Мо на самом деле не думал, что добавление этих вещей будет чем-то хорошим, но приняв во внимание «мягкость» игроков этого мира, он решил все же добавить эти две вещи в игру.

----

Су Цзинью готовила рекламный материал для игры «Onmyoji».

— Босс, мы собираемся сразиться с императорской династией в количестве рекламы? Мы же выпустим больше рекламы, верно? — спросила Су Цзинью.

Чэнь Мо покачал головой: — В этом нет необходимости, у них есть тонна денег, но нету мозга. У нас тоже есть деньги, но нам нет смысла играть по тем же правилам. Главное — это эффективная реклама. Давайте не будем опускаться до размещения рекламы на всех возможных сайтах.

— А? Но что тогда нам делать? — спросила Су Цзинью.

— Поработай над рекламным оформлением с Хунси. В наше время обычная реклама не будет эффективной. Используйте косплееров, каких-нибудь популярных блогеров, кого угодно, главное, чтобы она была качественной, — ответил Чэнь Мо.

Су Цзинью кивнула и продолжила работать.

После этого Чэнь Мо позвонил Го Фэну.

— Что на счет песни? — спросил Чэнь Мо.

— Готова, — ответил Го Фэн, — но я не знаю, будешь ли ты доволен ей. Если тебе и на этот раз не понравится конечный вариант, то нам в четвертый раз придется искать свободную звезду.

— Мне не нужен узнаваемый голос, мне нужен кто-то из тех, у кого есть особенный голос. Надеюсь на этот раз вы смогли найти нужную певицу, — сказал Чэнь Мо.

— Дай мне знать, если на этот раз голос тоже не подошел.

Вскоре Чэнь Мо получил готовый вариант песни.

Чэнь Мо надел наушники и обрадовался, когда понял, что наконец-то нашел ту самую певицу.

Эта песня не была сложной для исполнения, просто Чэнь Мо хотел, чтобы вокал имел ленивый, но нежный и любящий тон, вот почему ему потребовалось так много времени на поиск подходящего голоса.

Спустя несколько минут Чэнь Мо выложил песню вместе с клипом на свой «Вейбо».

«А вот и новая песня, которая описывает игру „Onmyoji“. Дружеское напоминание: эта песня засядет в вашей голове, пожалуйста, будьте осторожны».

Игра «Warcraft: The Frozen Throne» очень сильно помогла Чэнь Мо в наборе популярности, из-за чего на его аккаунт на «Вейбо» было подписано более миллиона человек. А в сочетании с тем, что он часто выкладывал интересные посты на свою стену, было много игроков, которые мониторили его аккаунт в надежде, что вот-вот выпустит какую-нибудь новость о своей будущей игре.

Фанаты практически моментально начали комментировать его пост.

«Я первый!!!»

«Боже мой, он жив! Еще одна песня!»

«Чэнь Мо хочет войти в историю как автор песен?»

«На этот раз вокал принадлежит не какой-то там звезде!»

«Эта песня засядет в моей голове? Что за чушь, кто поверит в это!»

Игроки начали смотреть видео.

Заиграла мелодия, и вскоре на сцене появились три девушки, которые вскоре начали танцевать.

На сцене появились Хотаругуса, Каугура и Аоандон. Они были одними из самых красивых и выдающихся персонажей игры «Onmyoji». Они начали танцевать в такт совершенно синхронно.

В то же время ленивый, но прекрасный женский вокал возник из ниоткуда.

— Когда луна поднимается на небо…

— И красные фонари горят…

— В знак музыкального праздника…

— Бабочка приглашает…

— Просто заглянуть внутрь и посмотреть…

— После того, как ты посмотрел, не вздумай сбежать!

— Но если ты хочешь сделать что-то интересное…

— Добро пожаловать в Рай!

— Пой! Пой! Как твоей душе угодно…

— Позволь мне услышать твой голос!

— Танцуй! Танцуй! Забудь о времени!

— Сегодня мы будем цвести с увлечением вместе! [1]

Зрители были шокированы, наблюдая за тем, как Хотаругуса, Каугура и Аоандон танцуют под прекрасную музыку.

«Боже мой, эти девочки такие милые! Вот что делал за нашими спинами Чэнь Мо!»

«Эти движения! Эти ноги! Это руки! У меня пошла кровь из носа!»

«Голос такой милый, я сейчас умру!»

«Мелодия великолепна, танец великолепен, вокал великолепен!»

«Беру свои слова назад! Я слушаю ее уже четвертый раз…»

«Мне нужно, чтобы кто-то промыл мой мозг!»

«Это как наркотик, я не могу остановиться!»

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 159. Крупная карточная игра**

В итоге в рекордно короткие сроки этот ролик посмотрело огромное количество человек

На самом деле у этого клипа было несколько версий. Но Чэнь Мо выбрал версию, которая была ближе всего к оригиналу и лучше всего подходила к игре.

В прошлой жизни Чэнь Мо игра «Onmyoji» сделала эту песню популярной. И с тех пор эта песня ассоциировалась у всех с игрой «Onmyoji».

Всего за несколько дней эта песня звучала чуть ли не на каждом стриме.

Она распространялась с невероятной скоростью. В первый день клип просмотрело более миллиона человек, и уже на второй день появились люди, которые учились показанному танцу. Всевозможные каверы и живые исполнения танца начали появляться в сети!

В итоге эта песня вместе с уникальным танцем буквально была везде!

И из-за этого об игре «Onmyoji» узнавало все больше и больше людей.

Взрывной рост популярности песни сотворил чудеса с игрой «Onmyoji».

Все началось с поста Чэнь Мо, после которого многие художники, которые были вдохновлены этим клипов, начали рисовать свои версии танцующих девушек. Некоторые из них были милыми, некоторые — соблазнительными…

В сети начали появляться бесчисленное количество как качественных, так и не очень работ. Но это не отменяло того факта, что о игре начинали говорить все больше и больше, хоть она еще даже и не вышла.

Некоторые умельцы даже начали писать разные фанфики на тему взаимоотношений между разными Шикигами…

И чтобы подлить масла в огонь, Чэнь Мо выпустил еще одно видео под названием: «Onmyoji — голоса актеров и их персонажи (окончательный вариант)».

В этом видео были показаны все основные Шикигами и их основные реплики. Хоть видео и было очень коротким, этого хватило, чтобы все те, кто просмотрел его, были ошеломлены.

«Боже мой, эти голоса просто внушают трепет! Это же лучшие актеры озвучки аниме!»

«Риэ Кугимия? Кадзухико Иноуэ? Таро Кубо? Аки Тоёсаки? Мне интересно, сколько денег он потратил на них!»

«А-а-а! Мои уши хотят большего!»

«Эти персонажи так хороши…я хочу пощупать их!»

«Это действительно мобильная игра? Серьезно?»

«Я думаю, что это всего лишь рекламный трюк. Ты забыл про игру „I am MT“? Я удивлюсь, если это будет хотя бы в половину так же хорошо!»

«Если Чэнь Мо потратил столько денег на модельки, музыку, озвучку…боюсь представить, насколько хороша будет эта игра».

«Жду выхода игры. Я уже приготовил крупную сумму!»

—

Вскоре игра «Onmyoji» наконец-то была выпущена на рынок!

На этот раз Чэнь Мо выпустил свою игру как на своей игровой платформе, так и на официальном магазине приложений, он сделал это ради большего охвата.

Чэнь Мо не стал тратить огромные деньги на рекламу, как сделала это компания «Императорская династия», и у его игры не было популярной интеллектуальной собственности в основе. Тем не менее, игра «Onmyoji» была даже чуть популярнее, чем игра «Убийца демонов 2».

И это произошло из-за того, что Чэнь Мо решил сделать ставку на качестве, а не на количестве. Художники, танцоры, певцы — большинству популярным и не очень людям были предложены неплохие условия!

И из-за того, что качество игры «Onmyoji» было очень хорошим во всех аспектах, многие игроки заглядывали в нее только ради проверки всех этих хвалебных постов на форумах.

Вскоре обычные игроки начали сами продвигать игру «Onmyoji», художники создавали свои творения по этой игре, что только помогало с рекламой игры…

И благодаря прошлым играм Чэнь Мо и огне, который был вызван скорым выходом «Убийца демонов 2», многие игроки решили посмотреть, что это за новая игра такая появилась на рынке…

Чэнь Мо потратил гораздо меньше денег на рекламу по сравнению с компанией «Императорская династия», но добился примерно такого же эффекта и даже лучше.

Многие игроки начали скачивать игру «Onmyoji» либо с игровой платформы компании «Удар молнии», либо из официального магазина приложений.

И тогда-то они и понимали, что эта игра была большой.

«Боже мой, почему я качаю ее дольше минуты?»

«Вау, эта игра весит больше двух гигов!»

«А? Ты ведь шутишь, правда? Это же карточная игра!»

«Боже мой, она на самом деле весит больше двух гигов, тогда неудивительно, что я качаю ее так долго».

«У меня закончилась память на телефоне, мне нужно кое-что удалить!»

«Это же простая мобильная карточная игра. Я думал, что вес игры „Убийца демонов 2“ в 480 мигабайт уже довольно большой, но игра „Onmyoji“ на самом деле весит больше двух гигов?»

«Может в ней просто много синематиков?»

«Боже мой, тогда сколько денег было потрачено на эту игру?»

«Я думаю, что это хорошо, это означает, что Чэнь Мо не пытался обмануть нас. Эта игра, скорее всего, действительно очень качественная. Вспомните о той божественной озвучке и графике… Эта игра точно не может быть плохой».

«В этом есть смысл. О, я, наконец, скачал ее!»

Сразу же после запуска при первом входе в игру игроку показывался простой синематик.

— Эта история расскажет вам о том времени, когда люди и монстры жили вместе…

Глубокий японский голос с таинственной фоновой музыкой на фоне возник из неоткуда…

— Этот великолепный и причудливый мир, который наполнен демонами и монстрами, теперь может быть исследован вами…

После окончания синематика на экране появились четыре разных персонажа, каждый из которых обладал своими уникальными особенностями.

Игрок мог выбрать одного из четверых персонажей: Абэ, но Сэймэй, Кагуру, Хиромасу или Яо Бикуни.

Игроки были потрясены, когда увидели настолько красивых и качественных персонажей, можно было смело сказать, что они были намного качественнее любых других мобильных игр на рынке! Если бы какой-нибудь игрок сделал скриншот, а потом показал его другому игроку и сказал, что эти персонажи из компьютерной игры, у ничего не подозревающего игрока не возникло бы никаких вопросов!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 160. Инновации**

Графика игры действительно была невероятной, а пользовательский интерфейс был невероятно удобным, в отличие от многих других мобильных карточных игр. Вкладки «персонажи», «входящие» и плашка чата вместе с настройками и картой были расположены сверху, а не снизу, как у всех остальных мобильных карточных игр.

Подобный пользовательский интерфейс в сочетании с красивыми пейзажами, высококачественными моделями, расслабляющей музыкой и очень приятной озвучкой породил захватывающую игру.

Эта игра ощущалась совершенной, в отличии от других карточных игр.

Каждый персонаж был невероятно красивым и имел свою уникальную историю, что позволяло игрокам легче погрузиться в историю.

И следуя обучению игроки увидели, как в этой игре происходят бои…

Именно тогда они поняли, что бои были на самом деле обычными боями, не карточными, не смешанными 2D-недоделками, а качественными 3D боями!

«Боже мой, я думала, что это карточная игра. Но на самом деле это 3D и во время боя еще можно менять расположение камеры!»

«Модельки персонажей настолько высокого качества, что я смело могу сказать, что они словно сошли с какой-нибудь компьютерной игры!»

«Эффекты и эти анимации… Боже, они великолепны!»

«Монстры всегда наблюдают за персонажами! Ого, они так мило двигаются ＼(≧▽≦)／ «.

«Хоть это все еще пошаговый бой, но плюс в том, что вы можете контролировать абсолютно все!»

«Наконец-то я прошел обучение! О, теперь я могу немного задонатить, хе-хе».

«Ух ты, я выбил симпатичную девушку — Юку Онну!»

«Не радуйся, я тоже ее выбил. Видимо она падает всем за первую прокрутку…»

«А-а-а! Я все никак не могу пройти обучения, я просто хочу закинуть немного денег и повыбивать персонажей!»

Игроки быстро втянулись в игру.

Первые несколько часов игры были тщательно распланированы. Различные механики будут медленно открываться по мере продвижения игрока по сюжету, из-за чего игроку будет не скучно продвигаться по нему.

Сцена встречи Инугами и Воробья также привлекла внимание многих игроков.

«Этот персонаж такой интересный!»

«Ого, он кажется честным и искренним».

«Межвидовые отношения… Хотя эта история была довольно короткой, концовка была такой хорошей и трогательной».

«История великолепна, и в сочетании с художественным оформлением и озвучкой я действительно думаю, что Чэнь Мо — хороший геймдизайнер, он все-таки разработал тот самый Варкрафт!»

«Я влюбилась!»

—

Другие геймдизайнеры мобильных карточных игр также загрузили игру «Onmyoji», чтобы посмотреть, что человек, который открыл для всех этот жанр, внес в него нового.

И вскоре они поняли, что его игра находилась на совершенно ином уровне!

«Графика и озвучка… Создание такой игры, вероятно, обошлось ему в десятки миллионов юаней, не так ли?»

«Да, он, должно быть, потратил целую кучу денег! Интересно, сильно ли это ударило по его карману?»

«Он богат, так что я не думаю, что это как-то сказалось на толщине его кошелька».

«Даже если это так, никто не будет выкидывать на ветер столько денег. Ядро мобильных карточных игр лежит в игровом процессе, графика же не имеет большого значения. Если бы он потратил эти деньги на рекламу, разве эффект был бы не лучше?»

«Чэнь Мо тоже выпустил немного рекламы, так что все в порядке».

«Я думал, что компания «Императорская династия» невероятно жадная, но Чэнь Мо на самом деле жаднее ее! Компания «Императорская династия» хотела протестировать рынок с помощью первой части «Убийцы демонов», а затем монополизировать рынок карточных игр, но тут появился Чэнь Мо, который решил захватить весь рынок всего одной игрой!»

«Ты зашел слишком далеко. Чэнь Мо просто сделал смелый ход, и его новая игра в корне отличается от его прошлой карточной игры. Но примут ли ее игроки?»

«Мы узнаем это только тогда, когда будет опубликована статистика за первый месяц».

—

Цю Бинь, вероятно, был тем, кто больше всех сейчас нервничал. Он скачал новую игру Чэнь Мо, как только она стала доступна, и играл в нее без остановки, чтобы понять, какие изменения Чэнь Мо на этот раз решил внести в мобильные карточные игры.

И он был ошарашен! Его новая игра в корне отличалась от его прошлой игры — ««I am MT»»!

Цю Бинь думал, что Чэнь Мо только изменил тему и стиль игры, а механику игры оставил прежней. Но только сейчас он понял, что он изменил все!

Возьмем, к примеру, систему улучшения Шикигами: игра «Onmyoji» полностью отказалась от системы улучшения из игры «I am MT». Уровень и звезды было довольно легко повысить, но вот пробуждение и души…

Так же игроки могли находить и читать разные записки, читать полноценные истории, магазин и метод выпадения новых карт в корне отличался от игры «I am MT»! Хоть его новая игра и имелf некоторое сходства с карточными играми, играя в нее, никто не сказал бы, что это была типичная карточная игра! Игровой процесс был полностью переработан, и обычные игроки только были рады этому и полностью поддерживали все эти инновации!

Цю Биня больше всего озадачил тот факт, что игра «Onmyoji» бросила вызов всем его прежним знаниям о мобильных карточных играх. Три его ключевых аспекта были полностью проигнорированы этой игрой.

Фрагментация, низкая стоимость, лучшая интеллектуальная собственность… Игра «Onmyoji» вообще плевать хотела на эти три пункта!

Фрагментация? Эта игра невероятно утомляла. В первый же день игроки проводили по пять-шесть часов в игре без перерыва, и в последующие дни они не чувствовали себя расслабленными. Пока игрок находится в сети, он всегда находил себе занятие, из-за чего фрагментация времени была не более, чем шуткой.

Низкая стоимость? Цена создания этой игры была вовсе не низкой. С первого взгляда на эти модельки и озвучку было ясно, что на создание этой игры было потрачено как минимум десять миллионов юаней, намного больше, чем на среднюю компьютерную игру!

Хорошая интеллектуальная собственность? У игры «Onmyoji» не было никакого популярного фэндома в своей основе. Конечно период Хэйан может быть известен в некоторых конкретных кругах, но большинство людей даже не слышали об этом периоде.

Возможно вы и знаете полулегендарного японского мистика Абэ-но Сэймэя, но что на счет каких-нибудь текстов или других популярных личностей?

Цю Бинь потратил так много времени и усилий, чтобы тщательно проанализировать и выявить эти три термина, но Чэнь Мо просто взял и растоптал их!

— Невозможно, я на это не куплюсь. Вкусы игроков не могут так быстро и легко поменяться. Хоть ты и ввел совершенно новый стиль, но что на счет порога вхождения?

— В твою игру нужно играть долго, а донат очень дорог. Я не верю в то, что твоя игра станет успешной!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 161. Помощь новым игрокам**

В магазине видеоигр Чэнь Мо сейчас большинство компьютерных мест было свободно, но все массажные кресла были заняты. Так же много кто сидел на диванах или отдыхал в конференц-зале, и очень малая часть посетителей сидели за компьютерами и играли на своих телефонах в игру «Onmyoji».

— Поторопись, я создала команду, скорее зайди! — сказала Вэнь Линвэй.

— Старшая, почему она так называется? — воскликнула Чан Сюэ.

— Я не хочу быть частью такой команды! — заявил Цянь Кун.

— Да разве в этом названии есть что-то плохое? Разве такое название не лучше, чем «команда педерастов»?

Цянь Кун покачал головой: — Я бы лучше присоединился к команде педерастов!

Чэнь Мо на мгновение потерял дар речи, а потом сказал: — Как вы можете каждый день посещать мой магазин видеоигр и только и делать, что играть, что на счет поиска работы?

Вэнь Линвэй взглянула на Чэнь Мо: — Искать работу? Я не пойду ни на одну из этих мусорных работ. В любом случае я беру по пять тысяч юаней только за одну модельку, и мне все равно, есть у меня постоянная работа или нет.

— В этом есть смысл…

После выгода игры «Onmyoji» в его магазине видеоигр только и делали, что играли в эту игру. До момента официального релиза Вэнь Линвэй и Чан Сюэ весь мозг проели Чэнь Мо своим желанием как можно скорее сыграть в эту игру. Цзоу Чжо, который все время играл только в «Warcraft: The Frozen Throne» , после выпуска переключился и стал играть только в эту игру.

Чан Сюэ протянула свой телефон Вэнь Линвэй: — Вэнь, я не могу пройти этот уровень…

Вэнь Линвэй потеряла дар речи и схватила ее телефон.

— Почему ты не одела своих Шикигами? Почему ты не качала им уровень? Как ты вообще умудрилась дойти до этого уровня, если не улучшала своих Шикигами?

— Твоя пачка героев немного странная, почему ты вообще используешь этих персонажей… Тебе следует хорошенько прокачать Юки Онну.

Вэнь Линвэй начала менять состав ее команды и объясняла каждое свое действие.

Чан Сюэ была типичным представителем игроков, которые не заботились о сражениях. Вместо боев она уделяла все свое внимание персонажам, музыке и истории. Так что было неудивительно, что она в итоге застряла на одном уровне…

— Я ВЫБИЛ ПЕРСОНАЖА РЕДКОСТИ «SSR», — закричал Чжэн Хунси

Это встревожило всех в магазине видеоигр.

— А? Серьезно?

— Что, в этой игре действительно существуют персонажи такой редкости? И почему я все еще не выбил ни одного такого персонажа?

— Боже мой, я впервые слышу о персонаже такой редкости! Давайте посмотрим, кто именно выпал ему!

Все собрались вокруг него.

Чжэн Хунси передал свой телефон, чтобы все могли увидеть персонажа. На экране его телефона сейчас красовалась беловолосая красивая девушка с длинными ногами, Ао андон.

— А, разве это не Ао андон? Я тоже хочу ее!

— Боже мой, ему действительно выпал перс редкости «SSR»!

— Поделись с нами своей удачей!

— Расскажи нам, что ты сделал перед тем, как начал раскрывать свитки? — спросил Цзя Пэн.

Чжэн Хунси почесал затылок: — Да ничего особенного, я просто начал раскрывать их…

— Тогда я тоже начну раскрывать их! — воскликнул Цзя Пэн.

Су Цзинью сказала: — Главное не результат, а процесс. Помни это.

— Мне все равно! Я хочу раз в жизни получить что-то достойное! — сказал Цзя Пэн.

Вэнь Линвэй сказала Чжэн Хунси: — Продай мне свой аккаунт, я дам за него триста юаней!

— Я не могу его продать, я уже привязал к нему свое удостоверение личности и номер телефона, — сказал Чжэн Хунси.

— А может я смогу купить аккаунт с редкими персонажами в интернете? — спросил Цзя Пэ. — Кто-нибудь же сто процентов продает такие аккаунты, верно?

Чэнь Мо рассмеялся: — Нет, не продают.

Цзя Пэн был потрясен и спросил: — Но почему?

— Чтобы скачать мою игру, игроку нужно зарегистрироваться. И при регистрации игрок должен указать свой номер телефона и удостоверение личности.

Чэнь Мо похлопал его по плечу: — Так что давай, раскрывай, может быть и тебе когда-нибудь повезет.

Вэнь Линвэй молча задонатила в игру триста юаней.

— Я выбила только двух персонажей редкости «SR», боже мой, я хочу распылить всех ненужных персонажей!

Су Цзиньюй сказала: — Успокойся, не нужно торопиться. Некоторые персонажи редкости «R» и «SR» так же очень хороши, так что…

Вэнь Линвэй покачала головой и прервала ее: — Мне все равно, я хочу себе красивого персонажа редкости «SSR»!

Увидев их реакцию, Чэнь Мо невольно улыбнулся.

Вообще для установки игр разработчики обычно не делали обязательную привязку номера телефона и удостоверения личности к аккаунту. А если и делали, то такие жесткие условия обычно делали для очень крупных виртуальных игр.

Разработчики других карточных игр не моргнули бы и глазом, если бы речь зашла о перепродаже аккаунтов.

И обычно некоторые люди качали аккаунты до определенного уровня и крутили персонажей на все скопившиеся деньги.

И если им выпадали редкие персонажи, аккаунты с такими персонажами зачастую просто продавали.

Другие разработчики не видели смысла в запрете данных махинаций. Все из-за того, что в их играх карточки можно было выбить с гарантированным шансом, из-за чего смысла в вводе каких-либо ограничений не было.

Но игра «Onmyoji» была другой. Из-за огромной базы игроков и невероятно низкой вероятности получения персонажа редкости «SSR» необходимо было ограничить продажу аккаунтов. Если бы Чэнь Мо не сделал это, то это создало бы огромную проблему резкого падения стоимости редких карт, так как некоторые ботоводы начали бы продавать аккаунты с ценными карточками за бесценок.

Поэтому Чэнь Мо решил ограничить количество аккаунтов, который один человек мог зарегистрировать, и убрал возможность передачи аккаунта другому человеку.

Это также решило огромную проблему, с которой столкнулась игра «Onmyoji» в его прошлой жизни.

На данный момент оценка игры «Onmyoji» держась в районе 8,8 баллов. Большинство из игроков ставили игре пять звезд, в то время как мизерная часть ставила игре одну звезду.

И примерно девяносто процентов плохих отзывов оставляли боты.

Но многие обычные игроки говорили, что не могут понять эту игру из-за того, что она сильно отличается от других мобильных карточных игр.

Многие отмечали Чэнь Мо на «Вейбо» и спрашивали у него совета.

Чэнь Мо решил опубликовать сообщение на своем «Вейбо».

[Советы для новичков:

Парад демонов: таинственная сущность подарит вашим друзьям N-ое количество осколков.

Свитки Шикигами: каждый понедельник вы можете бесплатно раскрыть три свитка.

Карты царства: таинственная карта, которая, кажется, может быть улучшена до шести звезд, но кто знает, правда ли это…

Рейд: заставит вас думать, что вы хороши.

Дуэль: заставит вас думать, что вы ужасны.

Магазин душ: сделает вас банкротом.

Сезонный пропуск: не сделает вас банкротом, только чуть-чуть.

Улучшения: нет денег, но есть души? Вам сюда.

Тридцать пятый уровень: видимо никто не может пройти этот уровень с первого раза.

Испытание номер восемнадцать: сложнее, чем тридцать пятый уровень.

Редкие Шикигами: персонажей редкости «SSR» в этой игре не существует.]

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 162. Паника среди геймдизайнеров**

Игроки были ошарашены, когда увидели этот пост.

«Что это такое? Это точно советы для новичков?»

«В этой игре нет персонажей редкости „SSR“? Блин, он что, издевается над нами?»

«Ха-ха, почему Чэнь Мо смеется над своей собственной игрой?»

«Чэнь Мо никогда ничего хорошего не посоветует!»

«Чэнь Мо пытается разозлить нас! Хотел бы я бросить играть в его новую игру, но это просто невозможно сделать!»

—

Поскольку игра «Onmyoji» продолжала набирать популярность, спустя маленькое количество времени она смогла проникнуть в разные коллективы.

В случайной компании

— Ты играла в новую игру Чэнь Мо?

— Нет, но я слышала, что она очень популярна. Ты уже поиграл в нее? Ну и как она?

— Она невероятна! Я удалил все другие мобильные карточные игры.

— А? Серьезно?

— Эта игра невероятно увлекательна. Когда я прихожу с работы и начинаю играть в нее, спустя мгновение я уже понимаю, что уже ночь! Мне даже не хочется играть в другие карточные игры.

— Правда?

— Правда, правда. Ты поймешь меня, когда попробуешь ее. Другие карточные игры начали казаться мне такими простыми и никчемными после того, как я поиграл в «Onmyoji», я теперь не могу играть ни во что другое…

— Хорошо, тогда я попробую.

В случайной школе

— Боже мой! МНЕ ВЫПАЛ ПЕРС РЕДКОСТИ «SSR»!

— Неужели? Сколько денег ты потратил на это? Тысячу, две?

— Ноль! Я просто решил раскрыть свиток, я не ожидал выбить Оотенго!

— Дай посмотреть. Ух ты, вау, вот это способность, эта моделька… Потрясающе! Я тоже хочу себе такого!

— Тогда начни раскрывать свитки.

— Я потратил больше двухсот юаней, но даже еще не понюхал перса редкости «SSR». Я закину еще триста юаней позже, когда мама выдаст мне на карманные расходы!

Среди группы геймеров

— Убуме — король! Сразись со мной, если не согласен!

— Мой Седзу, Кюукэцу Химэ и Зеркальная леди не согласны с тобой!

— О чем вы, ребята, говорите? У меня есть только Юки Онна!

— Убирайся отсюда!

— Я не знаю, зачем вы, ребята, спорите. Мои три перса редкости «SSR» молча слушают вашу чушь.

— Ух ты, а ну-ка дай я возьму немного твоей удачи!

— Пожалуйста, учитель, помогите выбить мне одного перса!

Форум игры «Onmyoji»

«Чэнь Мо был прав! Персонажей редкости „SSR“ не существует в этой игре!»

«Я не могу пройти один уровень, кто поможет мне пройти его?»

«Скинь свою пачку, помогу если смогу».

«Если тебе повезет, то ты сможешь проходить сюжетку со скоростью ракеты, но если нет, то ты будешь черепахой!»

«В этой игре есть действительно много сильных карт редкости „R“. Некоторые из них даже сильнее, чем персонажи редкости „SSR“, плюс их намного легче апать!»

«Думаю, что персонажи редкости „SSR“ звучат престижнее».

«Я выиграл много дуэлей со своими персами редкости „R“, когда у противника был как минимум один персонаж редкости „SSR“. Я думаю, что эта игра вполне справедлива, в отличие от других карточных игр, где вам просто нужно потратить немного денег и получить редкие карты, а потом побеждать!»

«И что с того, что ты победил своими персонажами персов редкости „SSR“? Просто признай, что ты неудачник, который не смог выбить себе редких персов».

«Заткнись! Кто-нибудь, уничтожьте его ради меня!»

Форум игры «Убийца демонов 2».

«Кто-нибудь помимо меня поиграл в игру „Onmyoji“? Она намного лучше, чем эта \*\*\*\*\*\*!»

«Забери свои пятнадцать юаней и проваливай!»

«Пфф, казачек Чэнь Мо, еще что-нибудь расскажешь? Наша игра на самом деле лучше, чем эта японская подделка!»

«А я согласен с ним, игра Чэнь Мо намного лучше этой во всех аспектах! Играя в его игру я не чувствую, что играю в карточную мобильную игру!»

«Модеры начали удалять упоминания об игре Чэнь Мо, вот это просто…мда!»

—

Многие геймдизайнеры из крупных мобильных карточных компаний почувствовали влияние игры «Onmyoji», они видели, что их постоянные игроки почему-то вдруг перестали заходить в их игры.

Особенно сильно пострадала игра «Убийца демонов 2».

И по мере того, как число активных игроков ежедневно падало, активность серверов со скоростью ракеты стремилось к нулю. Разработчикам пришлось закрывать сервера, так как большинство игроков с концами уходили в игру «Onmyoji».

Естественно, выручка всех карточных мобильных игр сильно упала.

Все геймдизайнеры были в панике. Но они мало что могли поделать. Даже компания «Императорская династия» со своей новой игрой могла только наблюдать за тем, как падают их доходы.

— За день ушло больше десяти тысяч игроков! Нам конец!

— Еще месяц и нам придется закрывать сервера и объявлять о закрытии.

— Все игроки ушли в новую игру Чэнь Мо.

— Я знаю, но он смог обойти даже новую игру от «Императорской династии»? Это вообще нормально?

— В этом нет никакого смысла. Теоретически лояльность к бренду должна быть гораздо сильнее. Но хоть киты и потратили много денег на карточки, они все равно начали уходить из их игры? Серьезно?

— Я слышал, что Цю Бинь сейчас находится в плачевном положении.

— Черт возьми, и что? Сейчас мы должны что-то сделать, чтобы нам не пришлось писать о закрытии!

—

Прошло всего несколько дней с момента выхода игры «Onmyoji». Игра была действительно невероятно популярна, это можно было понять по числу загрузок и по количеству разных популярных тем, но для громких заявлений все решили подождать статистику за первый месяц.

Сейчас все хотели увидеть, сможет ли игра «Onmyoji» войти в число бестселлеров. Сможет ли она сдвинуть игру «Убийца демонов 2» на второе место или сама займет это второе место?

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 163. Невероятная статистика**

Этот месяц шокировал абсолютно всех — от геймдизайнеров до обычных игроков.

За девять дней игра «Onmyoji» смогла приобрести более двух миллионов ежедневно активных пользователей. За двадцать три дня это число достигло 3,9 миллиона, а к концу месяца превысило четыре миллиона!

И база игроков все продолжала расти! Некоторые профессионалы игровой отрасли даже сказали, что если игроки все так же продолжат пребывать, то игра «Onmyoji» сможет достичь десяти миллионов ежедневных игроков всего за девяносто дней!

Такое количество игроков было немыслимым для мобильных карточных игр. Если такое случится, эту игру можно будет ставить наравне с настольными играми!

Но вот прибыльность мобильных карточных игр находилась на совершенно ином уровне по сравнению с прибыльностью настольных игр!

Игра «Onmyoji» вошла в список бестселлеров через неделю после того, как была выпущена, и быстро начала набирать обороты. Спустя две недели она встала на первое место, тем самым сместив игру «Убийца демонов 2» на второе место.

После этого игра «Onmyoji» с комфортом расположилась на первом месте и до сих пор находилась там. Игра «Убийца демонов 2» ничего не могла противопоставить ей, и даже массовая закупка рекламы никак не помогла ей.

Сейчас многие влиятельные люди и компании хотели узнать статистику игры за первый месяц.

Многие считали, что Чэнь Мо получил около ста миллионов юаней за первый месяц!

Мысль о том, что какая-то там мобильная игра смогла заработать сто миллионов юаней за первый месяц никогда не приходила на ум никакому человеку.

Сейчас только Чэнь Мо знал точную статистику.

Спустя месяц после того, как игра «Onmyoji» была выпущена, количество одновременно играющих игроков однажды достигло отметки в 4,1 миллиона, процент удержания игроков был равен 47%, а средний доход за одного пользователя был равен 221,3 юаням, из-за чего доход за первый месяц составил триста семьдесят миллионов юаней!

Вся индустрия видеоигр была шокирована, когда Чэнь Мо опубликовал статистику за первый месяц.

Эта цифра превышала все самые смелые предположения, но такой доход был в пределах ожидания Чэнь Мо.

Средняя выручка на одного пользователя была намного выше, чем он думал, но из-за того, что в этом мире было не так много мобильных игроков, доход не пробил отметку в пятьсот миллионов юаней.

Но так как в этом мире игроки были готовы отдавать свои деньги за понравившийся им продукт, это означало, что в этом мире было намного больше средних и слабых китов.

Но все же статистика его игры была вполне разумной, ибо если сравнить его статистику и статистику игры «Onmyoji» из его прошлой жизни… Статистика «Onmyoji» из его прошлой жизни за первый месяц была сумасшедшей! За первый месяц она собрала более пяти миллионов ежедневно активных пользователей, шестьсот миллионов юаней в первый месяц и миллиард четыреста миллионов во второй. За первый месяц ее оценили более трехсот тысяч раз в магазине приложений и за первые два месяца на тему «Onmyoji» пришлось более 14 миллиардов просмотров на «Вейбо».

Но из-за того, что в этом мире Чэнь Мо не мог закупить такое же количество рекламы, а индустрия мобильных игр не была такой большой… В итоге эти два фактора привели к тому, что он смог заработать всего триста семьдесят миллионов юаней, но этого числа было достаточно, чтобы все были шокированы и говорили об этом.

До этого самая успешная игра «Убийца демонов» 2 за месяц сумела заработать только шестьдесят пять миллионов юаней, так что доход игры «Onmyoji» просто втоптал такой мизерный доход в пол!

Такой феноменальный доход привел к тому, что даже геймдизайнеры ПК-игр и виртуальных игр начали обсуждать эту тему.

«Новая игра Чэнь Мо принесла ему триста семьдесят миллионов юаней за первый месяц? Не значит ли это, что сейчас он уже окупился как минимум на триста миллионов юаней?»

«Ты это серьезно? Это же деньги, а не счастливые бобы!»

«Этот парень заработал такие деньги всего за месяц? Ты ведь шутишь, правда?»

«Многие геймдизайнеры виртуальных игр даже не могут заработать столько, как мобильная игра смогла принести ему столько денег?»

«Что на счет стоимости создания игры? Он же потратил много денег. верно?»

«Много? Максимум миллионов тридцать, ему нужно подождать всего несколько дней, и он сможет выпустить еще одну такую же игру!»

«Я ошарашен. Это же не может быть правдой, верно?»

«Я тоже так думаю, он, вероятно, солгал, чтобы привлечь внимания к своей игре!»

«Но в игру «Onmyoji» все еще пребывают свежее мясо в огромном количестве, в следующем месяце она, вероятно, заработает еще больше денег!»

«Мне нечего сказать!»

«Парни, теперь я хочу начать создавать мобильные игры. За все свои созданные компьютерные игры я не получил и пятой части прибыли, которую он получил за первый месяц!»

Все игровые СМИ были шокированы такой статистикой, но не растерялись и начали выпускать статьи.

«Как минимум двести миллионов юаней в кармане? Мобильная игра Чэнь Мо невероятна!»

«Найден победитель в гонке дохода мобильных карточных игр?»

«Породил жанр и собрал все сливки, кто же сделал это?»

«Секрет заработка игры «Onmyoji».

«Опрос обычных игроков: сколько вы вложили в эту игру?»

«Профи карточных мобильных игр сказал: — Я не понимаю эту игру!»

—

Даже спустя месяц игру «Onmyoji» не стали поливать помоями, поскольку большинство игроков все еще были шокированы этой игрой.

Невероятная графика и озвучка, богатая боевая система, интересный сюжет и пугающая прибыльность — все эти моменты сейчас горячо обсуждались и давали игре «Onmyoji» только хорошие отзывы.

Но все же игроков, которые были недовольны игрой, становилось все больше и больше.

Игра стала более понятной после того, как Чэнь Мо внес необходимые изменения в игру «Onmyoji», поэтому все сейчас ненавидели всего одну вещь: дроп-рейт.

Сейчас все активно обсуждали персонажей «SSR», а точнее их отсутствие!

Каждый день появлялась как минимум одна тема на форуме, в которой игрок делился своей «невероятной» удачей.

«Персонажей редкости «SSR» вообще можно выбить? Мои знакомые потратили кучу денег, но так и не выбили ни одного перса этой редкости!»

«Я уверен в том, что у игры «I am MT» был какой-нибудь тригер на определенное количество прокруток, с помощью которого можно было гарантированно получить редкую карточку, но почему, черт возьми, в этой игре выбить перса редкости «SR» это уже целый грёбаный праздник?»

«Ужасная игра! Я думал, что Чэнь Мо был хорошим разработчиком, но похоже, что я ошибся!»

«Я потратил пять тысяч юаней, но так и не выбил перса редкости «SSR». Чэнь Мо, может ты объяснишь мне, почему я не выбил его?»

«Я хочу прийти в его магазин и лично все высказать ему!»

«Я тоже, давайте поднимем этот пост в топ, чтобы Чэнь Мо прочитал его!»

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 164. В этой игре нет редких персонажей!**

В итоге Чэнь Мо оставил в этой теме простое сообщение:

«Завтра в 8 вечера я запущу стрим и покажу вам, ребята, как я выбиваю персонажей редкости «SSR» и покажу вам, как выглядит удачливый человек!»

Он так же запостил это сообщение на своем аккаунте в «Вейбо», и вскоре его начали активно комментировать.

«Что? Чэнь Мо будет стримить?»

«Он будет выбивать персов редкости «SSR» на стриме? Он хочет посыпать соли на наши раны?»

«Ты же создатель этой игры, ты можешь подкрутить себе шансы! Будет неудивительно, если ты из каждого свитка будешь доставать по персу редкости «SSR!»

«Ты хочешь обратить своих фанатов в хейтеров?»

«Я буду ждать завтрашнего вечера и буду активно гадить ему в чат!»

«Могу я забрать кусочек твоей удачи? Ну пожалуйста!»

«Кого волнует как ты будешь выбивать редких персов? Лучше поиграй в «Warcraft: The Frozen Throne!»

«Верно! Я хочу посмотреть за тем, как молчун опять будет унижать всех своих противников!»

Всего за несколько часов его постом на «Вейбо» поделились более ста тысяч раз.

Площадка, на которой собирался стримить Чэнь Мо, даже выделила стриму Чэнь Мо специальное рекламное место и оригинально подписало его: «Геймдизайнер игры «Onmyoji» — Чэнь Мо, научит вас, с помощью какой техники можно получать очень редких персонажей!»

Игроки растерялись, когда прочитали это название, действительно ли существовала какая-то особая техника, с помощью которой можно было выбивать редких персонажей?

Многие игроки с любопытством ждали начала стрима Чэнь Мо.

Ровно в 8 вечера начался стрим.

И первое, что увидели зрители, так это длинные стройные ноги!

Три очень красивые женщины, которые косплеили персонажей из игры, начали танцевать всем известный танец!

Все были сбиты с толку.

«Эти девушки такие красивые!»

«А где же Чэнь Мо? Кто из них Чэнь Мо?»

«Не думай, что мы простим тебя, если ты покажешь нам парочку хорошеньких девушек, конечно мы можем обсудить это, если ты дашь нам их номер!»

«Уже конец? Не уходите, феи!»

«Чэнь Мо уйди, лучше пусть они танцуют дальше!»

После того, как девушки закончили танцевать, на экране появился огромный плакат со всеми персонажами игры «Onmyoji».

Перед плакатом стоял маленький столик и пять диванов. Чэнь Мо и три косплеерши сидели на диванах рядом с ведущим.

Чэнь Мо не стал как-то особо наряжаться и сейчас был одет в повседневную одежду.

Чэнь Мо выглядел расслабленным и довольным…

— Давайте поприветствуем мистера Чэнь Мо в нашей студии. Танец этих трех милых девушек был прекрасен. Но давайте перейдем к обсуждению игры, вот я, например, потратил восемьсот юаней, но так и не получил ни одного редкого персонажа, — сказал ведущий.

Чэнь Мо ответил: — Именно для этого я здесь, я покажу вам, ребята, секретную технику.

— Мы совместно с площадкой Мойо, на которой вы сейчас смотрите данный прямой эфир, сделали кое-какие приготовления в соответствии с пожеланиями господина Чэнь Мо, — сказал ведущий.

Одна из косплеерш достала новенький запечатанный телефон.

Ведущий взял коробку с телефоном в руки и поднес ее к камере, после чего сказал: — Как вы все можете видеть, этот телефон совершенно новый, поэтому вариант того, что мы что-то сделали с ним, исключен. Теперь мистер Чэнь Мо приступит к распаковке.

Чэнь Мо взял коробку с телефоном в руки, достал его, и скачал игру «Onmyoji». Когда игра установилась, он отвернулся и отдал телефон сотруднику, который при всех зарегистрировал новую учетную запись.

— Как вы и сами могли увидеть, на протяжении всего процесса мы ничего не подтасовывали. — Чэнь Мо показал телефон в камеру. — А теперь я расскажу вам, ребята, как нужно выбивать редких персонажей.

— Во-первых, вы должны быть искренни, если хотите выбить редких персонажей, вы должны задействовать…

Чэнь Мо продолжал рассказывать всякие небылицы пока проходил обучение. Ведущий, косплеерши и зрители держали свои глаза открытыми, боясь пропустить что-то важное.

Прошло совсем немного времени, после которого он, наконец, смог начать открывать свитки, и при первом же открытии выбил Юки Онну, девушку, которая выпадала всем при первом открытии свитка.

Чэнь Мо задонатил тридцать тысяч юаней в игру.

— А теперь взгляните, я положил на этот аккаунт тридцать тысяч юаней. У меня есть очень много нефрита на покупки свитков. Как вы думаете, ребята, сколько я получу персонажей редкости «SSR»?

— Ух ты, ребята, почему вы все считаете, что я получу максимум три персонажа? Вы недооцениваете меня! Я родился под счастливой звездой!

— Пять? Семь?

— Вы даже не представляете, как мне везет. Теперь не моргайте, потому что сейчас я начну раскрывать свитки.

Чэнь Мо поднесли тазик с чистой водой и полотенцем и поставили эти две вещи на стол.

— Во-первых, вы должны очистить свои руки и лицо.

Чэнь Мо вымылся и вытерся полотенцем.

— А вот теперь можно начать!

Чэнь Мо нарисовал звезду на экране, после чего начала проигрываться анимация открытия свитка! (P.s в игре «Onmyoji» перед раскрытием свитка можно нарисовать разные символы (\*¯︶¯\*))

Все взгляды устремились к экрану!

Ему выпал Шикигами редкости «R»!

— Пффф! — ведущий едва сдержал смех.

Чэнь Мо несколько раз смущенно кашлянул, после чего сказал: — Гм, все в порядке. Даже самый удачливый человек может иногда потерпеть неудачу. Я покажу вам, ребята, другую технику.

Чэнь Мо схватил сбоку курильницу с благовониями и зажег три палочки.

— О великий Будда, пожалуйста, подари мне персонажа редкости «SSR»!

Чэнь Мо нарисовал большую звезду, но ему опять выпал Шикигами редкости «R»!

Чэнь Мо был немного смущен, почесал затылок и сказал: — Ха-ха, не волнуйтесь, у меня все еще есть много секретных методов, которые я еще не показал. Просто относитесь к предыдущим двум методам как к разогревочным.

Чэнь Мо отодвинул таз с водой и курильницу с благовониями в сторону, после чего сказал: — Теперь пора перейти к основным техникам.

Чэнь Мо поднес телефон к себе, после чего сказал: — Фея Балала! Покажись!

Еще один персонаж редкости «R»!

Уголок рта Чэнь Мо дернулся. — Не волнуйтесь. У меня все еще есть много техник, я покажу их вам сегодня, ребята.

Чэнь Мо показал много разных «работающих» техник.

Чэнь Мо испробовал все возможные техники. После целого часа раскрытия свитков, кроме дубликата Юки Онны и Йоко, он не выбил ни единого персонажа редкости «SR», не говоря уже о персонажах редкости «SSR»!

Косплеершы и ведущий не смогли сдержать смех, в то же время чат тоже пошел вразнос.

«Ха-ха-ха, Чэнь Мо доказал, что персонажей редкости «SSR» не существует в этой игре!»

«Он делал все это так серьезно, может быть, сегодня у него неудачливый день!»

«Может Чэнь Мо вернется и увеличит процент выпадения редких карт?»

«Я не думал, что Чэнь Мо окажется таким неудачником, теперь я чувствую себя значительно лучше!»

«Чэнь Мо вот-вот сейчас заплачет, ха-ха-ха!»

P.s Завтра (07.01.2021) начинается марафон — минимум по шесть глав в день! Хочу сказать спасибо вам, постоянным читателям, что поддерживаете перевод рублем — это очень важно! Огромное вам спасибо!

Но я хочу вас предупредить — чувствую я себя, откровенно говоря, паршиво — температура скачет, но стабильно держиться около 38, из-за чего я чувствую себя немного «варенным». Марафон будет и пройдет успешно, но из-за не очень хорошего состояния так или иначе разного рода очепятки будут проскакивать, и чтобы я не делал, с первой вычитки (при выкладывании) всех ошибок устранить я не смогу — глаз буквально замыливается.

В связи с этим прошу вас повременить с прочтением только что вышедших глав, ошибки исправяться только на следующий день, так как именно на утро я с чистой головой начинаю вычитку своих глав, которые были выложены вчера (отдельное огромное спасибо за нахождение ошибок: Andrik0813, Lolipop\_San, Kris\_Berner, Sasha2323, Narein, hagotireno, 7465Ld, Jj\_dzhu).

Еще раз спасибо тебе, читатель, за поддержку. Главы с 171 по 175 будут бесплатными.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 165. Еще одно интервью (Начало марафона)**

«Я думаю, что никаких персонажей редкости „SSR“ не существует в этой игре».

«\*Пустил несчастную слезу\*».

«Подотри слезу, ты наблюдаешь за мистером самый-невезучий-человек-на-свете!»

«Видимо он родился под фальшивой счастливой звездой, лол».

За считанные мгновения этот стрим стал горячей темой дня на форуме «Onmyoji». Стрим Чэнь Мо так же стал трендовой темой на «Вейбо».

Игроки были полны гнева и хотели выплеснуть всю свою злость на него, но кто знал, что он сам не сможет выбить персонажа редкости «SSR», хоть он и подошел к этому так серьезно!

И удача Чэнь Мо на самом деле была даже намного хуже, чем у самого неудачливого игрока!

Многие игроки получили ответ на свой вопрос. Для этой игры не существовало никаких трюков или техник, все зависило от того, повезет тебе или же нет, даже геймдизайнер не смог избежать этого правила!

Большая часть недовольных игроков была удовлетворена этим стримом.

Многие из игроков пришли к выводу, что шансы выпадения всегда для всех одинаковы, так что-то, что они не могут выбить себе редкого персонажа, является исключительно их проблемой!

С этого момента война игроков против Чэнь Мо была окончена, вместо нее появилась другая война — война неудачников и везунчиков.

Что касается китайского рынка мобильных игр, то он все еще справлялся с последствиями выпуска игры «Onmyoji».

Геймдизайнеры относительно недавно наконец-то поняли механики, которые стояли за успехом игры «I am MT», но тут же появилась игра «Onmyoji», которая кардинально отличалась от игры «I am MT».

Игра «I am MT» собрала много ненависти, но принесла Чэнь Мо тонну денег. Но игра «Onmyoji» принесла Чэнь Мо невероятное количество денег плюс ее рейтинг даже спустя месяц находился на очень высоком уровне!

Геймдизайнеры пытались понять, смогут ли они скопировать игру «Onmyoji», но они довольно быстро понимали, что сделать это им не под силу.

Многие геймдизайнеры еще даже не поняли, как и почему игра «Onmyoji» стала популярной…

—

Если сами геймдизайнеры не могли этого понять, то и игровые СМИ сейчас находились в недоумении.

Журналистка Хань Лу собирала информацию об игре «Onmyoji», но по мере того, как она получала все больше информации, она все больше и больше запутывалась.

Она уже брала интервью у Чэнь Мо, когда он выпустил игру «I am MT», но она не только ничего интересного не узнала, так еще и словила кучу негатива…

Те великие цитаты: «Я делаю игры со страстью, искренностью, преданностью» и «ради игроков», стали известными благодаря ей, и их использовали игроки снова и снова…

Тогда статью Хань Лу критиковал каждый встречный снова и снова, и было много ужасных комментариев, которые сводили Хань Лу с ума.

После того, как игра «Onmyoji» стала так популярна, главный редактор подумал, что было бы неплохо, если бы Хань Лу снова взяла интервью у Чэнь Мо.

Хань Лу очень хотела отказаться от этого предложения, но главный редактор был непреклонен.

— Все будет в порядке, даже если ты ничего от него не узнаешь. Даже если ты опубликуешь статью, как и в прошлый раз, она все равно принесет много трафика на наш сайт. Просто постарайся сделать это интервью как можно более кликабельным, хорошо?

Хань Лу решила еще раз побеседовать с Чэнь Мо.

Но на этот раз она решила расширить круг своих вопросов. Вместо того, чтобы сосредоточиться на игре «Onmyoji», она могла бы задавать вопросы о игре «Warcraft: The Frozen Throne» или о игре «Легенды Кунг Фу».

Подготовив кое-какие статистические данные и материалы, Хань Лу взяла себя в руки и поехала в магазин видеоигр Чэнь Мо.

—

Хань Лу заметила, что сейчас в магазине видеоигр Чэнь Мо было намного больше игроков, чем раньше. Сейчас он был почти полностью забит, некоторые даже болтали снаружи, ожидая своей очереди.

Было также много тех, кто пришел сюда не ради игр. Некоторые из преданных фанатов приезжали в магазин видеоигр Чэнь Мо ради статуи Кагуры.

Статуя Кагуры была высотой около 1,5 метра, проще говоря она была ростом с обычную лоли. Она выглядела практически так же, как и ее игровой вариант.

За спиной Кагуры на полке стояло множество маленьких фигурок. Эти фигурки были Шикигами редкости «SSR».

Раньше магазин видеоигр казался довольно просторным, но на этот раз он казался невероятно тесным из-за статуи, полок и множества людей, которые стояли в очереди.

Но игроки, похоже, не возражали, поскольку все их внимание было сосредоточено на телефонах.

Вскоре она увидела, что игрок подошел к статуе Кагуры, сложил руки вместе, а затем коснулся правой руки Кагуры и пробормотал: — Пожалуйста, помоги мне!

Хань Лу была потрясена.

Она схватила одного из игроков и спросила: — Вы что, молитесь этой статуе?

— Угу. Я слышал, что это действительно помогает, — ответил игрок.

Хань Лу была потрясена. Это что, шутка?

С тех пор, как игра «Onmyoji» приобрела популярность, магазин видеоигр Чэнь Мо ежедневно посещало много игроков. Чэнь Мо подумал об этом и решил, что было бы неплохо, если бы игроки могли с чем-то повзаимодействовать, так что он заказал большую статую Кагуры и фигурки всех редких Шикигами.

И это сработало как надо. Многие игроки вдруг начали получать персонажей редкости «SSR» после того, как просили помощи у Кагуры. Они даже советовали другим игрокам на форуме приехать и сделать то же самое.

Это привело к тому, что многие поклонники из имперской столицы приезжали сюда и долго стояли в очереди, просто чтобы попросить у нее помощи.

Чэнь Мо также продал множество фигурок и заработал на этом кучу денег.

—

Су Цзинью привела Хань Лу на второй этаж.

Как и в прошлый раз, Чэнь Мо ждал ее в своем кабинете и даже налил ей стакан воды.

Однако Хань Лу на этот раз была более осторожна.

Чэнь Мо посмотрел на нее и сказал: — Ты немного нервничаешь, не волнуйся, это всего лишь интервью.

Хань Лу потеряла дар речи, он снова обращался с ней как с гостьей! Кто тут брал у кого интервью?

Придя в себя, она улыбнулась и сказала: — Мы снова встретились с мистером Чэнь Мо. Наше предыдущее интервью нашло довольно хороший отклик у читателей, и я надеюсь, что на этот раз мы сможем предоставить нашим читателем более обширную информацию.

Чэнь Мо кивнул. — Нет проблем.

— Во-первых, я хотела бы поздравить вас с потрясающей статистикой вашей новой игры. Можно сказать, что первое место в списке бестселлеров еще надолго будет держать именно ваша игра. Вы сказали, что доход вашей новой игры за первый месяц составил более трехсот миллионов юаней. Как вы можете объяснить успех вашей игры? — спросила Хань Лу

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 166. Слушая его интересные истории**

Чэнь Мо ответил после некоторого раздумья: — Я думаю, что успех моей новой игры исходит от игроков, очевидно, что игроки почувствовали любовь, которую я вложил в эту игру.

Уголок рта Хань Лу дернулся, Чэнь Мо решил отвечать в таком же стиле, что и в прошлый раз!

Но Хань Лу не волновалась, ведь она пришла подготовленной.

— Многие игроки жалуются на то, что игра слишком сильно зависит от удачи, и они говорят, что ваша игра не очень хорошо относится к неудачникам, что вы думаете на этот счет?

Чэнь Мо ответил: — О, я думаю, что по сравнению с игрой «I am MT», игра «Onmyoji» намного честнее относится к обычным игрокам.

Хань Лу была сбита с толку, что это значит? Серьезно?

Чэнь Мо увидел, что она была смущена, так что решил объяснить свою мысль: — Видите ли, в игре «I am MT» игрок становиться сильнее из-за того, насколько много денег он внес в игру. У китов есть определенное преимущество перед обычными игроками. Но в игре «Onmyoji» киты не сильнее обычных игроков. Это не значит, что киты не смогут выбить персонажей редкости «SSR». Просто у всех есть равные шансы на получение редких персонажей, и на этот шанс не влияет никакой фактор. Разве из-за этого фактора игра «Onmyoji» не честнее игры «I am MT»?

Хань Лу была потрясена, она чувствовала, что в этом утверждении было что-то не так, но не смогла опровергнуть его.

Может быть слова Чэнь Мо действительно имеют смысл?

Хань Лу выбросила эту мысль из головы и сменила тему разговора.

— Ходят слухи, что из-за успеха вашей новой игры ваши помощники получат премию в конце года за восемнадцать месяцев работы. Это правда?

Чэнь Мо ответил: — Нет, это слухи.

Хань Лу кивнула. — Это звучит слишком хорошо, чтобы быть правдой, я могла бы поверить в это, если бы премия была за два или три месяца работы.

Чэнь Мо ответил через несколько мгновений: — Во всяком случае можно было сразу сказать, что это просто слухи. Мои помощники получат премию не в конце года, а в конце квартала.

Хань Лу была шокирована. — А? Премию в виде восемнадцати месячных зарплат в конце квартала?

Чэнь Мо кивнул и сказал: — Да, все знают, что мы в компании «Удар молнии» всегда будем следовать идее «Создавай счастье всегда и везде». Я надеюсь, что каждый из моих помощников вложит свое сердце в создание каждой игры. Деньги вообще не важны, главное — это наши идеалы и наша любовь к видеоиграм, которые объединяют нас.

— Эта премия должна покрыть основные потребности моих сотрудников. Работать со мной немного…

Прежде чем Чэнь Мо успел закончить, Хань Лу быстро спросила: — Премия в виде восемнадцати ежемесячных зарплат? Чтобы обеспечить основные потребности?

— Вам, случайно, не нужны работники? Может быть в компанию нужен кто-то, кто учился в престижном университете? — спросила Хань Лу.

— В настоящий момент мы не испытываем недостатка в…

— На роль уборщицы! — воскликнула Хань Лу.

Чэнь Мо рассмеялся. — У меня есть некоторые планы на будущие, но я еще не решил, когда буду расширяться.

Хань Лу кивнула. — Гм, хорошо. Перейдем к следующей теме.

— Все знают, что вы — геймдизайнер номер один, который знает, как зарабатывать деньги. Что вы думаете об идее заработка денег? У вас есть какие-нибудь секреты?

— Ну, я создаю игры не ради денег, деньги как-то сами приходят ко мне.

Хань Лу была смущена: — Сами приходят к вам?

Чэнь Мо кивнул: — Да, причина, по которой я создаю игры, заключается в том, что я хочу подарить игрокам счастье, я делаю игры во имя искусства. На самом деле я часто теряю деньги.

Хань Лу была потрясена: — Вы? Теряете деньги?

Ты что, шутишь? Ежемесячный доход игры «Onmyoji» составил триста семьдесят миллионов юаней. ТЫ? ТЕРЯЕШЬ ДЕНЬГИ?

Какая наглая ложь! И как ты собираешься выкрутиться на этот раз?

Чэнь Мо объяснил: — Вы что, мне не верите? Взгляните на игру «Onmyoji». Я раздаю нефрит игрокам довольно часто, в каждый праздник, при каждом обновлении, и каждый раз я отдаю несколько сотен нефрита каждому игроку, а их сейчас уже более четырех миллионов. А это очень много денег!

— Даже игроки говорят, что не вложив ни копейки собирают целые состояния. А это означает, что игроки явно извлекают из этого выгоду.

— Подумайте вот о чем: если я даю каждому игроку от ста до двухсот нефрита каждый день, с учетом того, что каждый день в мою игру заходит четыре миллиона человек, сколько денег я отдаю просто так в день?

— Не нужно быть хорошим математиком, чтобы понять, что это огромное число!

— Поэтому обычные игроки счастливы. Они могут выбить персонажа редкости «SSR» не потратив при этом ни юаня. Но разве я получу с этого хотя бы один юань?

Хань Лу была шокирована, сейчас она смотрела на Чэнь Мо с выражением «Какая интересная история».

Ей стало очевидно, что Чэнь Мо ничего не расскажет об игре «Onmyoji», поэтому она решила вместо этого перейти к другой теме.

— Вы также недавно заглянули на рынок ПК-игр, правильно? Вы сделали две очень удачные игры, «Warcraft: The Frozen Throne» и «Легенды Кунг Фу». Сейчас они известны как лучшие в своих жанрах.

— Я хотела бы узнать, почему вы решили сделать их платными, а не бесплатными, как игру «Onmyoji»?

Чэнь Мо немного подумал, после чего сказал: — Если игроки действительно хотят этого, я, вероятно, сделаю…

Хань Лу остановила Чэнь Мо так быстро, как только смогла: — Подождите! Я имела в виду, что это было очень милым шагом с вашей стороны!

Сердце Хань Лу чуть не выпрыгнуло из груди. Если бы Чэнь Мо действительно сменил модель прибыли «Warcraft: The Frozen Throne» на ту же модель, что и у игры «Onmyoji», разъяренные фанаты наверняка бы прибили ее за это.

Чэнь Мо продолжил: — Это не так уж сложно сделать с точки зрения реализации, но если игроки действительно этого хотят, я…

Хань Лу снова остановила его: — Игроки не просили об этом, давайте перейдем к следующей теме!

Чэнь Мо кивнул. — Хорошо.

Хань Лу вытерла пот со лба и сказала: — Что вы думаете о будущем индустрии мобильных карточных игр? Мы все знаем, что игра «I am MT» начала всю эту сагу, и многие геймдизайнеры видеоигр последовали ее примеру. Как вы думаете, другие геймдизайнеры будут копировать, я имею в виду черпать вдохновение из игры «Onmyoji»?

— Я думаю, что некоторые геймдизайнеры действительно будут заинтересованы в копи…черпании вдохновения из моей игры. Но я буду честен, индустрия мобильных карточных игр огромна, но если учесть мою игру, то места хватит только для одной игры — моей!

Хань Лу была потрясена, он действительно сказал это! Он сказал, что вся индустрия мобильных карточных игр принадлежит ему, и намекнул, что все должны отступить!

Он как будто только что объявил войну другим разработчикам мобильных карточных игр!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 167. Много лжи**

Интервью длилось два часа, и с каждой ловушкой, которую Хань Лу тщательно продумывала, Чэнь Мо спокойно разбирался. У Хань Лу даже возникло такое ощущение, что это Чэнь Мо заманил ее в одну огромную ловушку.

После того, как у нее кончились вопросы, она решила по быстрому уйти.

— Спасибо, что согласился на это интервью.

Хань Лу была обеспокоена тем фактом, что она так и не смогла получить ни одного серьезного ответа.

— Всегда пожалуйста, — ответил Чэнь Мо. — Я надеюсь, что ты и твоя команда дадите игрокам то, что они хотят увидеть.

Хань Лу попрощалась с ним, после чего покинула магазин видеоигр.

Она записала практически все интервью, но прочитав его от начала и до конца, она поняла, что у нее получилось добыть не так уж и много полезной информации.

—

Интервью вместе с несколькими статьями были опубликованы через три дня.

Хань Лу не стала ничего приукрашивать или добавлять от себя, она выложила это интервью таким, каким оно было изначально.

И дело было не в том, что Хань Лу не хотела чего-нибудь добавить, она просто не могла этого сделать!

Хань Лу удивилась тому, что главный редактор был очень доволен ее интервью. Вскоре на сайте «Tianji.com» была опубликована статья под названием: «Интервью с создателем игры „Onmyoji“: — Деньги — вообще не важны, главное — это наши идеалы и наша любовь к видеоиграм».

В этой статье был абзац со следующим содержанием:

«Когда наш интервьюер спросила, есть ли у него какой-нибудь секрет, с помощью которого он получает так много денег, Чэнь Мо ответил: „Ну, я создаю игры не ради денег, деньги как-то сами приходят ко мне“. Он также добавил, что на самом деле теряет много денег».

Многие фанаты были возмущены этой статьей, и вскоре она была распространена на различных форумах и сайтах и даже цитировалась некоторыми СМИ.

«Еще одна! Видимо это агентство работает вместе с Чэнь Мо ради уничтожения моего мозга!»

«Боже мой! Надо быть очень тупым, чтобы поверить в это!»

«Игра „Onmyoji“ более честна по отношению к обычным игрокам? Ты что, шутишь?»

«Ну вообще-то тут Чэнь Мо прав. Все в этой игре зависит от удачи, а не от денег».

«Боже мой, бонус в виде восемнадцати месячных зарплат в конце года? Чэнь Мо такой богатый! Я хочу устроиться в его компанию уборщиком!»

«Вообще-то это квартальный бонус, лол».

«Как можно быть таким богатым! Я так зол!»

«Верни мне мои с трудом заработанные деньги, Чэнь Мо!»

«Он опять решил выдать нам порцию лапши! Я видел с самого начала, что этот парень — чистое зло. Он мог показаться вам милым из-за игры „Warcraft: The Frozen Throne“ или игры „Легенды Кунг Фу“, но вы увидите его истинное лицо, только когда он создает мобильные игры!»

«Да, в будущем я буду играть только в его компьютерные игры, я буду бойкотировать все его мобильные игры!»

«Ребята, вы можете расслабиться? Вы хотите, чтобы Чэнь Мо перенес эту прибыльную модель на рынок ПК-игр?»

«А? Он ведь этого не сделает, верно?»

«Перестань говорить об этом, если он это сделает, я приду к тебе и лично награжу тебя!»

«Боже мой, на самом деле он создает игры не ради денег? Из-за этого он за первый месяц заработал триста семьдесят миллионов юаней? Не могу поверить в то, что такой толстокожий человек действительно может существовать».

«Он теряет деньги каждый день? На этом моменте я чуть не упал со стула».

«Король лжи от мира видеоигр прибыл!»

—

Другие геймдизайнеры также были шокированы, когда увидели это интервью.

«Что это такое? Как Чэнь Мо может быть настолько самовлюбленным?»

«Что это за чушь, несмотря на то, что рынок мобильных игр велик, места для нас не останется?»

«Боже мой, он так горд собой!»

«Неужели он думает, что игра „Onmyoji“ приберет весь рынок к своим рукам? Он что, думает, что может делать все, что захочется?»

«Я собираюсь создать еще одну мобильную карточную игру только из-за этого!»

«Расслабься! Если сейчас кто-то выступит против игры „Onmyoji“, то его, скорее всего, уничтожат!»

«Я так зол! Может кто-нибудь остановить этого парня!»

«А кто может? Даже императорская династия проиграла и сейчас молчит!»

—

Пока в индустрии мобильных игр назревал шторм из-за игры «Onmyoji» и интервью, Чэнь Мо в это время наслаждался лучшим временем в своей жизни.

Наконец-то он смог расслабиться и потратить деньги.

Но его беспокоило растущее количество посетителей его магазина видеоигр. Все больше и больше игроков «Onmyoji» приезжали издалека, чтобы просто помолиться около статуи Кагуры. Из-за этого в последнее время его магазин видеоигр был действительно практически переполнен.

И Су Цзинью едва справлялась с работой за стойкой регистрации, а ведь она еще и была его помощницей.

Чэнь Мо хотел сохранить небольшую команду, с помощью которой он сможет делать средние и малые игры, с помощью которых он сможет сколотить капитал. Такое решение он принял из-за того, что маленькие команды были более эффективны и новые работники намного быстрее вливались в коллектив и начинали работать на полную мощность.

Но популярность игры «Warcraft: The Frozen Throne» и игры «Onmyoji» начала сильно давить на Чэнь Мо, он понял, что ему уже нужно было нанять больше сотрудников и переехать в другое место.

То, что Чжэн Хунси и Цянь Кун работали в окружении игроков, было неправильным.

Кроме того, у Чэнь Мо было много денег на руках после выхода игры «Onmyoji».

На данный момент его игра «Warcraft: The Frozen Throne» продалась в составе 5,7 миллионов копий, что принесло ему шестьсот тридцать миллионов юаней. Игра «Onmyoji» принесла ему за первый месяц триста семьдесят миллионов юаней. И эти две игры в основном и приносили ему деньги.

Другие игры, например та же игра «Легенды Кунг Фу» принесла ему слишком мало денег…

Игра «Warcraft: The Frozen Throne» обошлась ему в самую наибольшую сумму. Он потратил на ее разработку больше восьмидесяти миллионов юаней, в эту сумму уже были включены все синематики. Но игра «Onmyoji» обошлась ему намного дешевле — около двадцати миллионов юаней плюс на рекламу ушло не так уж и много денег — всего лишь три миллиона юаней.

И хоть сейчас самой доходной игрой являлась игра «Warcraft: The Frozen Throne», Чэнь Мо знал, что скоро все изменится.

В основном это было связано с тем, что в этом мире было не так уж и много любителей стратегий. Более того, о его компании ничего не знали за рубежом и он не смог вовремя купить столько же рекламы, сколько купила компания «Blizzard» в его предыдущей жизни, что тоже повлияло на доход.

Но хоть рост продаж игры «Warcraft: The Frozen Throne» и замедлился, рост дохода от игры «Onmyoji» только начался. Чэнь Мо подсчитал, что выручка игры «Onmyoji» в следующем месяце будет еще больше, вероятно, что он получит даже более шестисот миллионов юаней.

Да и сейчас у Чэнь Мо на руках уже было приличное количество денег. Чэнь Мо наконец мог позволить себе выпустить игры класса «AAA», стоимость разработки которых будет выше ста миллионов юаней.

Стоимость разработки виртуальных игр обычно была в десять раз выше, чем стоимость разработки компьютерных игр. Перенос компьютерной игры класса «AAA» в виртуальную реальность обойдется геймдизайнеру как минимум в триста миллионов юаней, и это будет очень рискованным делом.

Но теперь, когда у Чэнь Мо появилась большая финансовая подушка и три умелых помощника, пришло время подумать о своей компании, а точнее ему необходимо было сделать так, чтобы о его компании узнали многие, если не все.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 168. Почетный член игрового комитета.**

Чэнь Мо не тратил деньги на улучшение своей статистики с момента выпуска игры «Warcraft: The Frozen Throne», игры «Легенды Кунг Фу» и игры «Onmyoji», поскольку они не были особенно сложными для воссоздания.

Однако, если бы он захотел сделать большую ММОРПГ, ему не только пришлось бы потратить кучу денег на поднятие своих атрибутов, ему так же придется нанять еще нескольких помощников.

Нынешняя команда Чэнь Мо была настолько мала, насколько это было возможно: главный геймдизайнер, его помощница и по совместительству художница, писатель и тот, кто балансит игру. Этой команды было более чем достаточно для создания простых мобильных карточных игр, но большая РПГ-игра не сможет быть сделана такой маленькой командой.

Особенно это стало понятно при создании игры «Warcraft: The Frozen Throne». К счастью, большая часть контента игры «Warcraft: The Frozen Throne» была создана в редакторе, но все равно, эту игру они делали довольно долго.

Поэтому Чэнь Мо понял, что если он захочет сделать большую игру, ему нужно будет расширить свою команду. И как минимум ему придется расширить ее до двадцати человек…

А при учете специалистов по графике, анимации и синематикам, музыке и звуковым эффектам, эйчар специалистам, специалистам по работе с комьюнити…число сотрудником его компании вырастит больше, чем на двадцать человек.

Чэнь Мо сидел за компьютером и пытался решить, сколько ему придется нанять человек для сохранения наибольшего КПД.

Сейчас все знали, что в его компании «Удар молнии» к сотрудникам относились очень хорошо, так как сам Чэнь Мо сказал, что выдаст своим сотрудникам премию в виде восемнадцати месячных зарплат в конце квартала. Многие на форумах и не только спрашивали, когда Чэнь Мо начнет искать сотрудников в свою компанию.

В этот момент на телефон Чэнь Мо позвонил кто-то с неизвестного номера.

— Алло?

— Добрый день, это мистер Чэнь Мо? Я культурный лидер игрового комитета, Цяо Хуа.

Чэнь Мо был потрясен, когда услышал, что ему позвонил лично один из руководителей игрового комитета.

Чэнь Мо ответил: — Рад познакомиться с вами, господин Цяо.

Цяо Хуа говорил элегантно и вежливо, и даже довольно дружелюбно для главы отдела. — Я хотел бы еще раз поздравить вас с занятием первого места. Я также хотел бы поздравить вас с успехом вашей новой игры и поблагодарить за ваш вклад в развитие индустрии видеоигр.

— Спасибо.

Цяо Хуа сразу перешел к делу: — В любом случае, господин Чэнь Мо, что касается вашего вклада в китайские тематические игры, мы в игровом комитете обсудили это и хотели бы пригласить вас присоединиться к нам в качестве почетного члена.

— Э-э-э …

Цяо Хуа рассмеялся. — Возможно вы не знаете, что значит быть почетным членом игрового комитета. Игровой комитет примет в качестве почетного члена нескольких выдающихся геймдизайнеров. Они не должны будут сделать для нас в замен что-то серьезное.

— Мы пригласили вас из-за всех высококачественных игр, которые вы сделали до этого момента. У нас не будет специальных заданий для вас, но мы можем вас время от времени просить, например, провести беседы со студентами о том, как вы стали геймдизайнером.

Чэнь Мо быстро сказал: — Я обычно очень занят, боюсь, что у меня не будет на это времени.

Цяо Хуа ответил: — Не волнуйтесь, мы сообщим вам об этом заранее. В любом случае все зависит от вас, примите ли вы наше приглашение или нет.

Чэнь Мо ответил через мгновение: — Будет ли у меня время на подумать?

Цяо Хуа рассмеялся. — Конечно. Вы можете спросить мнение других, после чего сможете спокойно решить, согласны ли вы или же нет.

Повесив трубку, Чэнь Мо был ошеломлен.

Он думал, что бонусы за выпуск игры «Легенды Кунг Фу» уже были давно выданы. Трофей был вручен, и рекламное место уже давно было занято другой игрой.

Но игровой комитет предложил ему стать почетным членом? Что это значит?

Теоретически это была хорошая новость, но кто знает, как это повлияет на его свободное время в дальнейшем.

Чэнь Мо решил позвонить Линь Мао.

Линь Мао тоже был шокирован. — А? Почетный член комитета? Я тоже ничего не знаю об этом! Я обычный геймдизайнер класса «C», я ничего об этом не знаю!

Чэнь Мо почувствовал себя беспомощным.

Конечно, в крупных компаниях вроде «Императорской династии» и «Дзен» были почетные члены игрового комитета, но Чэнь Мо не дружил с ними.

Внезапно кто-то всплыл в его сознании, Цю Хэньян!

Он был основатель сайта «YouCube.com», в конце концов он наверняка кое-что знал об этом деле.

Чэнь Мо позвонил Цю Хэнъяню.

Цю Хэньян был потрясен, когда ему позвонил Чэнь Мо. — Чэнь Мо? В последнее время ты находишься у всех на слуху, почему ты позвонил мне?

— Я хочу кое о чем спросить у тебя. Чем ты вынужден заниматься из-за роли почетного члена игрового комитета?

Цю Хэньян был потрясен. — Почетный член игрового комитета? Почему ты спрашиваешься об этом? Разве они не будут набирать геймдизайнеров только в конце года?

— Я тоже не уверен на этот счет, — ответил Чэнь Мо. — Недавно я получил звонок от мистера Цяо и он сказал мне, что я могу стать почетным членом игрового комитета, но я еще не дал ему окончательный ответ.

Цю Хэнъян был ошеломлен. — Почему ты вообще заколебался?

Чэнь Мо ответил: — Я даже не знаю что нужно будет мне делать, если я им стану.

— Ты знаешь о том, что многие геймдизайнеры готовы отказаться от рук и ног чтобы стать почетным членом игрового комитета, но ты на самом деле еще и решил посоветоваться для начала? — сказал Цю Хэнъян.

— Эта правда?

— Правда! Скажем так, быть почетным членом игрового комитета — это, по сути, признание со стороны главного департамента. Каждая твоя выпущенная игра будет фигурировать в некоторых СМИ и не только. А когда ты получишь класс «A» или «S», то получишь много дополнительных ресурсов при разработке виртуальных игр. Ты ничего не потеряешь, если согласишься стать почетным членом игрового комитета, — пояснил Цю Хэнъян.

Чэнь Мо кивнул. — Хорошо, спасибо.

Цю Хэнъян снова напомнил ему: — Не отвергай эту возможность, тебе будет невероятно трудно получить ее снова.

— Ладно, не волнуйся.

Чэнь Мо решил, что раз это такая хорошая возможность, он должен согласиться стать почетным членом игрового комитета.

Вполне вероятно, что в более крупных играх, которые будут созданы им в будущем, будут присутствовать кровавые сцены, и ему, скорее всего, придется иметь дело с проверкой игрового комитета. Но если он будет их частью, множества проблем можно будет с легкостью избежать.

Чэнь Мо решил зайти в «игровой движок иллюзий» и проверить свою статистику.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 169. Обновление системы и колеса фортуны!**

Чэнь Мо зашел в «игровой движок иллюзий» и увидел, что теперь стал геймдизайнером класса «A».

[Чэнь Мо: геймдизайнер (класс «A»)

Креативность: 80

Система: 73

Дизайн уровней: 77

Сюжет: 88

Концепт-арт: 83

3D-арт: 64

Ежемесячная квота ресурсов: 3 ГБ/360 ГБ]

Креативность, система, сюжет и концепт-арт немного возросли, 3D-арт резко повысился, но никаких изменений в дизайне уровней не произошло.

Теперь ежемесячная квота ресурсов равнялась 360 ГБ, но Чэнь Мо ей практически не пользовался.

Другие геймдизайнеры использовали бы бесплатные ассеты в качестве заполнителей, а затем внесли соответствующие изменения после того, как их игра была готова. Но Чэнь Мо не пользовался этой фишкой, так как с самого начала знал, как должна выглядеть игра в своем конечном варианте, из-за чего почти не пользовался ими.

Когда игра «Warcraft: The Frozen Throne» начала продаваться в Китае как горячие пирожки, Чэнь Мо уже считался одним из лучших геймдизайнеров стратегий. Но, возможно, игровой комитет не повысил Чэнь Мо до уровня геймдизайнера класса «A» из-за того, что они думали, что Чэнь Мо был слишком молод и хорош только в создании стратегий.

Но когда игра «Warcraft: The Frozen Throne» также начала хорошо продаваться за рубежом и когда он выпустил китайскую игру «Легенды Кунг Фу» и мобильную игру «Onmyoji», они, видимо, поменяли свое мнение.

Именно поэтому игровой комитет в конце концов признал Чэнь Мо первоклассным геймдизайнером и предложил ему стать почетным членом игрового комитета.

Игровой комитет приписывал геймдизайнерам клас «A» только тогда, когда они считали, что этот человек был способен создавать крупномасштабные игры или отвечать за конкретную область при создании какой-нибудь виртуальной игры. Геймдизайнер класса «S» был тем человеком, что был способен от начала и до конца управлять созданием виртуальной игры.

И чтобы стать геймдизайнером класса «S» для начала нужно было выпустить успешную виртуальную игру.

Получения класса «S» будет очень долгим и очень трудным делом. Создание большой виртуальной игры требует не только первоклассных навыков, но и наличия больших денег, а в Китае только несколько крупных компаний могли позволить себе такую огромную трату.

Чэнь Мо особо не спешил, так как разработка крупномасштабных виртуальных игр требовала больших усилий, более того, он никогда не создавал ничего подобного, и сейчас у него не было достаточно рабочей силы, чтобы сделать это.

На уме Чэнь Мо сейчас было два плана: потратить деньги и наконец разблокировать прокачку атрибутов и вкачать их на максимум второго уровня, спланировать и расширить свою команду до такого состава, чтобы она смогла спокойно создать большие ММОРПГ или маленькие виртуальные игры.

Ну и, конечно же, необходимо будет переехать в офис пошире.

Чэнь Мо запустил виртуальный экран на своем браслете.

Сейчас всего несколько вещей ему было необходимо довести до второго уровня.

[Искусство: 80

3D-арт: 84

Анимация: 40

Музыка и звуковые эффекты: 41

Раскадровка: 36]

Чэнь Мо должен поднять эти показатели до ста, чтобы он наконец смог прокачать и другие атрибуты.

Чэнь Мо подсчитал у себя в уме и решил, что ему необходимо внести семь миллионов юаней.

Чэнь Мо использовал ту же стратегию, сначала он крутил до того момента, пока не выбил капсулу удачи, а потом использовал ее и начал нажимать на кнопку «x10» как проклятый. Спустя почти пятнадцать минут, он, наконец, потратил все свои деньги.

Спустя мгновение перед ним появилась строчка с текстом: «Все ваши атрибуты стоят на пороге входа на второй уровень, не хотите ли перейти на второй уровень?»

Под этим предложением находилось всего две кнопки: [Да] и [Хочу].

Чэнь Мо: — … .

Чэнь Мо нажал на левую кнопку.

Тут же на проекции появилось множество точек, которые покрыли колесо фортуны…

Когда они исчезли, исчезло и колесо фортуны, на его месте теперь стоял игровой автомат.

Однако он отличался от обычных одноруких бандитов, в нем можно было выбить всего одну вещь из трех категорий: дизайн, презентация и оборудование.

В дизайн входили все оригинальные дизайнерские книги навыков.

В презентацию входили книги навыков, которые улучшали искусство, музыку и раскадровку.

Из оборудования выпадали специальные вещи.

Но теперь список того, что могло выпасть из разных категорий, был немного другим.

Дизайн: код, сюжет, система, профессиональные знания.

Презентация: искусство, музыка и звуковые эффекты, анимация, дизайн уровней, раскадровка.

Оборудование: расходные материалы, постоянные пассивные улучшения.

Чэнь Мо был потрясен, увидев, что цены также изменились. Теперь вместо ста тысяч кредитов ему нужно было потратить всего сто брильянтов!

Чэнь Мо был рад такому снижению цены прокрутки.

Но увидев обменный курс, он чуть не упал со стула! Тысяча юаней за один брильянт!

— Что?! В десять раз дороже? До этого я тратил всего десять тысяч за одну прокрутку, а теперь буду тратить сто тысяч! Ты что, думаешь, что я дурак?

Чэнь Мо лишился дара речи. Оказывается, что система просто решила взять и повысить цену в десять раз!

Чэнь Мо был немного раздосадован, но решил попробовать прокрутить один раз и увидеть, что ему выпадет.

«Книга навыка написания историй (Уровень 2)»

Сейчас эта книга навыков была для Чэнь Мо ни хорошей, ни плохой.

На первом уровне Чэнь Мо уже мог воссоздать большинство сюжетов из своей прошлой жизни с помощью зелья просмотра воспоминаний; на втором уровне Чэнь Мо, вероятно, сможет внести больше изменений в историю и отполировать те моменты, которые не были хорошо прописаны в оригинале.

Чэнь Мо предположил, что существует и третий уровень, на котором он, вероятно, сможет создать невероятную оригинальную историю.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 170. Игровая конференция?**

Даже при том, что Чэнь Мо мог потратить столько денег, он все еще колебался, в конце концов сто тысяч юаней за одну прокрутку было довольно дорогой ценой.

Он еще не определился со своей следующей игрой и не спешил повышать атрибуты. На данный момент он сделал все, что хотел, а если понадобится, в будущем он сможет без проблем поднять свою статистику.

Чэнь Мо выключил виртуальный экран от своего браслета и переключил свое внимание на монитор.

Во-первых, ему нужно нанять кого-то на должность ответственного за игровые ивенты. Этот человек также будет собирать отзывы игроков и предложения.

Конечно же его основное внимание сейчас будет сосредоточено на игре «Onmyoji», поскольку игра «Warcraft: The Frozen Throne» и игра «Легенды Кунг Фу» были уже полностью готовыми продуктами, которые не нуждались в каких-либо специальных событиях.

Во-вторых ему нужно будет нанять настоящего титана от мира искусства и музыки. Он будет отвечать за все художественные работы, модели и синематики, включая работу с компаниями, которым они были переданы на аутсорсинг. До этого Чэнь Мо лично связывался и договаривался с компаниями, но спустя столько времени он понял, что это дело лучше передать кому-нибудь другому.

Ему также нужно будет нанять помощников для Су Цзинью, Чжэн Хунси и Цянь Куну. Сюжет, баланс и код в больших играх были действительно огромны. Те же самые квесты для РПГ-игр будут насчитывать более ста тысяч строк, и если Чжэн Хунси будет вносить разные изменения в такую тонну текста в одиночку, то это займет как минимум несколько недель.

Он также хотел нанять сотрудника, который будет отвечать за выдачу зарплаты, премий и обеспечения сотрудников всем необходимым.

Подсчитав примерное количество сотрудников, которых на этот раз нужно было ему нанять, Чэнь Мо пришел к выводу, что в лучшем случае ему придется нанять пятнадцать людей.

Но тогда в таком случае его нынешний магазин видеоигр попросту не сможет вместить в себя столько людей…

Чэнь Мо решил временно взять в аренду другие офисы рядом с магазином видеоигр. Су Цзинью и другие переедут туда и будут работать там.

И тогда ему придется нанять кого-нибудь на роль администратора…

Вопрос приобретения более крупного помещения Чэнь Мо решил отложить на потом, по крайне мере он не станет покупать его пока не создаст еще одну прибыльную игру.

Обдумав все это еще раз, Чэнь Мо спустился вниз и передал листок Су Цзинью.

— Размести объявление о наборе в соответствии с этим списком. Требования немного выше среднего, но зарплата будет на тридцать процентов выше, чем в среднем по отрасли. Кроме того, обсуди с несколькими соседними владельцами помещений вопрос аренды, скажи им, что я готов платить намного больше. Мы отремонтируем их, и они станут нашими новыми офисами.

Су Цзинью посмотрела на список: — Так много? А что на счет интервью?

— Сначала вы втроем побеседуете с кандидатами, после чего с оставшимися соискателями побеседую я. Вы втроем можете немного снизить порог требований, если вы увидете, что кандидат будет готов работать на полную.

Су Цзинью кивнула. — Поняла.

Вскоре было подготовлено полноценное объявление о найме сотрудников. Су Цзиньюй заставила Чжэн Хунси отполировать его до блеска, после чего она передала их Чэнь Мо.

Чэнь Мо быстро пробежался по объявлению, после чего разместил его на своем аккаунте в «Вейбо».

И этот пост мгновенно начали репостить все, кому не лень.

«Чэнь Мо начал искать сотрудников!»

«Компания „Удар молнии“? Эта та компания, которая выпустила игру „Onmyoji“ и выдала премию своим сотрудника за восемнадцать месяцев?»

«Все верно, чувак! Просто посмотри на эти условия, просто вау!»

«Зарплата будет на 30% выше средней, и в это число еще и не входят премии? Боже мой, это что, правда?»

«Пожалуйста, наймите меня!»

«Требования настолько высоки, что это просто смешно!»

«Кого это волнует, все равно пришли им свое резюме».

Многие хотели стать частью успешной компании, и вскоре пост Чэнь Мо стал очень популярным.

Однако требования Чэнь Мо были довольно высоки. Например на роль арт-менеджера соискателю нужно не менее пяти лет работы в сфере искусства, а также более двух лет работы на позиции художника, причем нужно, чтобы он в прошлом курировал создание игр, разбирался в различных темах и стилях, был знаком с артстилями большинства популярных игр и обладал глубоким пониманием разного творчества.

Кроме того, в резюме соискателя должны обязательно быть расписаны предыдущие места работы.

Можно было сказать, что эти требования отсеивали всех обычных работников и оставляли только тех, кто действительно был как минимум хорош в своей сфере.

Су Цзинью и другие просматривали огромное количество резюме, после чего приглашали соискателей на собеседование. Проезд и проживание в случае необходимости обеспечивался самой компанией.

Нанять такое количество людей с такими требованиями за короткий срок было невозможно, но Чэнь Мо особо не спешил, так как рассчитывал, что только через месяц или даже два ему удастся найти подходящих людей.

В то же время сейчас они начали активно обсуждать вопрос аренды с близлежащими помещениями, но большинство владельцев не хотели сдавать свои магазины в аренду, но и Чэнь Мо не пытался заставить их это сделать. В итоге ему удалось арендовать неплохое кафе, которое было немного меньше его собственного магазина видеоигр, после чего оно было обставлено в соответствии с пожеланиями Чэнь Мо.

Теперь, когда вопрос с местоположением второго офиса и найма людей уже был решен, Чэнь Мо ничего не оставалось делать, кроме как начать обдумывать свои дальнейшие шаги.

—

Пока Чэнь Мо просматривал комментарии под своим постом на «Вейбо», зазвонил его телефон.

Звонил Цяо Хуа из игрового комитета.

Чэнь Мо был шокирован, он уже принял приглашение Цяо Хуа стать почетным членом игрового комитета несколько дней назад, так почему он сейчас звонил ему?

Чэнь Мо поднял трубку и сказал: — Здравствуйте, мистер Цяо.

Цяо Хуа засмеялся и сказал: — Чэнь Мо, в следующем месяце состоится игровая конференция под названием «E3», где все лучшие геймдизайнеры представят свои игры. Так как вы геймдизайнер класса «A» вы можете взять и обустроить место под свои нужды, но я заметил, что вы все еще не зарегистрировались. Я просто хотел узнать, не собираетесь ли вы присоединиться?

Чэнь Мо был потрясен, когда услышал о игровой конференции.

— Мы определенно присоединимся к этой конференции, если конечно для нас найдется место, — ответил Чэнь Мо.

— Не беспокойтесь, для вас место всегда найдется. Я могу все организовать для вас, если вы хотите. Но у вас есть только месяц, этого времени будет достаточно? Я слышал, что вы недавно объявили о найме большого количества сотрудников, — спросил Цянь Хуа.

— Этого времени будет достаточно, не беспокойтесь, — ответил Чэнь Мо.

— Хорошо, я все организую для вас. Я пришлю вам номер телефона одного из сотрудников этого мероприятия. Вы можете поговорить с ним об этом деле.

Чэнь Мо быстро просмотрел информацию о игровой конференции под названием «E3».

Она представляла собой глобальное развлекательное мероприятие, которое организовывалось многими департаментами и в частности игровым комитетом.

Обычно эта конференция проводилась в волшебном городе в январе.

Цель этой конференции была аналогична игровым конференциям из его прошлой жизни. Привлечение как можно большего количества игроков, обычной аудитории и профессионалов отрасли со всего мира, чтобы они смогли поговорить друг с другом. Помимо этого обычные игроки смогут поиграть в разные игры, получить разные плюшки, увидеть некоторые представления и конечно же пофоткаться с косплеерами.

Чэнь Мо упустил бы эту прекрасную возможность, если бы об этом ему не напомнил Цяо Хуа.

Если он будет присутствовать на этой конференции он, несомненно, только выиграет от этого. Он сможет бесплатно прорекламировать свою новую игру и поговорить с лучшими людьми игровой индустрии.

Чэнь Мо уже бывал на игровой конференции «E3» в своей прошлой жизни, но тогда он всегда был обычным посетителем. Одна из его мечт — посетить такое мероприятие ради рекламы своей новой игры, наконец, исполнится.

Чэнь Мо позвонил по телефону, который предоставил ему Цяо Хуа, для обсуждения вопросов, которые касались этой игровой конференции.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 171. Новая игра?**

В этом году игровая конференция «E3» будет проходить в «Всемирном экспо» в волшебном городе. Здание будет разделено на три основные зоны «N», «W» и «E», которые будут разделены на четырнадцать основных выставочных залов. Самые крупные компании обычно находились в зоне «N», а точнее в первом выставочном зале, в то время как компании поменьше находились либо во втором, либо в третьем выставочном зале.

Помимо китайских компаний на эту игровую конференцию также приезжали компании из-за рубежа.

Игровой комитет предоставил Чэнь Мо место в зоне «N», во втором выставочном зале.

Поскольку компания «Удар молнии» была маленькой компанией и имела мало игр, стенд, который был выделен им, был не очень-то и большим. Тем не менее его расположение было довольно хорошим, было очевидно, что без помощи господина Цяо такое место получить было бы невозможно.

Один из сотрудников уже переслал Чэнь Мо фотографию с расположением стенда и планом всего этажа.

— Вот тут, у вас уже есть план на расстановку украшений?

Чэнь Мо посмотрел на план этажа и ответил: — Отлично, конечно, у меня есть некоторый план на уме. Я пришлю вам более точную информацию позже.

— Хорошо, но я могу помочь вам только с более важными вещами. Я могу помочь вам с поиском косплеерш, если вы этого хотите. Но скульптуры, костюмы для косплеерш… многие мелкие вещи вам придется доставать самостоятельно.

— Понял, — ответил Чэнь Мо.

Затем он указал на большой стенд в том же самом зале: — Тут находится стенд компании «Императорская династия»?

— Верно, компания «Императорская династия» является самой большой компанией в этом зале и является той компанией, что выпустила больше всех игр, именно из-за этого ее стенд такой большой. Компания «Дзен» также занимает большую часть другого зала.

Чэнь Мо кивнул. Эти компании заняли много места из-за того, что они просто выпустили больше игр, нежели другие. Они даже разделили свой огромный стенд на более мелкие подсекции: для мобильных игр, для компьютерных игр и для виртуальных игр.

Чэнь Мо ответил: — Хорошо, теперь я знаю, с чем имею дело. Позже я пришлю вам все необходимое.

— Хорошо. Привезете ли вы с собой новую игру на эту конференцию?

Чэнь Мо был шокирован. — Новую игру?

— Верно, практически все компании приезжают на эту конференцию с новыми играми.

— Конечно же вы можете не привозить с собой новую игру, но по своему опыту скажу вам, что будет лучше, если вы покажитесь тут с чем-нибудь новым.

— Ох. Ладно, я подумаю.

Подумаешь? Ты даже еще не планировал создавать новую игру? До начала игровой конференции остался всего месяц, и у тебя, вероятно, не хватит времени на разработку. Ты, скорее всего, даже не успеешь создать дему-версию какой-нибудь игры!

Увидев, что сотрудник странно на него смотрит, Чэнь Мо сказал: — Не волнуйся, ха-ха…

— Я буду ждать от вас недостающую информацию.

—

Обведя взглядом стенд, Чэнь Мо спланировал приемлемое оформление и заказал несколько скульптур и косплеерш.

Хотя у Чэнь Мо было не так уж много игр, все они были чрезвычайно высокого качества.

Игра «Warcraft: The Frozen Throne» и игра «Onmyoji» в частности очень хорошо подходили для его целей. Чэнь Мо разделил свой стенд на две зоны: одну зону он выделил для игры «Warcraft: The Frozen Throne», а вторую зону для игры «Onmyoji». Он также организовал косплеерш и косплееров для этих двух игр.

Но если у него не будет никакой новой игры с собой, его преданные игроки будут подходить к его стенду только ради фоток, что было не очень хорошо.

Однако сейчас Чэнь Мо еще даже не начал думать о своей новой игре, а Су Цзинью и другие его сотрудники сейчас занимались поиском подходящих сотрудников…

Подумав немного, Чэнь Мо решил создать казуальную мобильную игру, с помощью которой убьет сразу двух зайцев.

В течении этого месяца Чэнь Мо будет работать как над проектной документацией, так и над планированием стенда. Поскольку его новая игра будет простой казуальной поделкой, Чэнь Мо не стал беспокоить своих сотрудников и решил поработать над ней в одиночку.

—

Месяц пролетел в мгновение ока.

Су Цзинью вместе с Чжэн Хунси и Цянь Куном работали над поиском подходящих сотрудников. В основном уже все вакансии были закрыты, кроме самых значимых и ответственных мест.

И хотя некоторые кандидаты уже были одобрены, время, когда Чэнь Мо решил нанять сотрудников, было немного неудобным, так как большинство из уже одобренных людей решили подождать до китайского нового года, после которого они получат свои бонусы и только уже потом они бы уволились.

К счастью Чэнь Мо в любом случае не планировал начинать прямо сейчас создавать большие игры, так что ему было по большей части все равно.

Новый офис так же был уже почти полностью готов, сейчас туда нужно будет внести лишь незначительные изменения, после которых там можно будет спокойно работать.

В магазине видеоигр Чэнь Мо.

Су Цзинью потянулась, после чего сказала: — Скоро в нашей маленькой команде появиться много новых людей. Я до сих пор не могу поверить в то, что мы скоро станем большой компанией.

— Хорошо, что наш босс стал богатым. Создание предыдущих игр отняло у нас так много сил… То, что мы получим больше свободных рук, является очень хорошей новостью, — сказал Цянь Кун.

Вэнь Линвэй спросила: — А где, собственно говоря, скряга?

Су Цзинью покачала головой. — Я не знаю. Вроде бы он отправился в волшебный город, но я не знаю, зачем он поехал туда.

— Кстати, о волшебном городе, — спросила Чан Сюэ, — Вроде бы через несколько дней в волшебном городе состоится игровая конференция «E3». Вы, ребята, поедите туда? У меня есть несколько друзей, которые уже купили билеты.

— Это зависит от того, выдаст ли нам босс выходной! — сказала Су Цзинью.

— Э-э-эм, — протянула Вэнь Линвэй. — Вы же сейчас ни над чем не работаете, разве вы не можете спокойно собраться и поехать туда?

Цянь Кун махнул рукой: — Можно уже не париться над этим, все билеты еще позавчера раскупили. Уже слишком поздно.

Чан Сюэ кивнула. — Мои друзья сумели купить билеты, но они сказали, что их раскупили буквально за несколько секунд. Эта игровая конференция действительно популярна. Я думаю, что уже слишком поздно пытаться купить билеты.

— Ну ладно, — сказал Цянь Кун, — Думаю, что мы не поедем туда. В любом случае, там каждый раз показывают одно и то же.

Внезапно зазвонил телефон Су Цзинью.

— Алло? А? Купить билет на поезд до волшебного города? Правда?

Это привлекло всеобщее внимание.

— Но мы не сможем купить билеты, даже если захотим. У тебя есть билеты? Их много? Почему ты не сказал нам об этом раньше? Ладно, я возьму билеты на поезд для всех!

Су Цзиньюй сказала с энтузиазмом после того, как повесила трубку: — Босс сказал, что у него есть много билетов и попросил нас приехать на эту игровую конференцию. Он также сказал, что возьмет все расходы на себя!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 172. Собственный стенд**

Вход номер три, Всемирный Экспо, волшебный город.

— Боже мой, почему тут так много людей! Где босс? Разве мы не договорились встретиться у входа номер три?

Су Цзинью огляделась.

В этот раз в волшебном городе было не так уж и холодно, и последние несколько дней погода была прекрасная.

Кроме Су Цзинью, Чжэн Хунси, Цянь Куна и нескольких других новых сотрудников, завсегдатаи, такие как Вэнь Линвэй, Цзя Пэн, Цзоу Чжуо и Линь Сюэ тоже были здесь, так как у Чэнь Мо было много лишних билетов.

— Золотая рыбка, — Чэнь Мо наконец появился среди этого моря людей.

Все собрались вокруг него. — А? Откуда ты появился? Ты уже был внутри?

Чэнь Мо засмеялся и сказал: — За мной.

Су Цзинью спросила: — Босс, какой стенд мы посетим в первую очередь?

— Какой? Наш, конечно, — сказал Чэнь Мо.

А?

Чэнь Мо повел всех к стенду компании «Удар молнии» в зале «N-2» через зал «N-5».

Но вскоре они встретились с большой группой парней. Они окружили один из стендов, тем самым преграждая путь вперед.

— Какая косплеерша, вах!

— У нее такие красивые ноги!

— Она превосходна! Она так хорошо подходит к этому древнему китайскому костюму, что мне придется сфоткаться с ней!

— А это что, РПГ-игра? Тогда мне придется поиграть в нее!

— Это маленькая компания, и не похоже, что игра от нее будет хорошей.

— С чего ты это решил? Красивые косплеершы могут стоять только около хороших игр!

Вэнь Линвэй смотрела на эту толпу парней как на идиотов, а глаза Чжэн Хунси засверкали, когда он увидел это.

Су Цзинью сказала кучке парней: — Может вы, ребята, прекратите преграждать нам путь! Вы позорите менеджера этого стенда!

Конечно же ее никто даже не услышал.

Удовлетворенная своими действиями, Су Цзинью сказала: — Ладно, давайте двигаться дальше, босс. Босс?

Она обернулась и обнаружила, что потеряла Чэнь Мо.

Оказывается, что Чэнь Мо тоже начал пытаться прорваться сквозь толпу, чтобы сфоткаться с косплеершей…

Су Цзинью была ошеломлена. — Босс!

Чэнь Мо обернулся и сказал: — Ладно, эта статуя выглядит действительно хорошо. Давайте тоже закажем такую. Может нам стоит поставить подобную статую перед нашим офисом?

Оказывается, что Чэнь Мо уже успел подойти к большой и очень красивой статуе. К статуе традиционной китайской богине, которая словно была живой!

Су Цзинью вздохнула с облегчением. Имидж босса был бы полностью разрушен, если бы он решил сфотографироваться с косплеершей!

Группа продолжила двигаться мимо многочисленных стендов. Они не рассматривали стенды подробно, но по пути всем стало очевидно, что все компании потратили огромные суммы денег ради привлечения внимания игроков!

Некоторые зарубежные компании наняли косплеерш, которые одевались как светловолосые эльфийки с заостренными ушами. В сочетании с длинными ногами и западной внешностью, они выглядели точь-в-точь как персонажи игры.

Китайские разработчики игр тоже не отставали. Даже мелкие компании, которые выпускали казуальные игры, также пытались всеми возможными способами привлечь внимание к своему стенду.

— Стенд компании «Дзен» прямо перед нами, — сказал Чэнь Мо.

Около их стенда было не так уж и много косплеерш, но даже без них около их стендов стояла очередь.

Су Цзинью была потрясена. — Почему у них такая очередь?

Цзя Пэн тоже был сбит с толку. — Около их стенда ведь нету никаких сексуальных косплеерш, почему там так много игроков?

— Потому что они привезли с собой новую игру. Так же у них можно поиграть в игру «Легенда о мече» с помощью лучшей капсулы на премиум аккаунте, на котором есть абсолютно все вещи и изучены все навыки. Помимо этого они привезли с собой какую-то новую игру, и по большей части все эти игроки стоят в очереди ради нее, — объяснил Чэнь Мо.

— Их стенд впечатляет, он занимает огромную часть этого помещения, — сказал Чжэн Хунси.

Су Цзинью спросила: — А где стенд компании «Императорская династия»?

— Мы скоро к нему придем, пойдемте дальше, — сказал Чэнь Мо.

Им пришлось изрядно попотеть, чтобы попасть в зал «N-2».

Когда они вошли в него, они сразу же увидели огромный стенд компании «Императорская династия», который занимал большую часть зала. Их стенд был разделен на множество подсекций.

Каждая подсекция была украшена в соответствии с играми. Около их стенда так же находилось несколько красивых косплеерш.

Несколько сотрудников из компании «Императорская династия» были явно недовольны, когда увидели Чэнь Мо.

Вэнь Линвэй была рассержена, когда увидела это. — Боже, что с ними не так? Почему они закатили глаза, когда посмотрели на скрягу?

— Разве это не нормально? Босс очень много раз обыгрывал их с тех пор, как ворвался в игровую индустрию. Было бы странно, если бы они относились к нему хорошо! — сказала Су Цзинью.

Чэнь Мо было все равно на это. — Сюда.

Группа последовала за Чэнь Мо и обнаружила стенд, который шокировал их всех.

— Это…разве это не обложка нашей игры?

— Смотрите, статуя Шикигами!

— Что? Это и есть наш стенд?

Они были шокированы, так как Чэнь Мо ничего им не рассказывал об этом. Все, что они знали, так это то, что Чэнь Мо работал над чем-то.

Оказывается, что он все это время работал над стендом!

Около стенда компании «Удар молнии» стояло много людей, чуть меньше, чем около стенда компании «Императорская династия» или «Дзен»

Чэнь Мо разделил пространство стенда на две зоны: одну зону он отдал игре «Warcraft: The Frozen Throne», а другую игре «Onmyoji». Часть «Warcraft: The Frozen Throne» была украшена в стиле западного фэнтези. Так же там стояла статуя Артаса в натуральную величину, а за компьютерами сидело множество людей, которые сейчас играли в «Warcraft: The Frozen Throne».

Зона игры «Onmyoji» была явно оформлена в восточном стиле и заполнена разными прекрасными косплеершами. Помимо них там так же было много разной экипировки из игры.

Этот стенд…прекрасен!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 173. Битва мозгов и мускулов**

Все были взволнованы, когда увидели стенд своей компании. Кроме того, украшения были действительно хороши, не хуже, чем украшения компании «Императорская династия» или компании «Дзен».

В зоне, которая была выделена для игры «Onmyoji», было много телефонов и планшетов. На всех этих устройствах был произведен вход в премиум аккаунты, у которых были открыты все персонажи редкости «SSR», что привело многих игроков в восторг.

— Боже мой, так вот как чувствуется пачка из персонажей редкости «SSR»! Я хочу плакать!

— Здесь так много персонажей редкости «SSR»… Каких же выбрать…

— Могу ли я выкупить этот аккаунт?

Очень много игроков желали попробовать поиграть на подобном аккаунте, и очередь была настолько большой, что она почти достигла стенда компании «Императорская династия»!

Сотрудники «Императорской династия» были очень недовольны этим!

Они потеряют все свое достоинство, если будут сидеть и смотреть за тем, как очередь становится все больше и больше!

Пока игроки стояли в очереди, на стенде компании «Императорская династия» зажегся свет. Заиграла заразительная мелодия, и вскоре на сцене появилось множество красивых косплеерш!

Это появление привлекло внимание многих геймеров, которые до этого ничего не делали. Косплеерши, похоже, были профессионалами своего дела, поскольку они успешно привлекли к себе все внимание.

— Боже мой! Три девушки справа так привлекательны!

— За эти ноги можно умереть!

— Отойди! Я записываю!

— Компания «Императорская династия» решила устроить тут танцевальный фестиваль?

Все, кто был рядом с Чэнь Мо, начали выражать свой гнев. Как они могли превратить эту игровую конференцию в танцевальный фестиваль? Крупная компания решила прибегнуть к такой дешевой тактике?

Позор!

Чэнь Мо тоже был недоволен.

Чэнь Мо приказал персоналу тоже включить музыку!

Вскоре заиграла очень знакомая песня…

Та самая песня, с помощью которой он прорекламировал свою игру на «Вейбо»!

Косплеерши Чэнь Мо начали танцевать сразу после того, как заиграла музыка!

Прежде чем люди успели насладиться выступлением компании «Императорская династия», их внимание снова переключилось на стенд Чэнь Мо.

— Боже мой, компания «Удар молнии» тоже решила устроить тут невесть что?

— Эта та самая песня!

— Чувак, эта мелодия так заразительна, теперь моя голова наполнена ей! Черт возьми!

— Я думаю, что одна из косплеерш тоже заразилась ей, ха-ха!

— Я пойду посмотрю. Я еще не видел, чтобы под эту заразительную песню танцевали хорошенькие девушки.

— Я с тобой!

Многие из игроков вернулись к стенду Чэнь Мо, когда они услышали знакомую мелодию, из-за чего количество людей около стенда компании «Императорская династия» значительно уменьшилось!

Персонал компании «Императорская династия» кипел от злости!

Они не могли проиграть, только не на игровой конференции!

Как только косплеерши перестали танцевать, один из сотрудников компании «Императорская династия» сказал в мегафон: — Мы проводим турнир по игре «Пророчество повелителя луны». Победитель заберет максимально раскаченный аккаунт с собой! Вы не можете пропустить это событие!

Максимально раскаченный аккаунт за бесплатно? Игроки тут же медленно начали идти к стенду компании «Императорская династия»!

Один такой аккаунт мог стоить десятки, а то и сотни тысяч юаней!

Многие другие игроки тоже отправились туда, только ради просмотра этого турнира.

Чэнь Мо был потрясен. — О, они хотят посоревноваться?

Су Цзинью сказала: — Мы тоже должны сделать что-то подобное, босс!

Чэнь Мо потерял дар речи. — Я не готов к чему-то подобному! Дай мне секунду.

Пока он думал, Цзоу Чжо, который все это время играл в игру «Warcraft: The Frozen Throne», сказал Чэнь Мо: — Управляющий, Гоп, Кайзер и другие здесь. Они спросили у меня, в каком зале мы находимся.

Чэнь Мо был шокирован. — А? Они тоже приехали на эту игровую конференцию?

Цзоу Чжо кивнул и сказал: — Да, они все здесь. Они направляются сюда после того, как узнали, что у нас есть стенд с игрой «Warcraft: The Frozen Throne».

Это была отличная новость для Чэнь Мо. — Отлично! Скажи им, чтобы они побыстрее пришли сюда! Мы находимся в зале «N-2», прямо рядом со стендом компании «Императорская династия».

Вскоре титаны рейтинга: Гоп, Дигва, ночной ветер и Кайзер прибыли.

Чэнь Мо сунул мегафон в руки Цянь Куна и сказал: — Рассчитываю на тебя!

— Хорошо! — Цянь Кун схватил мегафон и забрался на более высокое место и крикнул: — Внимание, игроки «Warcraft: The Frozen Throne» и не только! Боги ладдера пришли сюда, подхидте за автографами!

Среди пришедших было довольно много фанатов. А так как сразу несколько лучших игроков пришли сюда, это привлекло внимание многих обычных людей.

— А? Они действительно все здесь!

— Боже мой, я был вполне доволен автографом Чэнь Мо, но лучшие боги ладдера здесь! Эта поездка стоила того!

— А боги будут играть? Я хочу посмотреть за тем, как они будут играть!

Многие люди уже были довольны получением автографа Чэнь Мо и хотели уже уйти, но тут появились лучшие игроки!

Многие игроки, которые уже практически отошли от стенда компании «Удар молнии», направилась прямо к секции с игрой «Warcraft: The Frozen Throne»! Ночной ветер был даже окружен поклонниками, прежде чем он успел до стенда!

С этим ничего нельзя было поделать. Им потребовалось почти двадцать минут, чтобы оставить для всех желающих свои подписи.

Гоп подошел к Чэнь Мо и сказал: — Как ты мог так поступить со своими гостями? Мы проделали весь этот путь, чтобы поддержать тебя, но ты использовал нас, чтобы привлечь внимание к своему стенду? Мы даже не успели выпить воды!

Чэнь Мо рассмеялся. — Не сердись! Может сыграем разок?

Гоп закатил глаза. — Спасибо, я пожалуй откажусь! Вообще-то у меня сегодня очень хорошее настроение, и я не хочу его портить!

Появление киберспортсменов игры «Warcraft: The Frozen Throne» нарушило все планы компании «Императорская династия». Кому было какое дело до какого-то там турнира, когда неподалеку находились настоящие знаменитости!

Менеджер персонала компании «Императорская династия» был готов взорваться!

Пора вытаскивать настоящие козыри!

Один из сотрудников вытащил мегафон и сказал: — Новейшая виртуальная игра от компании «Императорская династия», игра «Приключение стрелка» доступна для тестирования! Но есть ограничения, только первая сотня сможет насладиться новой игрой!

Игроки снова начали пересматривать свой выбор!

— Эта та самая стрелялка, о которой говорят на каждом шагу?

— Я слышал, что она действительно хороша!

— Мы должны поиграть в нее!

Многие игроки снова повернулись к стенду компании «Императорская династия»!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 174. Казуальная игра**

— Эти парни слишком бесстыдны! — пожаловалась Су Цзинью.

Вэнь Линвэй кивнула и сказала: — Верно! Скряга, вытаскивай на свет свою виртуальную игру!

— У меня ее нет!

Все дружно вздохнули, оказалось, что у них больше не осталось патронов для продолжения перестрелки. Компания «Императорская династия» подготовила к этой конференции виртуальную игру, но Чэнь Мо этого не сделал. Он даже не подготовил большую компьютерную РПГ-игру!

Пока все думали, что у Чэнь Мо больше не осталось козырей, он уже как несколько минут сидел за ноутбуком.

Чэнь Мо выхватил мегафон из рук Цянь Куна и сказал: — Дамы и господа, подойдите и посмотрите на новую мобильную игру! Ничего страшного, если вы не хотите стоять в очереди, компания «Удар молнии» позаботилась о вас! Просто отсканируйте QR-код и скачайте игру. Она весит всего лишь сто двадцать мегабайт. Это казуальная игра-головоломка, и она полностью бесплатна!

Все дружно воскликнули: — Боже мой, босс стал рекламным агентом? Давайте дружно сделаем вид, что не знаем его…

Но это действительно сработало, голос Чэнь Мо действительно сумел привлечь внимание большинства игроков.

Конечно, виртуальная игра от компании «Императорская династия» была действительно привлекательной, но сколько им придется стоять в очереди ради нее? Большинство людей просто стояли в очереди и ничего не делали.

И когда они услышали слова Чэнь Мо, они заметили огромный QR-код на экране.

— Чэнь Мо тоже привез с собой новую игру? Казуальную игру-головоломку?

— Ну, она хотя бы поможет нам скоротать время.

— А что интересного в казуальных играх-головоломках?

— Это казуальная игра-головоломка от Чэнь Мо, ты забыл про игру «Растения против зомби»?

— Верно, ее создал Чэнь Мо, и ты серьезно не играл в нее? Я вот, например, сыграл во все игры от Чэнь Мо.

— Конечно, почему бы и нет. Мне все равно нечего делать.

Многие игроки вытащили свои телефоны и начали загружать новую игру Чэнь Мо.

Су Цзинью и остальные были потрясены.

— Скряга, ты тайно создал новую игру? — воскликнула Вэнь Линвэй.

Чэнь Мо потерял дар речи. — Что значит тайно, нужно ли мне советоваться с тобой по поводу новой игры?

Вэнь Линвэй рассмеялась. — Конечно, нет. Ладно, я тоже скачаю ее.

Вскоре все увидели, что новой игрой Чэнь Мо являлась игра под названием «Anipop»

— Что это, игра о комбинациях?

— Три в ряд?

Между игроками завязалась дискуссия.

— Что это за три в ряд? Через пять минут в нее будет скучно играть!

— Да, в подобные игры так скучно играть. Все зависит от того, насколько хорошо вы можете предсказать движения камней.

— Предсказывать движения камней? Все зависит от вашей удачи! Если вам повезет, вы преодолеете уровень за несколько ходов, а иначе вы будете сидеть на одном уровне целый год!

— Я думал, что Чэнь Мо создаст игру вроде «Растений против зомби», почему я чувствую, что меня обманули!

— Ладно, давай скачаем и посмотрим.

Су Цзинью тоже была смущена и спросила: — Босс, почему ты создал игру типа «Три в ряд»? Она очень быстро наскучит игрокам.

— Попробуй поиграть в нее, тогда-то ты и поймешь, что она отличается от других игр типа «Три в ряд», — сказал Чэнь Мо.

Чэнь Мо провел некоторое исследование перед тем, как начал создавать эту игру. Игры типа «Три в ряд» в этом мире были довольно примитивными, большая часть проблемы заключалась в однотипности и плохом качестве.

Все игры этого мира типа «Три в ряд» были очень утомительны на более поздних стадиях игры, игроки уставали от всего — от однообразной картинки, звуков, уровней…

Вот почему практически все присутствующие игроки были разочарованы, когда увидели, что Чэнь Мо выпустил игру типа «Три в ряд».

В основу сюжета легла простая сценка, в которой было всего несколько красивых рисунков. Огромное семя упало на землю и в одно мгновение из нее проросла гигантская виноградная лоза, которая подняла дом мэра к небу.

В итоге все закончилось тем, что разные животные решили спасти мэра

Игроки начинали с нижней части виноградной лозы.

Первые несколько уровней не были особо сложными, так как в них игрокам намекали, как нужно играть, что нужно делать и тому подобные банальные вещи.

На втором уровне игра намекала игрокам о том, что игроки могли бы достичь лучших результатов, если бы они собрали комбо из четверых или даже пяти плиток.

— А? Специальные бонусы по уничтожению плиток, если я сделаю комбо из четверых? Вау!

— Бомба расчищает такую большую территорию, а в эту игру довольно приятно играть…

— И площадь еще больше, когда у вас есть два разных животных вместе.»

— Нету ограничений по времени, только на количество ходов!

— Она не похожа не другие игры типа «Три в ряд». В этой игре у нас есть время на подумать, в кой-то веки кто-то додумался до этого.

— Пока что все довольно легко, сможем ли мы пройти ее?

— Неплохая убивалка времени.

— Звуковые эффекты великолепны. Возгласы за комбо так приятно слушать.

— Неплохо, Чэнь Мо даже удается добавить бонусы… Но я в замешательстве, есть так много способов пройти уровень, но у нас есть ограничение только в виде ходов. Разве тогда прохождение этой игры не будет слишком простым делом? Я не сталкивалась ни с какими проблемами, я каждый раз проходила уровень на три звезды…

Игроки довольно быстро поняли, что эта игра не была типичным представителем игр «Три в ряд».

По мере того как уровни становились все сложнее и сложнее, они поняли, что игра была далеко не такой простой, как они думали.

Тем не менее, увеличение сложности было сделано действительно хорошо. После случайной неудачи игрок, скорее всего, сможет пройти уровень. По мере увеличения сложности игроки открывали новые механики. Дизайн уровней также менялся, из-за чего каждый уровень ощущался новым.

— Блин, эта игра на самом деле довольно хороша.

— Верно, особенно мне нравится, что в ней нет дурацкого ограничения по времени. В отличие от других игр типа «Три в ряд», которые полностью зависят от вашей скорости, тут все зависит от ваших мозгов.

— Увеличение сложности тоже вполне плавное. Графика тоже довольно приятная, в нее определенно стоит поиграть.

— Неужели? Тогда я скачаю ее.

Первая партия игроков не сказала ничего плохого об игре, из-за чего игроки, которые не захотели скачивать ее, все же решили установить ее на свои телефоны.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 175. Увлекательная игра**

Игра «Anipop» была невероятно успешной. В прошлой жизни Чэнь Мо эта игра умудрилась охватить все возрастные категории — в эту игру играли как дети, так и старики. На протяжении пяти месяцев в нее ежедневно играло более десяти миллионов человек.

И в отличие от обычных игр типа «Три в ряд», сложность игры «Anipop» не исходила из ограничения по времени, вместо этого у игрока были ограничены шаги. Это позволило игрокам планировать свой следующий шаг, а не бездумно передвигать все, что плохо лежало.

Из-за этого эта игра стала настоящей казуальной головоломкой, а не игрой, где была важна реакция, скорость рук и то, как быстро игрок замечал совпадения.

В то же время в игру «Anipop» разработчики добавили еще множество способов очистки плиток, бомбы, случайные взрывы, дополнительные бонусы…

Разработчики игры «Anipop» также проделали действительно хорошую работу над балансом. За каждое комбо будет выдаваться разное количество очков, и у каждого уровня для получения трех звезд нужно было набрать разное количество очков.

Дизайн уровней в игре «Anipop» также был невероятно качественным, более тысячи двухсот различных уровней с пятью разными стилями, которые открывались по мере прохождения игры.

Порталы, лед, золотые стручки, снег, подарки, гнезда, драгоценные камни, воздушные шары, НЛО, ракеты, осьминоги, зыбучие пески…

Появление множества различных механик позволяло игрокам чувствовать, что они играют во что-то новое, из-за чего они не уставали.

Более того, сложность уровней была выполнена на высшем уровне, игрок не мог застрять на одном уровне на несколько дней или даже недель. Игрок будет прогрессировать каждый божий день, но не будет проходить уровни без проблем.

Разработчики так же перепробовали множество различных стилей, даже крошечные модели животных были переделаны более тридцати пяти раз, прежде чем были получены такие модельки, которые нравились большинству игроков.

Разработчики «Anipop» также проделали хорошую работу со звуковыми эффектами. Некоторые игроки даже говорили, что все было настолько хорошо, что они даже были не против оставаться на одном и том же уровне по нескольку дней.

Более того, когда игрок умудрялся запускать большую цепочку, то приятный женский голос говорил «Великолепно!» и «Отлично!», что только добавляло плюсик к игре.

И последнее, но не менее важное: социальная система. Социальная система игры «Anipop» также была очень хорошо сделана, игрок мог проверить прогресс своих друзей, увидеть счет друга за уровень, игрок даже мог отправлять и запрашивать бонусы, просить помощи с прохождением уровня… Такие простые функции очень сильно улучшали взаимодействие внутри игры.

Вскоре многие были полностью увлечены этой игрой.

— Уф, у меня кончились жизни.

— Хорошо, хорошо, добавь меня, и я пришлю тебе немного.

— Более поздние уровни настолько интересны, сколько механик еще ждет нас впереди Чэнь Мо?

— Я не могу остановиться!

— Звуковые эффекты так приятны, особенно разбивание льда. Я мог бы слушать это целый день!

— Почему ты сидишь здесь и ничего не делаешь? Твоя очередь пришла.

— Господи, неужели уже моя очередь? Я еще не закончил проходить этот уровень. Знаешь что? Давай, иди, я зайду после тебя.

— Э-э-э-э, вообще-то я тоже еще не прошел уровень, так что…

Поскольку игровых капсул было мало, большинство из игроков до этого момента сидели и ничего не делали. Но когда Чэнь Мо объявил о новой игре, они решили скачать ее и просто убить ей время. Но теперь, когда настала их очередь идти играть, они не хотели уходить!

Сотрудники компании «Императорская династия» были ошарашены, что такого Чэнь Мо сделал с этими игроками?

Как так получилось, что они хотели играть в какую-то мобильную игру вместо виртуальной?

Разве это не просто игра типа «Три в ряд»? Как он мог добавить к этому жанру что-нибудь интересное?

Люди на стороне Чэнь Мо тоже были сбиты с толку, что же происходит?

Они думали, что игра «Anipop» была довольно забавной. Однако они не ожидали, что она будет так популярна. Сейчас уже все те, кто стоял в очереди, играл в нее!

— Управляющий, ты просто чудо! Ну и что с того, что у вас есть виртуальная игра, мы можем противопоставить их виртуальной игре мобильную игру! — сказала Чан Сюэ.

Цянь Кун едва мог спокойно дышать после того, как смеялся почти пять минут. — Посмотрите на их выражения лиц. Вот умора! Они думали, что смогут использовать свою новую игру в качестве козыря, но в итоге их козырь был побит мобильной игрой! Я не могу дышать!

Чэнь Мо направился к стенду компании «Императорская династия».

Он видел, что практически все люди, что стояли в очереди, играли в его игру. Чэнь Мо прошел прямо к стенду компании «Императорская династия» и спросил: — Посмотрите на всех этих парней, чьи лица сейчас погружены в телефоны. Хотите я протестирую вашу новую игру?

Персонал был ошеломлен, как кто-то мог быть настолько смелым?

Он же просто хочет начать драку прямо сейчас!

Но, конечно, персонал не мог заставить Чэнь Мо уйти, они могли только притворно улыбнуться и сказать: — Ха-ха-ха, отличная шутка. Еще много людей ждут своей очереди!

В этот момент к ним подошла косплеерша и сказала: — Все в порядке, в конце концов, он основатель компании «Удар молнии». Просто позволь ему попробовать ее!

Девушка была одета в слишком открытую одежду, а вместе с великолепным телом и великолепным лицом она выглядела действительно невероятно.

На груди у нее висел бейджик, на котором было написано: [Сайри].

Парень почувствовал себя немного беспомощным. — Хорошо, сейчас все будет.

Чэнь Мо махнул рукой и сказал: — Не нужно, я просто пошутил.

Чэнь Мо никогда не планировал играть в их новую виртуальную игру. Он был здесь только для того, чтобы подшутить над персоналом компании «Императорская династия».

— Честно говоря, мистер Чэнь Мо, вы моложе, чем я думала.

— Спасибо, ты отлично танцевала. Хочешь присоединиться к нам?

— Мне платят довольно много, — рассмеялась Сайри, — И я не уверена, что ты сможешь потянуть мою зарплату, господин Чэнь Мо.

— Неужели? Что ж, приятно было познакомиться, — ответил Чэнь Мо.

Сайри издала сдавленный смешок. — И это все? Ты даже не спросишь, сколько мне платят? Давай обменяемся контактами, если я захочу сменить работу, я устроюсь именно в твою компанию.

Чэнь Мо ответил через несколько коротких мгновений: — Хорошо.

И тут же они обменялись контактами прямо перед всем персоналом…

— Хорошо, увидимся в следующий раз, — сказал Чэнь Мо, после чего вернулся к своему стенду.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 176. Церемония награждения**

Игровая конференция «E3» шла еще три дня. Компания «Императорская династия» действовала довольно агрессивно в первый день, но после того, как Чэнь Мо их переиграл, они перестали как-то пытаться привлечь к себе внимание и вели себя тихо.

Внутри магазина видеоигр Чэнь Мо.

Цянь Кун, по-видимому, не был доволен. — Мне все понравилось, но этого было мало! Когда пройдет следующая игровая конференция?

Су Цзинью ответила: — Следующая? Примерно через полгода, до китайского нового года, вероятно, не будет никакой крупной игровой конференции.

Чжэн Хунси сказал: — В любом случае, самой горячей игрой этого игрового съезда стала игра «Anipop». Другие крупные разработчики, вероятно, испачкали свои штаны, когда узнали об этом.

— Верно, — засмеялась Су Цзинью, — Так много разработчиков показали свои новые виртуальные игры, над которыми они очень усердно работали, но в итоге их затмила простая мобильная игра. Это было невероятно.

Многие игровые СМИ опубликовали свои статьи после окончания игровой конференции. Они также были потрясены, когда увидели, что самой горячей игрой этой игровой конференции стала не виртуальная игра, а очень простая мобильная игра.

И эта новость также стала очень популярной!

Вскоре игра «Anipop» была выпущена на игровой платформе компании «Удар молнии» и в официальном магазине приложений. Так как об игре очень много говорили, в первый же день ее скачали более четырехсот шестидесяти тысяч раз.

В прошлом мире Чэнь Мо игру «Anipop» скачало более 3,5 миллиона раз за первые пятнадцать дней.

В итоге игровая платформа компании «Удар молнии» стала одной из самых влиятельных платформ по распространению игр в Китае.

В то же время уже почти все сотрудники были найдены и наняты. Чэнь Мо поговорил с последним кандидатом, и хотя некоторые из них не полностью соответствовали его требованиям, их личные качества перекрывали эти недостатки.

Все они уже знали свои роли и то, что они будут делать.

Тем не менее, новые сотрудники официально начнут работать только после китайского нового года, так что в настоящее время они были совершенно свободны.

Чэнь Мо разрешил в это свободное время Су Цзинью и остальным создать свои собственные игры, и все их игры будут размещены на его игровой платформе, если их качество будет вполне неплохим.

Вскоре после возвращения домой из волшебного города Чэнь Мо получил уведомление от игрового комитета, в котором говорилось, что он был приглашен на церемонию награждения игр, после которого он официально станет почетным членом.

Чэнь Мо решил быстро узнать что-нибудь о так называемой церемонии награждения игр.

Церемония награждения игр была похожа на церемонию его прошлого мира, но имела некоторые отличия.

Эта церемония проводилась игровым комитетом ежегодно, обычно в середине января, прямо перед китайским новым годом.

На этой церемонии поощряли только игры тех геймдизайнеров, что попали под взор игрового комитета.

Помимо объявления почетных членов игрового комитета, там так же вручались призы за разные номинации.

Кроме того, там так же выступали разные успешные геймдизайнеры и не только.

Можно было сказать, что награды этого мира были теми же, что и из его прошлого мира: награда за игру года, самую креативную игру, лучший новый дизайн, лучшие компьютерные/виртуальные/мобильные игры, лучший сюжет и т. д. Игру года можно было назвать самой престижной наградой среди всех наград. Любой, кто получит такую награду, скорее всего, станет чрезвычайно влиятельным геймдизайнером.

И хотя для других стран это выглядело бы странно, но одобрение и поддержка чиновников было крайне важно в Китае.

Чэнь Мо не слишком заботился о наградах, поскольку он находился в индустрии видеоигр всего два года и сделал много высококачественных игр, но так не выпустил ни одной виртуальной или хотя бы масштабной ММОРПГ-игры.

Обычно большинство наград уходили виртуальным играм, хотя и выдающиеся компьютерные игры тоже могли взять какие-нибудь награды, но это происходило очень редко.

Мобильные игры в принципе обычно ничего не получали.

Так что в лучшем случае он сможет получить награду за лучший дизайн или лучшую мобильную игра, но на этом все.

—

В день церемонии награждения стояла прекрасная погода.

Эта церемония награждения была высоко оценена в индустрии видеоигр, потому что она была организована игровым комитетом, но обычно ее не транслировали в отличие от других мероприятий, поскольку большинству игроков было плевать на эти награды. Самое большее, что может произойти, так это выход нескольких статей о тех, кто получил те или иные награды.

Поэтому, несмотря на важность этого мероприятия, вокруг церемонии не было много шумихи.

В культурный центр Чэнь Мо прибыл вовремя.

Хоть мероприятие называлось «Ежегодная церемония награждения видеоигр», речь шла не только о наградах.

Мероприятие длилось два дня. В первый день проводились разные выставки, обмен опытом, идеями и переговоры геймдизайнеров разной величины. Сама церемония награждения стартовала только вечером второго дня.

И хоть церемония награждения была важной, но общение и обмен мнениями были не менее важны. Чиновники также приглашали некоторых известных геймдизайнеров выступить в роли спикеров, чтобы другие геймдизайнеры получили некоторый уникальный опыт и черпнули вдохновение из опыта другого геймдизайнера.

Эта церемония награждения была создана не только для награждения выдающихся игр, но и для того, чтобы геймдизайнеры смогли пообщаться друг с другом и поделиться опытом.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 177. Презентация**

Как только Чэнь Мо вошел в зал, он услышал, как кто-то окликнул его.

Это был Цю Хэнъян. Чэнь Мо подошел к нему и пожал ему руку. — Ты тоже здесь?

Цю Хэнъян кивнул. — Я думал позвонить тебе, но из-за дел забыл это сделать. Я видел новости за последние несколько дней. Ты действительно сделал это, тебе удалось создать огромную шумиху с помощью простой мобильной игры.

Чэнь Мо рассмеялся. — Что ты имеешь в виду под огромной шумихой? Я просто подумал, что было бы неплохо создать игру для игроков, которая убила бы время на этой игровой конференции, в конце концов там местами были действительно огромные очереди. В любом случае, я здесь впервые, так что было бы здорово, если бы ты познакомил меня с другими.

Цю Хэнъян кивнул и сказал: — Конечно, следуй за мной.

Они шли, а по пути болтали друг с другом.

Чэнь Мо спросил: — Я слышал, что твоя новая игра довольно успешно показала себя?

Цю Хэнъян кивнул. — Да, но мой переход из класса «B» в класс «A» занял примерно пять лет, но ты сумел сделать это всего за год. Всего за год ты принес в игровую индустрию столько безумия, сколько игр ты там сделал? Варкрафт, Легенда, про Шикигами, три в ряд… Я сомневаюсь, что в игровой индустрии найдется много людей, которые смогли бы всего за год создать столько же игр.

Чэнь Мо сказал: — Я начал работать над Варкрафтом с октября прошлого года, и мы создавали ее чуть больше полугода. И среди моих игр только Варкрафт был более-менее серьезным проектом, остальные игры больше походили на не очень качественые поделки.

Цю Хэнъян рассмеялся. — В любом случае ты довольно быстро встал на ноги, и главное, что все твои игры были довольно хорошо приняты игроками.

— Основные события на сегодня и завтра — это разные сетевые мероприятия и беседы, большинство из которых были организованы игровым комитетом, — сказал Цю Хэнъян.

Чэнь Мо спросил: — Ты будешь выступать спикером сегодня или завтра?

Цю Хэнъян покачал головой. — Я? Мне все еще не хватает опыта. Обычно спикерами являются геймдизайнеры класса «S», которые выпустили несколько успешных виртуальных игр.

— Ты, вероятно, смог бы сам выступить с какой-нибудь темой, которая будет основана на твоих результатах в мобильной индустрии в этом году, но я думаю, что поскольку ты еще не являешься официальным почетным членом игрового комитета, они не стали организовывать нечто подобное, потому что еще не очень хорошо знают тебя.

— Я вообще-то не хочу ничего говорить, — сказал Чэнь Мо.

Цю Хэнъян рассмеялся. — Ты можешь получить столько вдохновения после своего доклада, так что иногда лучше выступать, да и так ты помогаешь мелким геймдизайнерам становиться чуточку лучше.

— Кстати говоря, о чем именно ты хотел бы послушать?

В день проводилось более десяти разных конференций, и в среднем каждая шла по два часа. Он должен был решить, какие из них он хотел бы посетить, так зачастую шло по две, а то и по три конференции одновременно.

А если геймдизайнеры не хотели отвечать спикерам на конференциях, они могли просмотреть разные презентации или доклады. Подобные мероприятия создавались самими геймдизайнерами, и другие геймдизайнеры могли прийти и послушать о чем шла речь в любой момент.

Чэнь Мо немного подумал, после чего сказал: — Думаю будет лучше, если я гляну какую-нибудь презентацию.

Чэнь Мо не хотел спорить с другими геймдизайнерами на конференциях, поэтому он решил, что будет лучше, если он просмотрит чью-нибудь презентацию.

Сейчас можно было просмотреть сразу несколько презентаций: «Использование света и декораций на уровнях», «Концепции дизайна казуальных игр и обмен опытом» и «Как сделать высококачественный виртуальный шутер».

Цю Хэнъян со смехом спросил: — Присоединишься к концепции дизайна казуальных игр?

Чэнь Мо улыбнулся. — Если хочешь, я могу рассказать тебе обо всем, что тебя интересует.

Цю Хэнъян рассмеялся. — Верно, тебе, наверное, немного обидно будет слушать то, как другие будут говорить о казуальных играх. В конце концов все твои мобильные игры находятся в верхней части таблицы лидеров казуальных игр.

— Что на счет высококачественного виртуального шутера? — предложил Чэнь Мо.

Цю Хэнъян кивнул. — Конечно. Сейчас мы еще не можем создавать виртуальные игры, но рано или поздно нам придется их создать. Возможно, что будет лучше, если мы сейчас узнаем что-нибудь об этом ноу-хау.

На этой презентации было довольно много посетителей, и большинство из них были геймдизайнерами класса «B» или выше.

Большинство мест в первом ряду были уже заняты, так что они вдвоем сели где-то сзади.

Спикером этой презентации был геймдизайнер класса «S» из компании «Дзен», Ран Хэ. Его игра, «Тяжелый штурм», являлась одним из лучших виртуальных шутеров в Китае и была оценена очень высоко в китайской индустрии видеоигр.

— Я рад тому, что могу поделиться некоторыми вещами, которые я узнал во время разработки игры «Тяжелый штурм» в этом замечательном месте.

— Я думаю, что мы все еще немного отстаем с точки зрения дизайна в виртуальных играх по сравнению с западом, поэтому я решил рассказать вам о своем опыте, и я надеюсь, что каждый сможет что-то вынести из этой презентации.

— Я должен начать с того, что на рынок шутеров трудно пробиться, и еще сложнее пробиться на рынок виртуальных шутеров. Поскольку все действия происходят в виртуальной реальности, нам нужно воссоздать реалистичную среду для ведения войны, и если бы мы где-то допустили ошибку, вся игра чувствовалась бы безвкусной и неинтересной. По сравнению с шутерами из-за рубежа китайские шутеры довольно слабы.

— И за эти два часа я расскажу о том, как сделать высококачественную виртуальную игру, начиная с трех основных моментов: окружающей среды, оружия и стиля игры.

— Во-первых, с точки зрения окружающей среды, мы должны выбрать что-то, что будет соответствовать игровому процессу и сюжету, поскольку это повлияет на то, как будет чувствоваться игра, и это непосредственно повлияет на то, как игроки будут ощущать ее…

Ран говорил прямо и свободно, и его было легко понять. Тем не менее, Чэнь Мо мог сказать, что он не выдавал наиболее важные секреты разработки.

И хоть геймдизайнеры могли узнать кое-что из этой речи, но они не смогут взять ядро его успеха и повернуть его вспять, тем самым начав угрожать его положению.

Ран говорил красноречиво почти два часа и в конце ответил на несколько вопросов из зала. Когда презентация подошла к концу, все захлопали.

Цю Хэнъян захлопал в ладоши и спросил Чэнь Мо: — Как тебе, ты узнал что-нибудь новое?

— Что-то в этом роде. Ну, это определенно лучше, чем слушать о казуальных играх, — сказал Чэнь Мо.

Цю Хэнъян рассмеялся. — Самое время пообедать, пойдем перекусим.

Конечно же игровой комитет позаботился о еде и накрыл шведский стол. Чэнь Мо и Цю Хэнъян взяли немного еды, после чего сели за стол у окна.

Когда они сели, кто-то окликнул Чэнь Мо.

— Чэнь Мо?

Чэнь Мо поднял голову и увидел Сайри.

Они встретились на игровой конференции в Волшебном городе, но почему они снова встретились на церемонии награждения?

Сайри пропустила формальности и села рядом с ними.

— Разве это мероприятие не только для геймдизайнеров? — удивился Чэнь Мо.

— Угу, — кивнула Сайри.

— Тогда как ты зашла сюда, ведь перед церемонией никто не будет танцевать или петь, верно?

Сайри издала сдавленный смешок. — Пфф, нет.

Цю Хэнъян посмотрел на Чэнь Мо, после чего снова посмотрел на Сайри: — Чэнь Мо, ты обознался? Она геймдизайнер, и она лучше нас вместе взятых.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 178. Лекция отменяется?**

Чэнь Мо был потрясен. — Она? Геймдизайнер?

Сайри скрестила ноги и спросила: — Что плохого в том, что я являюсь геймдизайнером?

— Но разве ты не работала косплеершей и тогда не танцевала?

Сайри кивнула. — Верно, я геймдизайнер и по совместительству косплеерша.

Чэнь Мо смутился. — Впервые слышу о том, чтобы кто-то совмещал две такие работы.

Сайри рассмеялась. — Разве странен тот факт, что геймдизайнер может танцевать? Разве ты еще и не являешься автором песен?

Чэнь Мо прищурился. — Это правда…

Цю Хэнъян рассмеялся. — Перестань над ним издеваться, Цю Цзян. Почему геймдизайнер класса «S» компании «Императорская династия» не ест вместе с другими работниками из своей компании, а вместо этого обедает с нами?

Чэнь Мо был потрясен, когда услышал ее имя. — Цю Цзян?

— Да, это мое настоящее имя, — кивнула Сайри. — Сайри — мой сценический псевдоним.

Чэнь Мо был ошарашен, ему должны были сказать об этом ранее! Неудивительно, что сотрудники всегда выполняли все ее приказы!

Конечно, Чэнь Мо знал, кто такая Цю Цзян. Она была геймдизайнером класса «S» из компании «Императорская династия». Игра «Пророчество повелителя луны» была ее творением, и эта игра находилась на том же уровне, что и игра «Легенда о мече».

Цю Цзян была одной из лучших геймдизайнеров компании «Императорская династия», она была той, перед кем даже Линь Чаосю должен бы преклониться.

Однако фотографий Цю Цзянь в интернете было немного, и Чэнь Мо не стал их искать. Более того, тогда на ее бейджике было написано [Сайри], откуда он мог знать, что это было ее сценическим именем?

Цю Цзян посмотрела на Цю Хэнъяна и спросила: — Это церемония награждения, мы не должны держаться вместе только потому, что мы из одной компании. И мне нравится тусоваться с вами двумя, или вы против моей компании?

Цю Хэнъян и Чэнь Мо лишились дара речи.

Цю Цзян продолжила: — Или вы думаете, что я здесь, чтобы добыть какой-то супер-важный секрет? Вы оба — всего лишь геймдизайнеры класса «B», так что это я должна быть той, кто должен быть осторожен.

— Мы оба теперь геймдизайнеры класса «А», — заявил Цю Хэнъян.

— О, класс «A», — Цю Цзян лукаво улыбнулась, — Поздравляю.

— Это не было похоже на поздравление! — сказал Цю Хэнъян.

Цю Цзян развела руками: — Все из-за того, что другие гейдмзайнеры из моей компании похожи на кусок скалы, все они такие скучные. Я чувствую, что рано или поздно опущусь до их уровня, если буду говорить с ними больше, чем нужно.

Чэнь Мо ответил через несколько мгновений: — Хорошо, делай что хочешь.

Они втроем продолжили болтать. Цю Цзян была одной из тех типов людей, которые слушают больше, чем говорят, и иногда добавляют свои мысли, просто чтобы показать свой интерес к теме. Однако Чэнь Мо чувствовал, что она не была похожа на других геймдизайнеров, ему стало очевидно, что она была намного умнее.

Однако Чэнь Мо не нервничал из-за этого. Она была простым геймдизайнером класса «S», он же станет геймдизайнером класса «S» через год-два!

Вскоре все трое закончили трапезу.

— Мне нужно выступить спикером, ребята, вы не хотите послушать? — предложила Цю Цзян.

Чэнь Мо кивнул. — Конечно.

Чэнь Мо на самом деле не очень-то и хотел идти на что-то подобное, так как все эти разговоры не очень-то и помогали ему.

Цю Цзян будет рассказывать о «Как хорошо использовать фентезийную интеллектуальную собственнось в больших играх» и будет рассказывать о разных вещах, с которыми столкнулась в процессе разработки игры «Пророчество повелителя луны».

Присутствовавших было так много, что все места были заняты, некоторые даже стояли, просто чтобы послушать эту лекцию. К счастью, Цю Цзян сумела занять места в первом ряду для Чэнь Мо и Цю Хэнъяна.

Фентезийная интеллектуальная собственнось была довольно горячей темой в Китае в последнее время, поскольку казалось, что у нее есть потенциал превзойти жанр сянься. Плюс у запада было гораздо больше свободы с темами.

Цю Цзян была спокойна и лаконична, она полностью владела сценой. Она также очень хорошо управлялась со временем, ни на минуту не превышая или не опуская лимит времени.

Аудитория ответила на ее выступление бурными аплодисментами.

— Она лучшая из лучших. Точка зрение геймдизайнера класса «S» полностью отличаются от моего.

— Да, хоть я и многого не понял, но я все равно чувствую, что получил от этой лекции очень много полезной информации.

— Вы только посмотрите на нее, она лучший геймдизайнер в стране, несмотря на то, что ей всего двадцать восемь лет. Что еще ты можешь сказать, кроме того, что она просто лучше нас!

Цю Цзян, казалось, услышала это, взглянула в направлении комментатора, после чего сердито села рядом с Чэнь Мо.

Цю Хэнъян издал сдавленный смешок и тихо прошептал Чэнь Мо: — Она действительно ненавидит, когда другие упоминают ее возраст, помни об этом.

— О, неужели? — Чэнь Мо обернулся и сказал Цю Цзянь: — Не сердись. Ты действительно красивая, я бы и не сказал, что тебе исполнилось двадцать восемь в этом году.

Цю Цзян была ошарашена этим комментарием, неужели этот комментарий должен был заставить ее почувствовать себя лучше? Серьезно?

Несмотря на то, что лекция давно закончилась, большинство людей в зале все еще сидели и болтали.

Чэнь Мо был смущен. — Почему они все еще здесь?

Цю Хэнъян посмотрел на расписание и сказал: — О, после этого будет проведена еще одна лекция, ее название: «Разбивка прибыльности мобильных карточных игр». Все они, вероятно, остались здесь ради нее.

— А?

Чэнь Мо решил проверить это и увидел, что здесь действительно должна будет пройти такая лекция, которая была организована компанией «Императорская династия», спикером будет выступать Цю Бин, геймдизайнер первой и второй части игры «Убийца демонов».

Чэнь Мо рассмеялся и сказал: — Я должен буду выслушать эту лекцию, это будет весело.

Хоть Чэнь Мо и знал все о прибыльности мобильных карточных игр как о своих пяти пальцев, он не был уверен о том, как люди этого мира анализировали мобильные карточные игры.

С помощью этой лекции он узнает о взглядах на мобильные карточные игры.

Много людей ожидали начала лекции, но в тоже время двое сотрудников в коридоре находились в панике.

— Что? Почему она отменяется? Почему?

— Потому что Цю Бинь не смог попасть на церемонию награждения!

— Мне никто об этом не сказал!

— Как бы то ни было, это не большая проблема. Просто скажи им об этом и попроси их уйти на другие лекции.

— Хорошо, я так и сделаю.

Один из сотрудников вышел на сцену и сказал в микрофон: — Мне очень жаль говорить вам об этом, но Цю Бинь не смог прийти на церемонию награждения по личным причинам. Поэтому эта лекция отменяется.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 179. Чэнь Мо ведет лекцию!**

Сразу же после этого объявления возникло множество недовольных возгласов.

— А? Цю Бинь не придет?

— Но почему?

— Я слышал, что это личная причина.

— Старик, я действительно хотел послушать его речь, почему он не пришел?

— Довольно забавно, что нас решили уведомить об этом только сейчас.

— Как бы то ни было, по соседству идет лекция об виртуальной реальности, давайте сходим туда.

— Боже, я хотел узнать кое-что о мобильных карточных играх, когда узнал, что они были очень прибыльными в этом году. Это как-то несерьезно.

Многие уже готовились покинуть зал.

В этот момент Цю Цзян вышла на сцену и схватила микрофон: — Цю Бинь не придет, но Чэнь Мо уже здесь. Вы, ребята, должны попытаться убедить его выступить, разве он не лучше, чем Цю Бинь?

Многие геймдизайнеры решили остаться, когда услышали предложение Цю Цзянь.

— Чэнь Мо? Чэнь Мо, который создал игру про Шикигами? Он тоже здесь?

— Боже мой, его игра полностью уничтожила игру Цю Биня. Его речь должна быть лучше, чем речь Цю Биня!

— Верно, тем более карточные мобильные игры появились из-за Чэнь Мо. Он — пионер мобильных карточных игр.

— А где же Чэнь Мо? Кто из нас — Чэнь Мо?

— Я никуда не уйду. Где Чэнь Мо? Выходи на сцену, Чэнь Мо!

Цю Цзян была очень довольна собой, пока спускалась по лестнице, после чего вытащила Чэнь Мо из его кресла.

Чэнь Мо был ошеломлен. Как так получилось, что я сейчас должен буду выступить с речью?

Я просто посмеялся над твоим возрастом, неужели месть должна быть такой жестокой?

Но когда Чэнь Мо встал, публика очень взволнованно захлопала в ладоши.

— Это действительно Чэнь Мо?

— Я тоже хочу послушать, пусть он выступит с речью!

Чэнь Мо лишился дара речи. Он не собирался выходить на сцену, но не мог сказать «нет» при таком энтузиазме зрителей.

Чэнь Мо тоже не возражал говорить о своих работах, другие могли бояться, что его уникальные фишки скопируют, но он не боялся.

Чэнь Мо неохотно поднялся на сцену и сказал: — Хорошо, раз вы, ребята, хотите послушать, то у меня не остается выбора.

Из зала снова раздались аплодисменты, за которыми последовала бурная дискуссия.

— Это и есть Чэнь Мо? Он такой молодой.

— На вид ему лет двадцать пять. Если бы он начал работать сразу после окончания университета, то проработал бы в этой отрасли всего два года.

— Этот парень — первоклассный геймдизайнер в таком возрасте! Мы уже проиграли!

— И его игра приносит ему более двухсот миллионов юаней в месяц!

— Больше двухсот миллионов юаней? Он, вероятно, останется на вершине списка бестселлеров по крайней мере на три месяца!

— Боже мой, так вот как выглядит гений!

— Слава богу, что я пришел сегодня, мне нужно будет кое-что записать.

Все, кто собирался уходить, вернулись на свои места в ожидании речи Чэнь Мо.

Эта речь была запланирована задолго до, так как карточные мобильные игры в последнее время становились все более популярными. Из-за этого игровой комитет решил поручить Цю Бину выступить с лекцией.

В конце концов, его игра долгое время находилась на первом месте среди списка бестселлеров. Независимо от количества игроков, популярности или дохода, Цю Бинь был более чем квалифицирован, чтобы выступить с речью.

Но кто бы мог подумать, что Чэнь Мо, который, казалось, перешел на рынок ПК-игр, вернется в мобильную игровую индустрию и разрушит список бестселлеров своей игрой «Onmyoji» и вызовет массовую истерию среди мобильных карточных игр.

Однако, поскольку все было уже обговорено заранее и Цю Бинь тоже уже представил свою речь, было бы не очень хорошо, если бы чиновники вдруг решили откинуть в сторону Цю Биня, который долгое время готовился к этому событию, в обмен на Чэнь Мо.

Однако Цю Бинь не приехал на церемонию. Зачем ему выступать с речью после того, как игра «Onmyoji» полностью превзошла его игру?

Он не смог придумать хорошего предлога.

Чиновники согласились с тем, что это была вполне обоснованная причина, и решили отменить эту лекцию.

Чэнь Мо посмотрел на часы и понял, что пора начинать.

Компьютер был подключен к проектору. Сейчас на нем была открыта презентация Цю Биня, которая была представлена заранее.

Чэнь Мо по быстрому пробежался глазами по его презентации: «Анализ модели прибыли мобильных карточных игр, Ведущий: Цю Бинь».

Чэнь Мо добавил несколько слов после «Ведущий: Цю Бинь»

«Ведущий: Цю Бинь Чэнь Мо»

Чэнь Мо прочистил горло и сказал: — Я рад, что могу сегодня выступить здесь и поделиться своим опытом в создании карточных игр.

— Эта лекция, вероятно, будет немного более неформальной, так что я надеюсь, что вы, ребята, не возражаете. Это не значит, что я не хочу следовать сценарию, просто у меня нет сценария, по которому я могу идти.

Это вызвало несколько смешков.

Чэнь Мо продолжил: — Я просто буду следовать мысли этой презентации. Ядро мобильных карточных игр довольно простое, большинство геймдизайнеров должны быть в состоянии понять это, если они приложат к этому некоторые усилия. Я надеюсь, что мое понимание не будет слишком отличаться от понимания мистера Цю Биня.

Чэнь Мо перешел к следующему слайду.

На первой странице презентации находилось четыре тезиса.

1) Помочь игрокам с распознаванием ценности карт.

2) Фрагментация времени.

3) Снизить стоимость разработки и увеличить количество обновлений.

4) Использовать хорошую интеллектуальную собственность.

На следующей странице был дан краткий обзор первого пункта, в нем говорилось, как игрокам можно было помочь с распознаванием ценности карт.

— Во-первых, как сформировать стоимость карт.

— Так называемая «стоимость карты » — это то, сколько игрок готов потратить на виртуальную карту. У разных игроков разные ценности, игроки могут потратить тысячи юаней за одну карточку редкости «SSR», в то время как другие не потратят и юаня.

Презентация Цю Биня была настолько хорошо сделана, что Чэнь Мо мог спокойно говорить о каждом отдельном пункте. Хотя содержание было понято большинству геймдизайнеров с первого взгляда, Чэнь Мо решил капнуть более глубоко и прояснял некоторые моменты, которые не были ясны, что позволило многим геймдизайнерам понять более мелкие важные детали.

— Так вот как это работает.

— Я всегда чувствовал, что моей игре чего-то не хватало, так вот чего ей не хватало…

— Теперь я наконец-то понял некоторые более неясные вещи.

Цю Цзян уделила выступлению Чэнь Мо все свое внимание. Хотя она сосредоточилась на виртуальных играх и вообще не заботилась о мобильных играх, она была удивлена и заинтересована многими моментами!

Прошло совсем немного времени, после чего Чэнь Мо закончил объяснять первый тезис.

После чего Чэнь Мо добавил еще несколько слов в конце названия второго тезиса.

«Фрагментация времени (не обязательно)»

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 180. Церемония награжения начинается!**

Они были потрясены, когда увидели, что Чэнь Мо решил отклониться от курса!

Эти два слова полностью изменили смысл этого тезиса!

— В эту ловушку попадаются многие геймдизайнеры. Я действительно сделал процесс игры «I am MT» разделенным, но что на счет игры «Onmyoji»?

— Несмотря на то, что моя игра не соответствует этому тезису, она все равно стала действительно успешной, почему? Все просто, главное — реиграбельность. Не важно, насколько вы все хорошо распланировали, главное, чтобы в вашу игру было интересно играть. Если все, что будут делать игроки, так это заходить раз за разом ради получения какого-нибудь бонуса… Ну, я могу только пожелать вам удачи.

— Третий тезис тоже очень спорный, как только ваша игра столкнется с высококачественными играми, ваша игра вылетит из гонки конкуренции, вот почему многие мобильные карточные игры были выброшены на свалку…

— И хотя интеллектуальная собственнось важна, вам не нужно бросать все свои силы ради получение хорошей собственности. Главное в мобильной карточной игре является сама игра. Покупка интеллектуальной собственности — это просто дополнительная наценка, это просто уже готовые скины для вашей игры, но все равно игра остается главной в успехе или провале вашей игры на рынке.

Чэнь Мо прошелся по всем тезисам.

Слушатели были удивлены и ошеломлены одновременно.

— Он полностью разбил тезисы Цю Биня. Он даже полностью переделал заключение?

— Верно, и это полная противоположность мнения Цю Биня.

— Кто из них прав?

— Я думаю, что в этом есть смысл.

— Я тоже так думаю, сейчас мне нужно немного времени на переваривание этой информации.

— Но если смотреть на его последнюю игру, то получается, что Чэнь Мо прав.

— Игра «Onmyoji» действительно переосмыслила идею мобильных карточных игр, но я действительно не понял, как она это сделала?

— Разве он не сам сказал, что главное — это качество игры?

— Это не совсем верно, разве не так?

— Так должна ли я сосредоточиться на реиграбельности или фрагментации? Должна ли я купить интеллектуальную собственность? Я запуталась!

— Два часа пролетели в мгновение ока…

Чэнь Мо добрался до последней страницы презентации: — Мобильные карточные игры имеют ограниченный срок службы. Возможно, в этом году рынок и сильно вырос, и многие мобильные карточные игры принесли своим создателям много денег, но в долгосрочной перспективе игрокам этот жанр наскучит и в конечном итоге он выйдет из моды.

— Трудно сказать, когда падение произойдет, но я скажу вот что — для начала сами сыграйте в свою игру и скажите, высокого ли она качества. Мобильные карточные игры будут находиться на плаву всего лишь некоторое время и не смогут приносить вам хорошие деньги вечно.

— Я надеюсь, что вы чему-то научились, и я надеюсь, что вы, ребята, сможете сделать отличные игры в будущем. На этом моя лекция подошла к концу, всем спасибо.

Чэнь Мо поклонился и покинул сцену под бурные аплодисменты.

— Это превосходно! Я не верю в то, что Цю Бинь смог рассказать нам о том же самом!

— Верно, это все-таки Чэнь Мо. Его знания о мобильных карточных играх действительно глубоки! Его взгляды полностью отличаются от наших.

— Но есть еще кое-что, чего я не понял…

— Не торопись и перевари это. Нам повезло, что он рассказал нам так много информации.

— Я думал, что Чэнь Мо сумасшедший, но он выглядит довольно скромным. Он даже поделился с нами таким драгоценным опытом!

Многие геймдизайнеры решили поприветствовать Чэнь Мо и обменяться с ним своими контактами. Чэнь Мо не стал отказывать им, так как многие из них искренне хотели стать его друзьями.

И хоть сегодня он рассказал много секретов о мобильных карточных играх, но знать — это одно, а сделать — это совсем другое.

Все видели, что игра «Onmyoji» принесла ему очень много денег, но сколько геймдизайнеров после ее выхода захотели вкладывать столько денег и сил в какую-то там мобильную игру?

Да и даже если бы Чэнь Мо раскрыл все свои формулы и секретные фишки, большинство геймдизайнеров не смогли бы создать по ним успешную мобильную карточную игру.

Некоторые геймдизайнеры выложили лекцию Чэнь Мо в интернет.

Когда Цю Бинь увидел ее, он немного умер внутри. Он специально не пришел на церемонию, но его имя все равно всплыло там!

Почему Цю Цзян вытащила его на сцену? Зачем она вытащила Чэнь Мо на сцену?

И этот Чэнь Мо, разве он не мог отказаться? Почему он решил выступить?

И почему он вообще решил использовать его презентацию?

И он даже изменил ее? Разве это не означает, что все мысли Цю Биня были неправильными?

Цю Бинь почувствовал себя беспомощным.

Черт бы тебя побрал, Чэнь Мо!

—

На второй день ничего сверхъестественного не произошло. Чэнь Мо все так же слушал все, что попадалось ему на глаза.

Главное событие, наконец, началось ночью.

Лекции и презентации были всего лишь вспомогательными мероприятиями для главной церемонии награждения. Многие геймдизайнеры целый год упорно трудились ради признания на этом событии, так как оно очень сильно помогло бы их будущему развитию.

Несколько человек, которых встретил Чэнь Мо по дороге, поприветствовали его, когда он вошел в зал.

— Чэнь Мо? Ты пришел!

— Я надеюсь, что ты получишь мобильную игру года.

— Вчера ты отлично выступил, будешь ли ты говорить о стратегиях?

Чэнь Мо ответил на все вопросы.

— Ну, я здесь только для галочки, не думаю, что смогу забрать домой хотя бы одну награду.

— Трудно сказать, может быть, в следующий раз.

Вскоре началась церемония награждения.

Один из сотрудников подошел к Чэнь Мо и прошептал ему: — Господин Чэнь Мо, заранее подготовьте речь на тот случай, если получите награду.

— А я получу награду?

— Я и сам не знаю, кто получит награду, это просто дружеское напоминание.

Чэнь Мо рассмеялся. — Хорошо, вам не нужно повторять дважды.

Хоть Чэнь Мо и сказал, что он здесь только для галочки, но на самом деле он действительно хотел получить какую-нибудь награду. В прошлом мире он был бы счастлив просто покупать новую одежду и иметь крышу над головой, но в этом мире он хотел, чтобы все было по другому.

Чэнь Мо уже заработал много денег, и ему не нужно было беспокоиться об одежде или крыше над головой, но Чэнь Мо все еще хотел выпустить больше хороших игр, и получение награды от чиновников очень сильно поможет ему в дальнейшем с этим.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 181. Почетный член игрового комитета**

Вскоре пришел Цю Хэнъян и сел рядом с Чэнь Мо.

Места были заранее определены чиновниками. За исключением первого ряда, который был предназначен для важных шишек, остальные места были более или менее распределены по классам, причем чем более высокий статус был у человека, тем ближе он сидел к первому ряду. Взаимоотношения между геймдизайнерами также учитывалось при распределении мест.

Поскольку Чэнь Мо и Цю Хэнъян были первоклассными геймдизайнерами и хорошо знали друг друга, они сидели в одном ряду.

Цю Хэнъян начал представлять остальных присутствующих Чэнь Мо.

— Те, кто сидят впереди, являются лидерами игрового комитета и не только, тебе рано или поздно придется столкнуться с ними. Ты должен познакомиться с ними как можно раньше, так как твои игры будут проходить через них.

— Это господин Чжан, он отвечает за официальный магазин приложений.

— Вон там сидит мистер Лю, он отвечает за «игровой движок иллюзий».

Чэнь Мо изо всех сил старался запомнить каждого человека.

Вскоре Цю Хэнъян начал представлять геймдизайнеров, которые сидели прямо за ними.

— Вон там сидят три геймдизайнера класса «S» из компании «Императорская династия». Ты уже знаком с Цю Цзянь, а рядом с ней сидят Янь Чжан и Цинь Сяо. Каждый из них работает над своими собственными виртуальными играми, вон там сидят геймдизайнеры из компании «Дзен»…

— Это Ран Хэ, геймдизайнер, который создал «Тяжелый штурм».…

Чэнь Мо попытался запомнить все имена. Было бы неловко, если бы их пути пересеклись в будущем, но он не смог вспомнить их имен.

Поскольку на этой церемонии присутствовало не так много геймдизайнеров класса «S», Цю Хэнъян представил еще несколько выдающихся геймдизайнеров класса «A». К тому времени, как он закончил, уже почти началась церемония награждения.

Чэнь Мо сказал: — Здесь так много невероятных людей. Я все это время был сосредоточен на работе и только сейчас понял, что на эту церемонию пришло так много талантливых людей.

Цю Хэнъян кивнул. — Верно, сюда пришли лучшие геймдизайнеры Китая, так что неудивительно, что здесь будет так много талантливых людей.

Когда ведущий вышел на сцену, болтовня стихла, а за ней последовали бурные аплодисменты.

Вскоре прибыли и оставшиеся важные шишки.

Чэнь Мо также заметил Цяо Хуа, который помог ему ранее. Он выглядел на лет сорок, был немного худощавым, элегантным и, казалось, вполне ухоженным, что создавало большой контраст с другими чиновниками средних лет.

С речью выступил председатель игрового комитета, Чжан Чжунсян.

Его речь длилась десять минут и была очень похожа на обычное выступление. Он сосредоточился на результатах прошлого года, указал на некоторые места, где еще нужно было поработать, и рассказал о планах на будущее.

После его речи церемония награждения, наконец, началась.

Чэнь Мо мог сказать, что эта церемония награждения была не такой формальной и серьезной, поскольку атмосфера была довольно расслабленной.

Церемония началась с объявления почетных членов игрового комитета этого года.

— Я с гордостью объявляю почетных членов игрового комитета этого года: геймдизайнера игры «Окрыленный Протос» — Ли Фэна, геймдизайнера игры «Небесное Троецарствие» — Чжан Сяокуна, геймдизайнера игры «Легенды Кунг Фу» и игры «Onmyoji» — Чэнь Мо, геймдизайнера игры «Прогулка со смертью» — Чжу Фаньлина, геймдизанйнера… Пожалуйста, пройдите на сцену!

Вскоре после объявления всех имен к названным лицам подошли сотрудники, которые находили соответствующих геймдизайнеров и проводили их на сцену.

Игровой комитет ежегодно принимал в свой состав десять почетных членов. Эти геймдизайнеры обычно были довольно молоды и выпускали как минимум одну качественную игру.

Геймдизайнеры, которые получили награды, были шокированы, кроме Чэнь Мо, конечно.

Другие геймдизайнеры смотрели на них с завистью.

— Почетные члены игрового комитета. Это все равно, что стать неприкосновенным.

— Как долго Ли Фэн ждал этого признания? Он усердно трудится в индустрии видеоигр уже почти восемь лет, и он уже выпустил много достойных игр. Наконец-то он получил награду…

— Скорее всего до этого он просто не проходил по некоторым особым критериям чиновников. Игра «Прогулка со смертью» от Чжу Фаньлина вероятно, принесла ему эту награду из-за того, что в ней рассказывалось о Китае.

— Но этот парень Чэнь Мо — урод! Он только что стал геймдизайнером класса «B» в этом году, но под конец года уже стал геймдизайнером класса «A» и стал почетным членом игрового комитета!

— И что? Он явно не человек!

— Он, вероятно, произвел огромное впечатление на игровой комитет игрой «Варкрафтом» и игрой «Легенды Кунг Фу». Ну и ежемесячный доход игры «Onmyoji», вероятно, забил последний гвоздь в крышку гроба.

— Это безумие, он смог создать игру на две разные темы — западную фентези и уся. Я ему так завидую.

Чэнь Мо вышел на сцену, чтобы получить сертификат от одного из лидеров.

Поскольку от них не требовалось произносить речь, они сразу же спустились со сцены после получения награды.

Цю Хэнъян спросил: — Каково это — выйти на сцену?

— Не очень впечатляет.

Цю Хэнъян рассмеялся. — Не волнуйся, это только начало. Главное блюдо будет вскоре подано.

Вскоре начали награждать геймдизайнеров.

Геймдизайнеры класса «A» нервно поглядывали на сцену. Если они выйдут на сцену, это будет очень хорошим событием, для них получение награды было словно признанием их трудов за целый год от официальных лиц.

Ведущий на сцене прочистил горло и сказал: — Я с гордостью объявляю, что в этом году победителем в номинации «лучшие звуковые эффекты» стала игра «Путешествие мечты», созданная Чжоу Хайбином!

Последовали громкие аплодисменты!

Чжоу Хайбинь встал, полный шока и недоверия.

Цю Хэнъян тоже начал хлопать в ладоши и прошептал Чэнь Мо: — Это инди-игра. У Чжоу Хайбина действительно высокие требования к музыке, так что-то, что он забрал эту награду, не является чем-то удивительным. Тем не менее он создал игру такого высокого качества в одиночку, вот за это им уже можно гордиться.

Чэнь Мо тоже похлопал, геймдизайнер, который относится к играм как к произведениям искусства, действительно заслуживал уважения.

Чжоу Хайбинь поднялся на сцену, принял награду, после чего начал произносить свою речь.

— Благодарю вас, благодарю вас. Я не ожидал получить эту награду, потому что это была инди-игра с нишевой целевой аудиторией. Геймплей также не нес в себе чего-то нового, но изюминкой этой маленькой игры являлась музыка и звуковые эффекты. Эта награда очень много значит для меня. Спасибо вам всем, спасибо моим преданным фанатам. Спасибо!

Последовала еще одна волна аплодисментов.

Хотя все тут и были конкурентами, инди-разработчик, такой как Чжоу Хайбин, определенно был необычным самородком, и большинство были рады тому, что он смог получить награду.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 182. Награда**

Следующая награда была за лучшую графику. На этот раз награду забрала не инди-игра, а виртуальная игра от компании «Дзен».

Геймдизайнер также был очень взволнован, поблагодарил организаторов, свою компанию и игроков.

Награды раздавались одна за другой: Лучшие визуальные эффекты, лучшая дебютная работа, лучший дизайн уровней лучшие модели…

Большинство наград были забраны компьютерными или виртуальными играми. Некоторые награды были взяты инди-играми, но мобильными играми еще не было взято ни одной награды.

Хотя игра «Onmyoji» являлась одной из лучших игр мобильной индустрии, она не могла сравниться с виртуальными играми или компьютерными играми.

Вскоре начали раздавать жанровые награды: лучший шутер, лучший файтинг, лучшая спортивная игра…

И, наконец, пришло время определять лучшую стратегию этого года.

На этот раз Цяо Хуа был ведущим.

Многие уже знали, кто заберет эту награду, так как в этом году во всем Китае был всего один геймдизайнер, который выпустил действительно популярную и прекрасную стратегию!

Цяо Хуа сказал: — Я рад объявить, что награду за лучшую стратегическую игру этого года заберет создатель игры «Warcraft: The Frozen Throne» — Чэнь Мо!

Последовала огромная волна аплодисментов!

Многие уже знали, кто получит эту награду в этом году, поскольку игра «Warcraft: The Frozen Throne» действительно привлекла много новых игроков в жанр стратегий. Она также сумела уничтожить заморскую игру и занять ее место. Более того, она действительно была успешной не только в Китае, так что никто не имел возражений против этого.

Чэнь Мо поднялся на сцену, чтобы получить награду.

Цяо Хуа передал награду Чэнь Мо, и, улыбаясь, сказал: — Поздравляю.

Чэнь Мо кивнул в знак благодарности, затем схватил микрофон и начал говорить.

— Все знают, что «Warcraft: The Frozen Throne» — это отличная игра. Поэтому я полностью согласен с признанием, которое официальные лица выдали моей игре. Спасибо.

На мгновение воцарилась тишина, а затем снова раздались громкие аплодисменты.

— Ха-ха, а этот парень Чэнь Мо любит пошалить! Он сказал это, когда уже получил награду!

— Боже мой, он действительно бесстрашный?

— Во всяком случае результатами его игры можно гордиться.

— Но это же безумие! В конце концов, это церемония награждения, и все большие шишки наблюдают за ней!

Реакция чиновников была разной.

— Этот Чэнь Мо довольно самоуверен, — нахмурился господин Чжан, который отвечал за официальный магазин приложений.

— Он еще молод, и это хорошо. Более того, индустрия видеоигр — это индустрия, которая нуждается в таких личностях, как он, — председатель Чжан Чжунсян махнул рукой, — Смелый или не смелый, главное, что он создает хорошие игры.

Вскоре были вручены награды за различные жанры. Далее шли более важные награды: за лучшую виртуальную игру, лучшую компьютерную игру и лучшую мобильную игру.

Награда за лучшую виртуальную игру была отдана игре «Пророчество лунного лорда», которую создала Цю Цзян.

Лучшая компьютерная игра была отдана игре «Песня Деметры», которая была выпущена компанией «Дзен».

Далее последовала награда за лучшую мобильную игру.

Большинство из них не заботились об этой награде в предыдущие годы, поскольку рынок мобильных игр в основном был полон казуальных игр. И обычно даже самые выдающиеся представители мобильных игр не приносили своим создателям более пятидесяти миллионов юаней дохода.

Но этот год не был похож на предыдущий, так как игре «Onmyoji» удалось заработать более трехсот миллионов юаней за первый месяц, такой доход превосходил даже многие компьютерные игры.

— Лучшая мобильная игра, наверное, отойдет игре «Onmyoji».

— Но игра «Onmyoji» рассказывает о японской теме. Понравится ли она лидерам? Почти все игры, которые получили награду, имеют в своей основе китайскую тематику.

— Трудно сказать. Статистику игры «Onmyoji» нельзя выкинуть за борт.

— Они также учитывают художественную ценность и уникальность, трудно сказать, кому отойдет эта награда.

Все стали ждать, когда объявят победителя.

— Я рад объявить, что в этом году победителем в номинации «Лучшая мобильная игра» станет…

…создатель игры «Onmyoji» — Чэнь Мо!

Чэнь Мо был немного удивлен, но все же встал и вышел на сцену.

Сразу же возникло много разговоров.

— Он заберет ее!

— Это значит, что лидеры не возражают против японской темы?

— Думаешь, их это действительно так волнует? Они уже наградили некоторые игры с западной тематикой, так почему они не могут наградить игру с японской тематикой? Более того, если игрокам она нравится, разве это не означает, что это хорошая игра?

Чэнь Мо взял свой трофей и схватил микрофон.

— Честно говоря, я удивлен, что получил эту награду. Честно говоря, я не думаю, что «Onmyoji» заслуживает этой награды.

— Я думаю, что игра «Дом мистера» мистера Чжан Юаньчао или же игра «Вечерний дождь» мистера Линь Юаня больше заслуживают этой награды. Я думаю, что недостоин этой награды.

— Я буду продолжать упорно работать, чтобы оправдать эту награду. Спасибо!

Аплодисменты последовали за окончанием его речи. Многие думали, что Чэнь Мо произнесет такую же речь, как и в прошлый раз, но на этот раз Чэнь Мо выступил приземленным человеком. Это заставило многих подумать, что Чэнь Мо не был человеком без границ.

—

Самая престижная награда «Игра года» была отдана виртуальной игре компании «Императорская династия» «Душа волка». Эту игру разработал Цинь Сяо.

На этом все награды были вручены, и ежегодная церемония вручения наград наконец подошла к концу.

Однако больше всего внимания было уделено не Цинь Сяо, который забрал награду за «Игру года», а Чэнь Мо.

Человек, который проработал в индустрии видеоигр всего два года, забрал две престижные награды на церемонии награждения.

После церемонии было выпущено много статей.

«Ежегодная церемония награждения видеоигр подошла к концу, Чэнь Мо — единственный человек, который получил две награды!»

«Лучшая стратегия года — «Warcraft: The Frozen Throne»

«Лучшая мобильная игра года: «Onmyoji»

«Чэнь Мо: «Я не заслуживаю этой награды»

«Чэнь Мо — дерзкий или скромный?»

Многие хотели узнать, что же будет делать Чэнь Мо в следующем году. Будет ли он выпускать такие же качественные игры?

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 183. Качественная кастомка**

Шел шестой день по китайскому календарю.

В имперскую столицу каждый день пребывало множество людей.

Суета перед и после нового года подошла к концу. Многие люди все еще чувствовали себя не в своей тарелки, поскольку их тела все еще были в «праздничном режиме».

Чэнь Мо открыл дверь своего магазина видеоигр и вошел внутрь.

Он не приходил в свой магазин целую неделю. Чэнь Мо вытер все тряпкой и разложил телефоны и планшеты по местам.

Обычно за уборку отвечали специальные люди, но так как его магазин был закрыт в течении нескольких дней, никто не мог попасть в него.

Чэнь Мо отнесся к уборке вполне серьезно. В конце концов, это был его первый магазин, он начал создавать свои первые серьезные игры в нем, так что было неудивительно, что у него появились к нему какие-то чувства.

— Управляющий? Ты вернулся?

Чэнь Мо обернулся и увидел в дверях Цзоу Чжо с потрясенным выражением лица.

— Да, я только что вернулся. Счастливого китайского нового года. Хочешь выпить? — Чэнь Мо бросил банку кока-колы Цзоу Чжо.

Цзоу Чжо поймал банку и сказал: — Спасибо, вам того же. Счастливого китайского нового года.

Цзоу Чжо жил неподалеку и просто вышел на прогулку и случайно увидел Чэнь Мо.

Цзоу Чжо был очень взволнован, так как хотел сыграть несколько матчей в «Warcraft: The Frozen Throne» против Чэнь Мо, чтобы поучиться у него, так как обычно он был всегда занят. К счастью, магазин видеоигр был совершенно пуст, так как недавно все праздновали китайский новый год.

Цзоу Чжо включил компьютер и спросил: — Управляющий, может сыграем?

Чэнь Мо рассмеялся. — Конечно, мне все равно нечего делать.

Они начали играть.

В итоге за час Цзоу Чжо написал «GG» три раза.

Толстяк в замешательстве почесал затылок и сказал: — Хорошо, я все понял. Разрыв все еще слишком велик.

Нежить Цзоу Чжо была уничтожена ночными эльфами, нежитью и орками Чэнь Мо всего за час.

— Все в порядке, — сказал Чэнь Мо, — Ты стал намного лучше играть.

— Разрыв все еще слишком велик, мне придется смотреть повторы наших игр, когда я вернусь, — сказал Цзоу Чжо.

— Я бы порекомендовал тебе поиграть другими расами, чтобы в дальнейшем ты мог лучше понимать своих противников. Только изучая что-то новое можно стать лучшим в своем деле.

Чэнь Мо дал Цзоу Чжо еще несколько советов по микроконтролю и кое-какие общие советы.

— Во что сыграем дальше?

Чэнь Мо посмотрел на игры, которые были установлены на его компьютере.

Он уже немного устал от игры «Warcraft: The Frozen Throne». Но другие игры, такие как «Растения против зомби», «Легенды Кунг Фу» и «Onmyoji» вообще не привлекали Чэнь Мо.

— Может сыграем в кастомки? Появилась карта, которая стала довольно популярной в последнее время. Я поиграл в нее, она показалась мне довольно веселой, — предложил Цзоу Чжо.

Чэнь Мо кивнул. — Ну давай.

Цзоу Чжо нашел карту и создал лобби.

Вскоре после того, как Чэнь Мо вошел в лобби, оно быстро заполнилось рандомными игроками.

Эта кастомка называлась «Святой землей». Игроки могли выбрать за кого будут играть: за святого рыцаря, ведьму, танка или лучника. Игроки будут медленно продвигаться сквозь орды монстров, после чего, наконец, сразятся с последним боссом, чтобы спасти мир.

— Управляющий, поскольку ты очень хорошо контролишь юнитов, то тебе следует выбрать ведьму. Я выберу святого рыцаря и буду хилить тебя, — сказал Цзоу Чжо.

Чэнь Мо выбрал ведьму и начал изучать карту.

В общем, эта карта была превосходна. Она не просто так стала одной из самых популярных кастомок игры «Warcraft: The Frozen Throne».

Дизайн уровней был в порядке, боевая система была отлично продумана, а баланс находился вполне на приличном уровне. Самое главное, что все события происходили в западном фэнтезийном мире, что позволило ей хорошо вписаться в уже готовые ресурсы игры «Warcraft: The Frozen Throne». Ее можно было бы даже продавать как полностью готовую игру.

Чэнь Мо не мог не похвалить эту кастомку: — Она великолепна, автор, должно быть, хорошо разбирается в западном фэнтези.

Цзоу Чжо кивнул и сказал: — Верно, но самое главное, что он использовал сюжет святой земли, поэтому она не так хорошо ощущается. Но, к сожалению, автор не имеет прав на эту интеллектуальную собственность, поэтому мы можем рассматривать эту кастомку только как фанатский проект, из-за чего он не может получать с этой кастомки и юаня.

— Разве святая земля не пришла к нам из-за рубежа? Неужели нет адекватной китайской адаптации этой истории? — спросил Чэнь Мо.

— Есть, но это небольшая виртуальная игра. Я думаю, что у компании были некоторые проблемы с финансированием, когда они выкупили права. Они хотели создать виртуальную игру, но не могли создать большой мир.

— Более того, их игра сильно отличается от этой кастомки. Убийство мобов равного тебе уровня требует больших усилий, и хоть это сделано для «супер реализма», но на самом деле это тупо и скучно.

— Думаю, что это одна из причин популярности этой кастомки. В конце концов действительно приятно видеть, как твой персонаж может убивать злых монстров с одного удара.

Чэнь Мо кивнул.

Многие геймдизайнеры в этом мире были довольно упрямы в вопросе виртуальных игр, они думали, что могут создавать большие виртуальные игры даже когда не могли этого делать из-за разных причин. Когда геймдизайнеры этого мира думали о больших доходах, они по умолчанию думали о виртуальных играх.

Но с созданием виртуальных игр было связано много риска. Разработка одного и того же мира для компьютерной игры и виртуальной игры обошлась бы в десять раз дороже, что означало, что с одинаковым бюджетом виртуальная игра получилась бы в десять раз меньше, чем компьютерная.

Поэтому большинство геймдизайнеров предпочитали создавать компьютерные игры, после чего только переносили их в виртуальную реальность, если они приносили им кучу денег.

Чэнь Мо и Цзоу Чжо оба играли довольно хорошо, и в сочетании со знанием карты Цзоу Чжо они, наконец, прошли ее спустя час.

Чэнь Мо сказал Цзоу Чжо: — Продолжай играть, мне нужно провести кое-какие исследования для своей следующей игры.

Это привлекло внимание Цзоу Чжо. — А? Новая игра? Ты уже решил, какую игру будешь создавать?

Чэнь Мо кивнул. — Почти.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 184. Руби и режь, круши кромсай...**

— Ого, мне кажется, что ты слишком много работаешь, ты же только что вернулся после праздников! В любом случае, не мог бы ты сказать мне, какую игру собираешься создать? — спросил Цзоу Чжо.

Чэнь Мо улыбнулся и сказал: — Придержи лошадей, мне нужно будет провести некоторые исследования и кое-что узнать.

Цзоу Чжуо кивнул. — Хорошо! Надеюсь, что твоя следующая игра будет великолепной!

—

Чэнь Мо провел некоторые исследования о одиночных РПГ-игр как на ПК, так и на виртуальных играх.

В принципе, независимо от того, в Китае или за его рубежом, ММОРПГ доминировала надо всеми другими жанрами. Все из-за того, что взаимодействие между игроками могло продлить срок службы игры, что, в свою очередь, продлевало прибыльное окно игры.

Конечно же существовали традиционные РПГ-игры, но они привлекали гораздо меньше внимания, чем раньше, и, следовательно, с каждым годом выходило все меньше и меньше высококачественных игр.

Одна из самых больших ловушек поймала в себя целую индустрию видеоигр этого мира, поскольку слишком большое внимание к ММОРПГ вызвало слишком большую цепную реакцию.

Сейчас в большинстве ММОРПГ игрок играл от первого лица и практически все игры фокусировали на красоте мира.

Такое поголовное решение с использование перспективы первого лица использовалась из-за того, что игроки намного быстрее погружались в саму игру. А в сочетании с невероятной графикой игроки в итоге проводили больше своего времени в игре.

Однако это создало огромную проблему, информация, которую получают игроки, становится невероятно ограниченной, поскольку их поле зрения меньше, что затрудняет борьбу с большими группами врагов.

И в большинстве ММОРПГ игроки сражались группами. Зачастую в ПвП и так уже было ничего не видно, а если к этому еще подключали и мобов, то игроки, зачастую, видели страшный сон любого эпилептика.

И такая же проблема существовала и в виртуальных играх, так как зачастую успешные игры переносили в виртуальное пространство ради получения большей прибыли.

И в сочетании с различными другими причинами, это привело к полному отсутствию игр типа «руби и режь».

И именно из-за этого кастомки стали так популярны. Любому игроку будет нравиться чувствовать себя сильными, но они еще и сами не понимали, чего хотят. Из-за этого геймдизайнеры этого мира не знали, чего хотят обычные игроки.

И хотя игры типа «руби и режь» могли показаться простыми для создания, при их создании нужно было учесть множество разных деталей. Если что-то будет сделано не так хорошо, игроки бы быстро начали покидать игру.

И так совпало, что у Чэнь Мо на уме была довольно хорошая игра типа «руби и режь».

Чэнь Мо включил свой ноутбук и начал писать концептуальный документ для игры «Diablo».

Чэнь Мо будет труднее разработать игру «Diablo», чем игру «Warcraft: The Frozen Throne». Его версия игры «Diablo» по качеству должна будет превосходить качество игры «Diablo III» из его прошлого мира, из-за чего ему придется потратить на нее намного больше ресурсов, чем на игру «Warcraft: The Frozen Throne».

Большинство кастомок в игре «Warcraft: The Frozen Throne» можно сделать в редакторе самой игры, но то же самое нельзя было сказать о игре «Diablo», так как каждая карта в игре «Diablo» динамически генерируются, причем довольно с высоким качеством.

Игра «Diablo» была хорошей классической игрой, но так как Чэнь Мо еще ни разу никогда не делал РПГ-игру, это будет довольно рискованным шагом.

Более того, даже в его предыдущем мире тема и стиль игры «Diablo» были уникальны. Существовало множество игр, которые пытались превзойти «Diablo» в ее собственном стиле, но ни одна из подобных игр так и не смогла этого сделать.

И эта игра была одной из самых ярких представителей игр типа «руби и режь».

Теперь ему пришло время выбрать, какую из них стоило воссоздать.

Игра «Diablo» была слишком стара.

Игра «Diablo II» стала вечноживущей классикой и прародительницей многих игр. Более того, атмосфера и стиль игры подходят своему названию как нельзя лучше.

Однако игра «Diablo II» все еще была довольно старой. Хотя многие концепции этой игры можно было использовать и сейчас, боевая система, пользовательский интерфейс и графика давно устарели.

Игра «Diablo III» также была довольно успешной, но поклонники серии игр «Diablo» чувствовали, что она даже близко не стояла со второй частью. Хотя графика третьей части была довольно приятной, она вообще не подходила всему стилю игры.

У Чэнь Мо не возникло бы проблем с созданием игры «Diablo II» или игры «Diablo III» с его текущими способностями. Качество его версии игры скорее всего будет даже чуть лучше.

Чэнь Мо решил использовать игру «Diablo III» в качестве основы своей игры, оставив от нее только дизайн мира, историю и стиль, а атмосферу, геймплей и цветовую гамму он решил взять из игры «Diablo II».

Одна из причин, по которой старые фанаты не полюбили игру «Diablo III», заключалась в ее цветовой гамме и геймплее.

В игре «Diablo II» в основном существовали только темные и сырые тюремные камеры, страшные монстры, кровавые следы и повсюду раскиданные конечности, многие такие мелочи в итоге создавали страшную атмосферу. Поле зрения игрока также было ограничено, из-за чего каждый был вынужден всегда быть начеку. А в сочетании с музыкой и звуковыми эффектами игроки всегда находились в максимальном напряжении.

Но разработчики игры «Diablo III» отказались от лучших решений, возможно, чтобы сделать ее еще лучше, но в итоге они только потеряли печальную, таинственную и пугающую атмосферу.

В то же время игра «Diablo III» стала намного проще, из-за чего все игроки смогли с легкостью проходить любые уровни. Это привело к тому, что любой босс стал слишком простым, из-за чего наслаждение от победы спустя несколько десятков смертей испарилось.

Чэнь Мо хотел сделать игру, которая была бы как можно более похожа на «Diablo» и он хотел воссоздать ту атмосферу ужаса и печали.

Но для этого придется очень много постараться, особенно с цензурой.

Самое большое препятствие будет заключаться в допуске игры на рынок.

В его предыдущем мире даже игру «Diablo III», в которой не было столько кровавых и ужасных сцен, проверяли почти целый год.

Однако этот мир был более терпим к запекшейся крови и жестоким темам, главное, чтобы у игры были возрастные ограничения. Более того, Чэнь Мо теперь входил в состав игрового комитета в роли его почетного члена, что, несомненно, поможет ему с допуском игры на рынок.

Возможно, что все будет намного проще, если он сразу же отправит концептуальный документ с основами «Diablo III», но это был слишком рискованный шаг.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 185. Мелкие детали**

Дизайн игры «Diablo» можно было разделить на три основные категории.

Сюжет и квесты: необходимо создать основы истории, а также продумать каждую отдельную линию квеста, чтобы игроки смогли легко погрузиться в историю игры.

Карта и дизайн уровней: необходимо создавать все карты и мелкие детали в соответствии с историей.

Одним из самых больших плюсов игры «Diablo» являлось ее динамически генерируемые карты. Каждая карта генерировалась случайным образом. Входы в подземелья, алтари, многие вещи каждый раз генерировались случайным образом.

Боевая система и монстры: здесь было необходимо основное внимание уделить навыкам игроков, а также характеристикам каждого монстра, чтобы боевая система казалась более богатой.

После того, как эти три основные момента будут сделаны, можно будет приступить к остальному.

Кроме того, Чэнь Мо также хотел внести некоторые изменения в «Diablo III» с точки зрения художественного стиля и стиля игры.

Чэнь Мо хотел сделать акцент на культовом, темном, страшном, зловещем и кровавом стиле, поскольку он хотел, чтобы игроки чувствовали себя подавленными и встревоженными, когда они будут играть в его игру.

Для начала ему нужно будет сократить количество атрибутов игрока и увеличить урон боссов. Это уменьшит скорость, с которой игроки будут проходить уровни.

Худшей частью игры «Diablo III» были атрибуты игроков на более поздних стадиях игры. Абсурд доходил до того, что уже не имело значения, уклонялся ли игрок от атак босса, так как он все равно не наносил большого урона.

Причем и обычные пачки мобов не доставляли игрокам никакого дискомфорта, так как зачастую их просто кайтили[1].

Именно из-за этого Чэнь Мо решил понерфить рост атрибутов, чтобы игроки почувствовали напряжение от игры.

Так же ему нужно будет пересмотреть дальность зрения игроков. Поле зрения игрока должно быть намного меньше, чтобы игроки могли попадать в неожиданные засады. Особенно хорошо это проявит себя в узких подземельях или коридорах.

Так же дизайн множества мелких вещей можно будет позаимствовать из игры «Diablo II».

Возьмем, к примеру, экран выбора персонажа. В игре «Diablo II» игрок выбирал персонажей при темном свете и все персонажи были окутаны мраком и показывали себя только после того, как игрок делал свой выбор.

Игра «Diablo III», с другой стороны, отбросила эту концепцию, что резко повлияло на атмосферу игры в негативном ключе.

И, наверное, самое главное — умелое манипулирование эмоциями.

Игра «Diablo II» была мастером по управлению и манипулированию эмоциями игроков. В первой главе игрок пройдет через разные стадии от ощущения безопасности, опасности, нервозности, беспокойства и, наконец, расслабления. И так по кругу.

Эмоции игроков будут похожи на американские горки, пока они будут проходить игру — вот они расслаблены и ничего не подозревают, но вот уже спустя мгновение невероятно напряжены.

Однако разработчики игры «Diablo III» не так хорошо подошли к этому вопросу. Они не слишком заботились об этом аспекте во время проектирования уровней.

Чэнь Мо планировал внести небольшие изменения в карты, чтобы исправить это недоразумение.

Более того, Чэнь Мо планировал сбалансировать игру в стиле компании «Blizzard» — сначала нерфим и практически убиваем, а потом, может быть, воскресим.

После того, как он заполнил общую концепцию дизайна игры «Diablo», Чэнь Мо посетил игровой комитет и встретился с Цяо Хуа, чтобы убедиться, что у его новой игры не возникнет лишних проблем во время процесса оценки.

—

Шел восьмой день китайского календаря, новые сотрудники официально приступили к работе.

Их новый офис сейчас был практически полностью готов. Компьютеры, планшеты для рисования и другие важные инструменты уже были готовы, как и необходимые офисные вещи — несколько кофеварок, холодильники, микроволновые печи и автоматы с закусками.

Су Цзинью вернулась на работу на день раньше остальных, чтобы поприветствовать вновь прибывших.

Чэнь Мо вернулся в магазин видеоигр в 11 утра.

— Босс, новые сотрудники уже все здесь, вы хотели бы поприветствовать их? — сказал Су Цзинью.

Чэнь Мо кивнул. — Конечно.

Новый офис располагался рядом с его магазином видеоигр. Первоначально это было кафе, но после нескольких небольших ремонтных работ оно вполне походило на обычный офис.

Все встали, когда увидели Чэнь Мо.

— Давайте все соберемся в конференц-зале, я дам краткий обзор того, чего я от вас ожидаю, — сказал Чэнь Мо.

После того, как все заняли свои места, Чэнь Мо сел посередине стола вместе со своими помощниками, которые сели рядом с ним.

Чэнь Мо был вполне доволен этими новыми сотрудниками.

У большинства из них был богатый опыт работы. Поскольку последнее слово всегда говорил Чэнь Мо, он уже был знаком со всеми сотрудниками.

Чэнь Мо огляделся вокруг и сказал серьезным тоном: — Я довольно прямолинеен, поэтому я пропущу всю официальную мишуру. Я не буду говорить о зарплатах, поскольку она уже обсуждалась, когда вы, ребята, были наняты.

— Единственное, чего я хочу, так это того, чтобы вы, ребята, выполнили все, что я прошу. Я не знаю, что вы делали в своих прежних компаниях, но я беру во внимание каждую деталь игры.

— Независимо от обстоятельств, даже если вы не понимаете зачем я прошу вас это сделать, я надеюсь, что вы сделаете то, что я сказал.

— И пока вы, ребята, делаете свою работу, я могу гарантировать вам, что буду платить вам столько, сколько не платит своим сотрудникам любая компания. Вам не придется беспокоиться о деньгах, так как моя компания не будет экономить на сотрудниках.

Новые сотрудники, казалось, были приятно удивлены.

Подавляющее большинство новых сотрудников были старше Чэнь Мо, но ни один из них не осмеливался задавать ему вопросы, поскольку всего за два года он сумел превзойти всех их.

Более того, учитывая прибыльность его игр и репутации, никто из них не осмеливался недооценивать своего нового босса, который оказался довольно молодым.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

[1] Кайтили — держать агр мобов на себе и наносить им урон, при этом одновременно не давать им ударить себя.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 186. Конференция**

Чэнь Мо продолжил: — Я не диктатор, так что вы можете высказать мне любое предложение или мнение, но будьте готовы к тому, что я отвергну его.

— На этом все. Вам, ребята, не нужно беспокоиться, моя цель — заработать много денег. Скоро вы поймете, что присоединение к компании «Удар молнии» было вашим лучшим выбором.

Реакции были разные: кто-то был возбужден, в то время как другие были спокойны.

Это было нормально — сомневаться в компании, в которую только что вступил, особенно если у нее был такой молодой босс.

Подобные сеансы с «раскручиванием сотрудников» были обычным делом в каждой компании, и большинство людей наверняка прошли через это хотя бы один раз.

Чэнь Мо продолжил: — Я сосредоточен на эффективности. На создание «Варкрафта» ушло около полугода. Возможно, сейчас, когда наша команда стала больше, и появятся некоторые проблемы с коммуникацией, но я все еще надеюсь, что наша эффективность будет намного выше средней.

— Сейчас мы поговорим об игре, над которой будем работать. Вот концептуальный документ, пожалуйста, взгляните.

Чэнь Мо включил проектор в конференц-зале, и вскоре все увидели его название: «Концептуальный документ игры «Diablo».

Все новые сотрудники подписали соглашения о неразглашении и неконкурентоспособного положения, так что об утечках можно было не беспокоиться. Да и никто не был настолько глуп, чтобы отказаться от такой хорошей работы в обмен на краткосрочные выгоды.

Многие были шокированы, когда увидели название игры.

Название «Diablo» было немного странным, но в пределах разумного.

Однако никто не осмеливался задавать ему вопросы, так как Чэнь Мо был известен своими странными названиями.

Чэнь Мо начал объяснять правила игры.

Художественный стиль…

Основной игровой процесс…

Предыстория…

Сюжет…

Управление эмоциями игрока…

Классы и боевая система…

Фишки игрового процесса и многопользовательские функции…

Система редкости вещей и долгосрочные цели…

Чэнь Мо не стал вдаваться в подробности, поскольку это был всего лишь концептуальный документ. Пробелы должны будут заполнить его помощники.

Тем не менее, Чэнь Мо прошел через самые важные части игры, рассмотрел хорошие и плохие стороны игры, целевую аудиторию и модель прибыли. В результате все поняли, что за игру затеял Чэнь Мо.

Су Цзинью, Чжэн Хунси и Цянь Кун почти ничего не говорили, поскольку они уже работали с Чэнь Мо не в первый раз.

Даже если концепция игры казалась действительно странной, конечный продукт, скорее всего, будет хорошим.

Однако новые сотрудники были сбиты с толку.

И Чэнь Мо мог сказать, что многие были смущены. — Пожалуйста, задавайте любые вопросы, которые у вас есть, я постараюсь сделать все возможное, чтобы ответить на них. В частности те, кто отвечает за важные части игры, должны задавать любые вопросы, я бы не хотел, чтобы вы, ребята, начали работать в замешательстве, так как это повлияло бы на вашу эффективность.

Сейчас всего семь человек играли большую роль в создании новых игр: Су Цзинью, которая отвечала за проект, Чжэн Хунси в вопросах, связанных с историей, Цянь Кун отвечал за баланс, код и дизайн уровней, Чжоу Ханью был ответственен за искусство и графику, Фу Гуаннань за звуковые эффекты и музыку, Чжао Юньтин отвечала за рекламу, а Линь Сяо отвечала за зарплату, бонусы и премии.

Чжоу Ханью, Фу Гуаннань и Чжао Юньтин переглянулись.

Чжоу Ханью и Фу Гуаннань считались профессионалами игровой индустрии в свои тридцать лет, так как у них был огромный опыт в создании приличных игр и хорошие навыки. Чэнь Мо сам выбрал их и «помог» им уйти из своих компаний.

Чжао Юньтин проработала в игровой отрасли всего около трех лет, но успела поучаствовать в создании трех успешных проектах.

Чжоу Ханью спросил: — Господин Чэнь, у меня есть вопрос.

— Пожалуйста, не называй меня мистером Чэнем или господином Чэнем, называй меня просто по имени или обращайся как к боссу.

— Босс, мой вопрос связан с художественным стилем. Вы сказали, что художественный стиль должен быть культовым, темным, страшным, зловещими и кровавыми. Я конечно понял что вы подразумевали под этим, но насколько я знаю, мы не сможем выпустить такую игру на рынок не в Китае, ни за его пределами.

— Это уникальный стиль, и он прекрасно соответствует теме игры. Но я не совсем уверен в том, что игроки Китая примут такую игру.

Чэнь Мо кивнул и сказал: — Я тебя понял. Это правда, что многие компании учитывают вкусы обычных геймеров при создании игр. Даже если они работали над игрой с удручающей темой, они обычно увеличивали яркость и насыщенность, чтобы игроки чувствовали себя более комфортно.

Чжоу Ханью кивнул. — Верно.

— Но наша игра не должна понравиться всем и каждому. Идея заключается в оригинальности, и я создаю ее потому, что на рынке таких нет.

Чжоу Ханью все еще не был убежден. — Но примут ли ее игроки?

— Какая самая важная часть игры? Верно, стиль. Многие игры отказываются от своей уникальности ради привлечения большего количества игроков. Но наша игра не будет гнаться за всеми игроками мира. Напряженная и тревожная тема позволит игрокам лучше погрузиться в игру. Что касается того, примут ли ее игроки… — сказал Чэнь Мо

— Все будет зависеть от качества игры.

Чжоу Ханью кивнул, он был все еще смущен, но теперь он ясно понял ход мыслей Чэнь Мо: создать хорошую одиночную РПГ типа «руби и режь» с фэнтезийной темой и использовать темный и пугающий художественный стиль.

Однако примут ли такую игру игроки? Чжоу Ханью не верил в это.

Чэнь Мо посмотрел на Фу Гуаннаня и спросил:- Есть ли какие-нибудь проблемы с точки зрения музыки или звуковых эффектов?

— Никаких проблем. Мой вопрос был похож на вопрос Ханью, я просто беспокоился, что моя музыка испугает игроков. Но если босс хочет именно этого, я просто выполню ваш приказ. Музыка и звуковые эффекты наверняка придутся вам по…вкусу.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 187. Изменения**

— Босс, у меня есть к вам вопрос, — сказала Чжао Юньтин.

Чжао Юньтин отвечала за рекламу и ивенты в играх. В настоящее время она поддерживала игру «Onmyoji» новыми событиями, но когда игра будет готова, ей придется заняться ее рекламой…

Чэнь Мо кивнул и сказал: — Задавай.

— Я не беспокоюсь о качестве игры, я беспокоюсь о том, что если наша игра действительно будет тяжелой и кровавой и в ней будет много насилия… Сможет ли наша игра пройти проверку игрового комитета? — спросила Чжао Юньтин

— Я уже поговорил на этот счет с игровым комитетом. На нашу игру навесят ярлык восемнадцать плюс, так что мы спокойно сможем пройти цензуру. Никому не придется париться над вопросом по типу: «можно ли добавлять это в таком виде или нужно добавить цензуры». Нет никакой необходимости сокращать количество трупов, крови, конечностей, — сказал Чэнь Мо.

— Невероятно, почетный член игрового комитета может выпускать все, что ему заблагорассудится!

Чэнь Мо рассмеялся. — Меньше разговоров, больше работы. Хорошо, теперь, когда вы, ребята, поняли суть игры, мы можем начать работать над ней. Хунси, я пришлю тебе экскурс в эту безумную историю, так что приготовься к этому.

— В этой истории будет присутствовать своя уникальная тема. Игроки всегда должны испытывать чувство безнадежности в этом мире. Загляни в средневековье, времена сжигания ведьм, время чумы… Все что угодно может присутствовать в нашей игре, особенно все то, что связано с адом, — сказал Чэнь Мо.

Чжэн Хунси вытер пот со лба. — Хорошо, я постараюсь изо всех сил…

—

Ознакомившись с проектной документацией, все приступили к работе над различными аспектами игры «Diablo», никто не терял времени даром.

Пока остальные занимались исследованиями и детальным изучением концепции, Чэнь Мо не терял времени даром и использовал зелья просмотра воспоминаний, чтобы делать заметки об разных аспектах дизайна игры «Diablo».

Сложность разработки этой игры заключалась в том, что ему предстоит использовать две игры для создания одной игры — сюжет и геймплей будет взят из игры «Diablo III», но вот художественный стиль, атмосфера и цветовая гамма будет взята из игры «Diablo II». Из-за этого ему придется вспоминать сразу о двух играх…

От неизвестного удара по собору Тристрама, до встречи с королем скелетов Лероиком в первом акте, от встречи с владыкой лжи во втором акте до проникновения в крепость Бастиона и сердца греха, победы над Азмоданом в третьем акте, после чего игрок достигал высших небес и побеждал Диабло.

История игры «Diablo III» была действительно высокого качества и не хуже, чем у игры «Diablo II». Но из-за художественного стиля и самой игры в целом сюжет игры «Diablo III» был каким-то неполным. Такое чувство возникало из-за техники повествования и общего стиля.

Но вот все карты из игры «Diablo III» были действительно хорошо сделаны. Поля страданий, пустыня жалящих ветров, ледяные пещеры, пылающий ад и рай, все карты были хорошо проработаны, и даже были упомянуты много раз лучшими разработчиками игр Китая.

Помимо основной сюжетной ветки игроки также смогут узнать больше о мире через заметки, письма или рассказы неписей.

Классы и боевая система будет основаны на игре «Diablo III» с некоторыми изменениями.

Игроки смогут выбрать две основные способности, четыре вторичные способности и три пассивных способности.

Кроме того, игроки не будут обязаны переучивать способности или посещать специальные локации, чтобы поменять свои навыки, что сделает игру более дружелюбной к новым игрокам, что потенциально увеличит базу игроков.

Хотя система способностей игры «Diablo III» критиковалась фанатами, система навыков игры «Diablo III» на самом деле была очень богатой. Но из-за добавления рейтинговой лестницы игроки изо всех сил начали стараться найти лучшую стратегию, а затем эту лучшую стратегию копировали абсолютно все, из-за чего всем стало казаться, что боевая система была крайне однобокой.

Многие считали, что система способностей игры «Diablo II» была лучше, но если бы рейтинговая лестница была введена и в эту игру, игроки стали бы делать все то же самое, что в конечном итоге привело бы к провалу игры «Diablo III».

Если у игрока есть цель и он знает, как прийти к ней в кратчайшие сроки, игры типа «руби и режь» становятся невероятно монотонными, поскольку игрок отказывается от изучения игры и идет к своей цели не смотря ни на что.

Чэнь Мо хотел внести некоторые изменения в систему способностей и экипировку, что сделает игру менее монотонной.

Сама система экипировки же будет базироваться на системе из игры «Diablo II».

Хотя у игра «Diablo III» была встроена система случайных атрибутов в экипировку, она практически не работала из-за ограничений. Например, определенный класс должен получить определенную вещь или даже целый сэт брони, чтобы его билд работал как нужно, что делало другие вещи абсолютно бесполезными.

Чэнь Мо планировал увеличить вероятность выпадения вещей, сделать так, что бы игрокам не везло на нахождение нужных атрибутов в вещах и он так же хотел увеличить количество экипировки.

Конечно же это очень сильно повлияет на баланс. Игроки всегда умудрялись находить самые сильные стратегии всего за пару дней.

Но в конце концов его версия «Diablo» будет одиночной игрой, и поскольку Чэнь Мо не планировал добавлять аукцион или что-то подобное, фактор удачи никак не повлияет на большинство игроков.

Так же Чэнь Мо хотел немного увеличить сложность игры, игроки с самого начала будут должны пройти игру на нормальной сложности.

Это станет настоящим вызовом для новых игроков, так как боссы потребуют от них максимальной концентрации и стальных нервов. В сочетании с художественным стилем и ограниченным полем зрения игроки будут находиться в постоянном напряжении, поскольку один неверный шаг отправит их обратно в начало локации.

Конечно же сложность будет немного снижаться после нескольких последовательных смертей, но главное, что игрок почувствует всю прелесть прохождения босса после нескольких десятков смертей…

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 188. Создание игры?**

И если уж заходит речь о онлайне, то нужно воздержаться от добавления «Порталов дерзаний» и таблицы рейтинга.

Система «Порталов дерзаний» в «Diablo III» была неплохим решением, если не считать того, что это был обоюдоострый меч.

Компания «Blizzard» решила выпустить режим «Порталов дерзаний» слишком рано, из-за чего необходимость прохождения сюжетной ветки отпала.

Конечно добавление этого режима было хорошей новостью для игроков, которые могли играть час-два в день, так как это экономило их время. Однако это в определенной степени повредило продолжительности жизни игры.

Чэнь Мо планировал выпустить этот режим после основного релиза. К тому времени игроки, которые останутся играть в его игру, станут ее преданными фанатами, и дополнительные челленджи из «Порталов дерзаний» им не помешают.

Соревновательные сезоны, ранговая лестница и повышенная сложность — все это будет добавлено чуть позже.

—

Видя перед собой общий план, различные аспекты процесса разработки шли гладко.

Зная фундамент истории можно было начинать рисовать модельки и карты. Чэнь Мо выдал концепт-арт некоторых ключевых областей, чтобы Чжоу Ханью мог лучше понять тему, к которой стремился Чэнь Мо.

Сейчас Чэнь Мо объяснял Чжоу Ханью некоторые ключевые аспекты этих карт.

— Замок Лероика должен быть страшным и старым. Землю нужно сделать такой, чтобы она выглядела шершавой и изношенной. Так же не забудь о паутине. Ты также должен использовать более холодную цветовую гамму, чтобы сам Лероик выглядел более мертвым.

— Помни, не делай его слишком вычурным и не уменьшай количество освещения, так как это будет неуместно, и игроки не будут так сильно впечатлены.

— Замок должен находиться здесь. Тут игроки должны получить более широкое поле зрения, а стены должны создавать у игроков впечатление, что крепость повидала уже множество сражений, поэтому вы должны добавить немного разрушений. Ты даже можешь добавить анимации того, как некоторые части стены разваливаются на части, когда игрок проходит мимо нее.

Чэнь Мо подробно описал каждую деталь.

Чжоу Ханью кивнул, когда Чэнь Мо закончил говорить. — Понял, никаких проблем.

Он был шокирован тем, что даже при том, что он был ответственен за графику, ему не нужно было слишком много думать, так как Чэнь Мо делал большую часть работы за него, он даже сам нарисовал эскизы!

И навыки рисования Чэнь Мо, возможно, были даже лучше!

В предыдущих компаниях Чжоу Ханью смотрел на концепт-арты и создавал несколько различных рендеров, чтобы геймдизайнер выбрал лучший из них, после чего только начинал медленно наполнять рендер красками.

Но сейчас ему вовсе не нужно было этого делать. Чэнь Мо объяснил ему все от и до, он даже нарисовал концепт-арты многих монстров и карт. Все, что ему нужно было сделать, так это отшлифовать их и передать на аутсорс.

То же самое было и с Фу Гуаннанем, Чэнь Мо выдал ему несколько мелодий с определенным стилем. Он даже уточнил, какие инструменты нужно использовать, в том числе какие из этих мелодий должны использоваться в каких картах, и какие эмоции они должны передавать, все в мельчайших деталях.

И они на этом сэкономили очень много времени, так как им не нужно было тратить время на общение и обдумывание мелких деталей, все, что им нужно было сделать, так это выполнить все согласно его инструкциям.

Другие сотрудники тоже были шокированы, так как они никогда ранее так не работали.

Не было никаких нудных повторяющихся встреч.

Никаких «переделай тут не тот цвет».

Никаких споров.

Им говорили делать, и они делали.

Чжоу Ханью и Фу Гуаннань чувствовали себя вовлеченными во что-то новое. Это был их первый опыт чего-то подобного за восемь лет работы в игровой индустрии!

—

Многие игроки на форумах казались немного потерянными после китайского нового года.

«Мне так скучно, может кто подсказать во что можно поиграть?»

«Чувак, у меня та же проблема».

«Недавно прошел китайский новый год. Большинство компаний, вероятно, только-только начали работать. Нам, вероятно, придется подождать до марта, даже если игру начали создавать еще в прошлом году».

«Блин, мне надоели все эти игры. Игры в наше время такие однотипные».

«Кстати, ребята, вы видели фильм «Небесное кольцо 3?»

«Лучше бы ты спросил, кто не видел его!»

«Верно, кассовые сборы превысили один миллиард юаней, и это только за десять дней! Люди, которые любят такие фильмы, вероятно, уже просмотрели его, верно?»

«Странно, что этот фильм действительно популярен в Китае, а игра по его мотивам провалилась с треском».

«Это, вероятно, связано с геймплеем. Наши вкусы и вкусы игроков из-за границы очень сильно различаются».

«Мне очень понравился фильм, но мне грустно из-за того, что мне не во что поиграть…»

«Поиграй в игру «Warcraft: The Frozen Throne».

«Я не умею играть в стратегии T\_T».

«В ней есть кастомки, которые вообще не требуют особых навыков, особенно ты должен поиграть в кастомку под названием «Святая земля».

«Святая земля? Она основана на том популярном романе?»

«Верно. Но ты должен попробовать поиграть в нее, мне она очень понравилась».

«Хорошо, пойду доставать шекели и покупать игру…»

Никто не ожидал, что заморский фильм принесет еще одну волну популярности игре «Warcraft: The Frozen Throne».

На форумах начало появляться все больше гайдов, а в игру начало пребывать все больше и больше новых игроков.

Это произошло из-за того, что западные фентезийные тематические игры находились в очень неудобном положении в этом мире.

Конечно же на рынке было много качественных западных работ, но большинство из них не подходили вкусам китайских игроков.

И хотя китайские разработчики знали о вкусах китайских игроков, они изо всех сил старались сделать западную фэнтезийную игру, чтобы потом выйти на западный рынок, но в итоге упускали сразу двух зайцев.

Поэтому разработчики просто напросто начали поголовно создавать игры на тему сянься и перестали проявлять интерес к западным фэнтезийным мирам.

И в результате из-за этого многие китайские игроки пытались найти фентезийную игру, которая понравилась бы им.

Но так как игра «Warcraft: The Frozen Throne» была стратегической игрой, а далеко не всем нравились такие игры, многие решили попросить кое о чем Чэнь Мо.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 189. Не сможет стать популярной?**

Многие начали отмечать Чэнь Мо на «Вейбо».

«Карта под названием «Святая земля» довольно хороша, может ты сделаешь нечто подобное?»

«Работай, мне нужно куда-нибудь потратить свои деньги!»

«@Чэнь Мо, новый год прошел, пришло время выпускать новую игру! Хватит бездельничать, мой бумажник практически переполнился!»

«@Чэнь Мо, пожалуйста, сделайте хорошую, такую как «Warcraft: The Frozen Throne»!»

Чэнь Мо был удивлен, когда он обнаружил так много отметок с подобными комментариями.

Многие люди ожидали от него еще одной качественной игры.

Чэнь Мо решил, что пора начать подогревать интерес к игре.

Он написал короткий и простой пост.

«Моя следующая игра будет являться однопользовательской РПГ-игрой с западной фэнтези в основе».

Так же к его посту был приклеплен концепт-арт собора Тристрама под покровом темноты. Около него стоял путешественник, который смотрел в небо, в котором находился неопознанный объект, что летел к собору, при этом испуская зловещую вибрацию.

Этот пост привлек внимание многих.

«Боже мой! Посмотрите, скоро появится новая игра от Чэнь Мо!»

«Чэнь Мо выпустит еще одну компьютерную игру! Я уже подготовил деньги! Как вы думаете, что это будет за игра?»

«Ты что, совсем тупой? Чэнь Мо уже написал, что это будет одиночная западная фэнтезийная РПГ-игра!»

«А разве атмосфера не слишком темная? Я бы даже сказал, что она какая-то слишком зловещая! И этот собор излучает атмосферу кладбища…»

«Верно, там даже можно увидеть надгробия. О, в одном из окон есть тень…черепа?»

«Может быть, эта игра будет связана с вселенной Варкрафта?»

«Что-то не похоже. Художественный стиль кажется гораздо более мрачным, чем у Варкрафта».

«Чэнь Мо наконец-то выпустит РПГ-игру! Я с нетерпением жду ее!»

«К сожалению, это будет одиночная игра. Она, вероятно, не будет хорошей».

«Не обязательно, разве ты не играешь в одиночные игры, чтобы узнать о отличной истории? Более того, геймдизайнеры обычно выпускают однопользовательские РПГ-игры, а уже потом выпускают полноценные ММОРПГ».

«Это правда. И ее делает Чэнь Мо, так что она точно должна быть хорошей. Нам просто придется немного подождать!»

«Господи, я думал, что он собирается сделать РПГ-версию игры «Warcraft: The Frozen Throne». Жаль, что это не так».

«Кто знает, что у него на уме. Я, например, тоже хочу поиграть в РПГ версию игры «Warcraft: The Frozen Throne!»

В итоге эта новость довольно быстро распространилась по всей игровой индустрии.

— Пацаны, слышали новость? Новая игра Чэнь Мо выйдет на ПК, и это однопользовательская РПГ-игра на тему западного фэнтези.

— Я уже слышал об этом. Хорошо, что он решил создать что-то для ПК-рынка.

— Но почему?

— Эта означает, что в ближайшие пол года новых мобильных игр от него не появится, и мы сможем отдохнуть!

— Но я вот играю только в компьютерные игры, кто даст мне отдохнуть?

— Все равно новая игра Чэнь Мо — одиночная. Тебе не нужно будет рашить и сидеть ночами напролет.

— О, точно.

— Видимо на этот раз Чэнь Мо хочет сделать имя своей компании более известным, все мы знаем, что РПГ-игры не очень много зарабатывают.

— Вау, он написал еще один пост, тут даже есть еще один арт!

Новый пост Чэнь Мо был довольно простым. В нем уточнялось, что его следующая игра будет называться «Diablo». Также он прикрепил к посту скриншот варвара с двумя топорами, который сражался с морем скелетов и демонов.

«Игра от третьего лица?»

«Возможно. В любом случае это его первая РПГ-игра, будет лучше, если она будет не такой сложной».

«Как по мне это неплохо, поскольку игр от третьего лица становится с каждым годом все меньше и меньше. Эта игра, вероятно, не сильно истощит его кошелек, но вряд ли станет популярной».

«Я тоже так думаю. Для своего первого раза он сделал правильно решение, ибо сделать качественную РПГ-игру от первого лица очень сложно, а так он сможет сосредоточиться на сюжете и атмосфере».

«+1. И он делает эту игру только для тех игроков, которым нравятся западная фентезийная тема. Надеюсь разработка этой игры хотя бы окупится».

«Мне действительно немного грустно, поскольку это наводит на мысль о том, что он в итоге признал свое поражение? Я помню, как он был уверен в себе, когда создавал игру «Warcraft: The Frozen Throne». Но теперь он, вероятно, думает, что у него не хватает навыков…»

«Не согласен с тобой, вы, ребята, заметили цветовую гамму этих скриншотов?»

«Цветовую гамму?»

«Ну, цвета немного темные, и что?»

«О, возможно, он пытается создать пугающую и зловещую атмосферу».

«Все не так просто. Конечно, он может сделать такую цветовую гамму только для атмосферы, но в сочетании со страшной фоновой музыкой такая комбинация заставит игроков всегда чувствовать давление, из-за чего будет очень утомительно играть в его игру. Просто взгляните на популярные игры, ни одна из них не является темной вообще, так как их разработчики боятся того, что игроки быстро свалят из их игр».

«О, верно! Сегодня я научился кое-чему новому!»

«Поэтому я думаю, что Чэнь Мо на этот раз ошибся. Он зашел слишком далеко. Художественный стиль, в частности, слишком ненормальный! Просто взгляните на компанию «Императорская династия» или компанию «Дзен», никто из них не осмелится создать нечто подобное!»

«Невероятно. Я многому научился из вашего анализа!»

«Я думаю, что новая игра Чэнь Мо, возможно, будет просто безубыточной. Она не будет так уж популярна. Возможно, она будет хорошо воспринята в нишевом сообществе, но эта игра никоим образом не сможет стать популярной».

—

Многие говорили о новой игре Чэнь Мо, как профессионалы игровой отрасли, так и обычные игроки, но большинство из них не ожидали от нее слишком многого.

Рассуждения были просты, все думали, что РПГ-игры от третьего лица были одним из самых древних типов игр, которые должны были давно исчезнуть.

Более того, потенциал таких игр был уже давно исследован, из-за чего в индустрии видеоигр доминировали игры от первого лица. Сколько игроков все еще любили древние одиночные РПГ-игры…на этот вопрос скоро все узнают ответ.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 190.Тестовый билд**

Многие чувствовали, что Чэнь Мо решил сделать безопасную ставку, начав создавать подобную игру. Даже принимая во внимание тот факт, что все его игры были качественными, все понимали, что это не поможет его новой игре стать супер популярной.

Более того, судя по концепт-артам, эта игра слишком далеко зашла. Скольким игрокам нравились жуткие темные темы?

И если эта тема не будет хорошо раскрыта, скорее всего большинство игроков просто напросто забросит игру.

Некоторые ждали этой игры с нетерпением.

Некоторые сомневались в ней.

Некоторые даже смеялись над Чэнь Мо.

—

Чэнь Мо, казалось, вообще было по барабану на все эти сомнения. Только после того, как игра будет готова и выпущена на рынок, все узнают правильный ответ.

На данном этапе делать какие-либо прогнозы было бы глупо.

Создание игры «Diablo» шло как по маслу.

Из-за того, что к его маленькой команде присоединилось множество новых сотрудников, создание игры происходило без каких-либо проблем.

В прошлой жизни Чэнь Мо разработка игры «Diablo III» заняла очень много времени. Между выходом игры«Diablo II» и игры «Diablo III» был промежуток в двенадцать лет.

И большая часть этого времени была потрачена далеко не на разработку игры…

Проблема заключалась в том, что команда, которая разрабатывала игру «Diablo II», покинула компанию «Blizzard», из-за чего игру «Diablo III» начали разрабатывать по новой.

И поскольку первые версии игры не были хорошо восприняты боссами, игру переделывали по нескольку раз, и именно поэтому игра «Diablo III» вообще не была похожа на игру «Diablo II».

Но у Чэнь Мо не было таких проблем.

Чжоу Ханью отполировывал эскизы монстров и персонажей Чэнь Мо, после чего отправлял их на аутсорс, где создавали модельки и анимации, после чего он проверял их качество.

Несколько других помощников занимались картами, дизайном уровней, а также расположением врагов.

Синематики, которые будут более качественными, чем у игры «Warcraft: The Frozen Throne», также уже были в процессе разработки.

Под руководством Чэнь Мо весь процесс разработки игры был оптимизирован, что значительно увеличило скорость разработки.

Игру «Diablo» было сложнее разработать, чем игру «Warcraft: The Frozen Throne», но с новыми членами команды разработка игры «Diablo» шла намного легче и быстрее, чем разработка игры «Warcraft: The Frozen Throne». Потребовалось всего четыре месяца, после чего на свет появилась рабочая версия игры.

Но синематик еще не был готов, как, собственно говоря, и баланс. Но главное, что в игру уже можно было спокойно играть.

—

Чэнь Мо сел в пустое массажное кресло в своем магазине видеоигр.

Последние несколько дней он много работал. Наконец-то у него появилось свободное время, из-за чего он решил немного отдохнуть.

Цзоу Чжоу сидел за соседним компьютером и играл в игру «Warcraft: The Frozen Throne».

— Ты много работал в последнее время, управляющий. Как продвигается разработка новой игры — спросил Цзоу Чжоу, передавая Чэнь Мо банку кока-колы. — Мне не терпится сыграть в твою новую игру. К сожалению, я не могу увидеть, как там поживает разработка игры, так как золотая рыбка, Цянь Кун и другие больше тут не появляются.

— В нее уже можно играть. Я установлю ее на компьютеры позже.

Цзоу Чжо был потрясен, когда услышал это. — Правда? Ура! Управляющий, эффективность твоей команды пугает!

Чэнь Мо вернулся в соседний офис, после чего скопировал еще не готовую версию игры «Diablo» и установил ее на компьютер Цзоу Чжоу.

Чэнь Мо подсчитал, что его игра выйдет на рынок спустя две или три недели. Так что будет неплохо, если его завсегдатай поиграет в его игру и выскажет о ней свое мнение.

Установка не заняла много времени. Цзоу Чжоу едва мог сдержать свое волнение, так как он гордился тем, что станет первым игроком, который поиграет в эту игру.

Остальные поситители тоже собрались вокруг него.

— Боже мой, в Диабло уже можно играть?

— Невероятно, давайте посмотрим.

— Управляющий, я тоже хочу поиграть!

Чэнь Мо рассмеялся. — Попридержите коней. Это всего лишь тестовая версия. Есть еще много вещей, которые нуждаются в доработке, так что вам, ребята, придется подождать. Я установлю ее на компьютеры на следующей неделе, чтобы вы, ребята, опробовали ее.

Цзоу Чжоу нажал на иконку два раза и сказал: — Как бы то ни было, я все равно хочу поиграть в нее!

Все остальные сгрудились вокруг, чтобы посмотреть, как Цзоу Чжоу будет играть в новую игру Чэнь Мо.

Как все и ожидали, в самом начале начался показ синематика.

На экране появился логотип кампании «Удар молнии», который находился на бумаге.

Вслед за этим раздался напряженной, скрипучий старческий голос.

— Когда приблизятся последние дни…

— Небеса подадут нам знак… Свет справедливости озарит мир людей… Армия света и тьмы, сойдутся в битве…на полях вечности!

Вместе с голосом на экране начали мелькать рисунки.

Вороны на поле боя, что было заполнено копьями… Вскоре на экране мелькнула вспышка и в небе открылся проход, из которого начали спускаться воины света и сражаться с демонами…

Ангелы и демоны сражались не на жизнь, а на смерть, но вдруг земля раскололась и показался огромный демон…

Вдруг Лия резко проснулась, в ее глазах можно было увидеть ужас.

Старый дядя Каин просматривал древние письмена в темном соборе.

— Если эти переводы верны, воинство зла вскоре…нанесет удар. Мир должен узнать о наступающей тьме!

— Ты же…веришь мне, Лия? Это…начало…

В этот момент собор затрясся, и вслед за вспышкой молнии в небе появился метеор.

Метеорит пролетел по небу и приземлился прямо посреди собора. Волна от удара заставила Лию упасть, но когда она поднялась, чтобы найти дядю, она увидела, что на его прежнем местоположении остался только кратер…

— Дядя!

В этот момент на экране появилась как китайское, так и английское название игры.

«Diablo»

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 191. Охотник на демонов**

После того, как синематик закончился, все начали болтать.

— Невероятно! Синематик такого же высокого уровня, как и раньше!

— Я смог разглядеть пряди волос у девочки. Видимо управляющий снова решил сжечь свои деньги.

— Что это значит? Я не понимаю, что только что произошло? Старик и так уже находился на последнем издыхании, почему на него вообще упал метеорит?

— Начинай играть, быстрее!

Вскоре перед всеми появился экран выбора персонажа.

Пять разных героев стояли около костра под покровом темноты, было настолько темно, что можно было разглядеть только их смутные очертания.

Цзоу Чжо стал очень взволнован, когда увидел такой уникальный экран выбора персонажей, поскольку он чувствовал себя втянутым в нечто грандиозное.

Эта игра отличалась от других РПГ-игр, где каждый персонаж выглядел как идеальная куколка.

Сейчас в центре экрана находился высокий и сильный варвар, который был одет в обычную броню.

— Варвар? Он больше похож на берсерка.

Цзоу Чжо начал просматривать других персонажей.

Каждый раз, когда он нажимал на одного из них, он выходил из тени и появлялся на виду у игрока. А персонаж, который был выбран ранее, отступал назад в тень.

Хладнокровный охотник на демонов с арбалетом в руках…

Владеющая магией чародейка…

Монах…

Колдун, что носил специальную маску…

Цзоу Чжо по очереди нажал на каждого персонажа и внимательно осмотрел каждого из них.

В его версии существовало только пять различных классов на выбор. Чэнь Мо планировал добавить крестоносца и некроманта вместе с рейтингом и таблицей лидеров позже.

Игрок мог выбрать любого из персонажей на выбор. Он также должен будет пройти введение для каждого персонажа, в котором ему продемонстрируют особые способности и историю данного персонажа.

Цзоу Чжо не потребовалось много времени, и вскоре он заметил разницу в дизайне классов.

На первый взгляд, персонажи были точно такими же, как и в других классических западных фентезийных играх: воин, маг, лучник, хилер. Вот только они были названы чуть по другому. Но после более глубокого изучения их способностей и истории, он понял, что все на самом деле было по другому.

Самым большим отличием от других фентезийных игр было то, что в этой игре не было разделение на условные классы. Все персонажи являлись дамагерами, они отличались друг от друга только тем, как наносили урон.

Более того, эти персонажи идеально сочетались с темой «Диабло».

Возьмем, к примеру, охотников на демонов. Они обладали врожденной способностью противостоять демоническому разложению. Это позволяет им использовать силу демонов в качестве оружия.

Они — беспощадные стражи, поклявшиеся сделать одно: уничтожить порождения пылающего ада.

По сравнению с обычными лучниками, охотники на демонов подходили игре и теме «Diablo» гораздо лучше. Ко всему прочему охотники на демонов специализировались не только на луках и арбалетах.

— Охотник на демонов? Этот парень выглядит круто. Выберу его.

Цзоу Чжо создал мужского охотника на демонов и назвал его «Zzz».

На экране появился охотник на демонов, который, похоже, только начал идти по пути охотника на демонов, у него практически не было доспехов, а в руках он держал жалкий арбалет. Он выглядел тощим и слабым, но в его глазах был холодный, убийственный взгляд.

Цзоу Чжо был невероятно доволен своим решением, так как он любил подобных персонажей.

Вскоре после выбора глубокий, молодой голос произнес несколько строк.

— Моя семья была убита адским отродьем.

— Я был напуган и одинок, пока меня не спасли.

— Спасен выжившими, которые объединились, чтобы избавить мир от порождений ада. Они увидели во мне силу. И они выковали из меня оружие.

— И вот я готов.

— В Тристраме упал метеорит, и мертвецы поднялись вслед за этим падением. Я отправлю их обратно в могилы. Однажды за мной охотились. Но сейчас… Я — ОХОТНИК.

Этого было более чем достаточно для передачи предыстории охотника на демонов. Это также помогло игрокам сосредоточиться на «метеоре», который был важной частью сюжета.

Затем Цзоу Чжо был помещен в пустое поле с небольшой деревней за пределами экрана.

— Так на самом деле мы будем играть не от третьего лица.

Все знали, что игрок будет видеть обзор не от первого лица, но увидев это воочию многие разочаровались, так как погрузиться в историю и атмосферу легче всего от первого лица.

К счастью, Цзоу Чжо уже очень много часов наиграл в игру «Warcraft: The Frozen Throne», так что он уже давно привык к виду сверху.

Графика была невероятна. Все могли сказать, что на этот раз Чэнь Мо потратил действительно много денег и усилий на графику, так как каждая деталь, каждый штрих был чрезвычайно высокого качеста, и это совершенно отличалось от того, чего все ожидали.

Пользовательский интерфейс был очень простым и интуитивным. Цзоу Чжо бегло просмотрел управление и сразу же запомнил все важные клавиши.

После того, как он опробовал подвигаться, он понял, что это была полноценная 3D-игра. И причем все было очень высокого качества. Чэнь Мо сознательно выбрал такую перспективу обзора.

Анимации были действительно плавными, особенно ему понравились анимация полета болтов.

Однако графика выдавала действительно напряженную атмосферу. Все, казалось, было пронизано смертью и печалью. Тусклые уличные фонари, разбитые повозки и трупы наводили на мысль о том, что весь мир сейчас находится в ужасном положении,

Охотник на демонов начал идти вперед и вскоре встретился с первым зомби.

После первого выстрела чудовище бросилось на охотника за демонами. Цзоу Чжо ловко кайтил его и через несколько секунд убил своего первого монстра.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 192. Засада**

Чэнь Мо позаботился о том, чтобы игроки не могли спокойно ходить туда-сюда.

Хотя этот зомби являлся монстром «нулевой сложности», Цзоу Чжо все равно напрягался каждый раз, когда зомби бросался на него.

Вскоре охотник на демонов оказался в Тристаме после того, как уничтожил группу нежити, которая пыталась попасть в город. Затем охотник на демонов вошел в город и взял несколько заданий.

Подсказки были довольно хороши, так как в правом верхнем углу находилась мини-карта с уже отмеченным местом, в которое игрок должен был прийти. Также справа снизу от мини-карты находилась сама суть задания.

Цзоу Чжо начал проходить квесты.

Вскоре Цзоу Чжо заметил несколько очевидных ответов на громкие вопросы.

Игра была очень хороша, да и управление было очень удобным. Графика и звуковые эффекты находились на очень высоком уровне. Можно было даже сказать, что качество этой игры превзошло качество многих других игр от первого лица.

Он понял, что Чэнь Мо создавал игру от третьего лица не для того, чтобы «скрыть недостатки», и не потому, что он не мог «удовлетворить потребности игроков с помощью обзора от первого лица». Он сделал сознательный выбор, остановившись на обзоре от третьего лица, как в игре «Warcraft: The Frozen Throne».

Цзоу Чжо был захвачен жутким художественным стилем «Diablo».

Когда охотник на демонов вошел в подземелье, Цзоу Чжо содрогнулся.

На некоторых более тихих картах игрок мог услышать даже треск костров, а в таком замкнутом пространстве шаги персонажей становились еще более громкими, и любой монстр, который вдруг появлялся прямо перед игроком, мог помочь ему с избавлением от запора.

А в сочетании с таким темным художественным стилем, а также случайно генерируемой картой, аспект приключения был раскрыт в полной мере.

Более того, Чэнь Мо вернул механику поля зрения и тьмы из игры «Diablo II». Когда игрок войдет в подземелье, его поле зрения значительно уменьшится, из-за чего фактор неожиданности покажет себя во всей красе.

В игре «Diablo III» игроки могли ясно видеть всех монстров на экране, что убирало всю таинственность из игры.

Но с темнотой и ограниченным полем зрения, в сочетании с графикой, звуковыми эффектами и дизайном уровней… Временами Цзоу Чжо чувствовал беспокойство, а иногда и настоящее напряжение в районе пятой точки. Однако Цзоу Чжо не чувствовал, что с напряженностью переборщили, из-за чего хотел играть все больше и больше.

Это игра ощущалась совершенно иначе, чем все те розовые и пушистые игры. Эта игра не была похожа на парк развлечений с рыцарями в белых доспехах, которые разъезжают на единорогах без единой пылинки на доспехах. Трупы, скелеты, много крови и страшных монстров вместе с бесконечной безнадежностью, вот что было в этой игре.

Многие аспекты игры уже превзошли ожидания Цзоу Чжо.

Система экипировки была действительно богатой. Цзоу Чжо уже смог получить вполне приличное снаряжение во время своего маленького приключения. И у каждой вещи была своя собственная уникальная история и характеристики.

Так же в этой игре было много различных способностей. Различные способности разблокировались по мере того, как игрок повышал свой уровень. В сочетании с талантами и навыками рун, игрок мог сам собрать себе оптимальную сборку из того, что было на нем одето, и этим Цзоу Чжо действительно был доволен.

Самое главное, что в эту игру было очень приятно играть!

В других играх игрок был лишь какой-то пылинкой, и зачастую игрокам нужно было присоединяться к какой-нибудь гильдии. Не говоря уже о боссах, на которых нужно было собирать целые рейды из сотни человек.

Но в игре «Diablo» все было по-другому. Игрок был единственным богом в игре, единственным спасителем.

Игрок мог проходить сквозь море демонов как горячий нож сквозь масло, оставляя после себя только море трупов и разного снаряжения.

Конечно же игрок мог умереть, из-за чего ему придется для начала забрать свое снаряжение с трупа, а потом починить его.

Но это был мир, который был полон опасностей, мир, полный безнадежности, и единственный человек, на которого мог положиться — это ты сам.

И именно из-за этого игроки будут испытывать чувство удовлетворения лучше, чем в какой-либо другой игре. Именно из-за безнадежного положения мира игрок вынужден бороться с ордами чудовищ.

Цзоу Чжо был полностью поглощен игрой, а его персонаж в этот момент исследовал какое-то подземелье.

Внезапно огромная волна монстров появилась перед ним, после чего бросилась прямо на него!

Среди этой группы мобов было несколько монстров, которые имели золотистый оттенок!

Игроки, которые наблюдали за ним, были шокированы. — Боже мой! Будь осторожен! Чувак, давай, я в тебя верю!

Цзоу Чжо был потрясен, когда увидел, что его здоровье резко упало до критической отметки, после чего он успокоил свои нервы и откатился на безопасное расстояние, после чего начал выпускать шквал болтов!

Более слабые монстры начали умирать, но у огромных редких монстров было намного больше здоровья, и они продолжали атаковать охотника на демонов.

Цзоу Чжо умело использовал все свои способности.

Он был чрезвычайно спокоен в подобной ситуации и не сделал никаких ошибок, поскольку он был не последним игроком в игре «Warcraft: The Frozen Throne».

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 193. Король скелетов Леорик**

— Боже мой, он кайтит как сумасшедший!

— Ого, ты уже убил половину этой орды! Продолжай в том же духе!

— Хп почти на нуле, быстрее выпей зелий!

— Не ходи туда, там много монстров!

Игроки, которые наблюдали за происходящим, казалось, волновались больше, чем сам Цзоу Чжо.

Цзоу Чжо отчаянно стучал по клавиатуре и мыши, и, наконец, победил эту орду монстров.

После смерти элитных мобов на земле появилось много желтого снаряжения, а также много золота и зелий.

— Боже мой!

Зрители становились все более оживленными.

Цзоу Чжо также вздохнул с облегчением. Эти мобы никогда не появлялись по одному и часто пугали, когда появлялись в таких узких коридорах.

Цзоу Чжо чувствовал себя удовлетворенным, когда он надел три новых желтых шмотки.

— Давай, я хочу увидеть Лероика!

Цзоу Чжо продолжал играть с огромным энтузиазмом.

После почти двух часов игры он наконец-то почти оказался лицом к лицу с королем скелетов Леориком.

Это заняло довольно много времени из-за того, что Чэнь Мо увеличил сложность. Да и Цзоу Чжо был одним из тех игроков, которые лутали и обыскивали каждый сантиметр карты, и только после тщательного обыска каждого сантиметра он продолжал двигаться дальше.

Вернувшись в город, Цзоу Чжо починил свое снаряжение и освободил место в инвентаре.

Цзоу Чжуо глубоко вздохнул, после чего использовал телепорт на третий этаж собора.

Комната была совершенно пуста, в ней не было никаких монстров, в этой комнате находился только меч, который сейчас по рукоять находился в земле.

Меч Леорика.

Цзоу Чжо щелкнул по мечу, и вокруг его персонажа появилась иллюзия того, как умер Леорик.

Тут же безумный голос Леорика отдался эхом по всей комнате.

Внезапно перед охотником на демонов возник силуэт Леорика.

— Ты смеешь приносить тепло жизни в мою могилу?!

Вслед за воем короля скелетов активировались столбы, и бесчисленные скелеты пробудились и бросились на охотника за демонами!

— Боже мой!

Цзоу Чжо быстро приказал охотнику на демонов развернуться, чтобы уклониться от атак, после чего он приказал ему выпустить шквал болтов.

— Эта игра на самом деле довольно захватывающая, — сказал Цзоу Чжо и вздохнул с облегчением.

В игре «Diablo» было гораздо больше монстров, и они были гораздо плотнее упакованы, чем в игре «Warcraft: The Frozen Throne». И хотя игрок мог управлять только одним персонажем, эта особенность полностью нивелировалась множеством способностей и механик.

Преодолев различные ловушки и убив по пути множество разных монстров, он, наконец, добрался до склепа короля скелетов.

Уничтожив остатки скелетов, он вошел в покои короля скелетов.

Труп Леорика лежал на троне в просторном зале. От его тела остался только один скелет, и находился он в том же положении, в каком он и был убит.

Цзоу Чжо щелкнул по трупу, и его персонаж надел корону Леорика на скелет.

Экран задрожал, после чего бесчисленное количество зловещего зеленого света начало притягиваться к королю скелетов. Куски брони начали прикрепляться к нему, после чего он, наконец, поднял свою булаву с земли.

Король скелетов безумно рассмеялся. Он встал и посмотрел на охотника за демонами.

— Боже мой, это же босс! — игроки, окружавшие Цзоу Чжо, широко раскрыли глаза, боясь что-то пропустить.

Цзоу Чжо быстро попытался увеличить расстояние между ними, так как боялся того, что он убьет его с одного удара.

Способности Леорика не были слишком сложными, поскольку он был первым боссом, которого встретит игрок. У него было несколько разных анимаций взмахов булавы и он мог призывать скелетов, вот и все.

Поскольку Цзоу Чжо играл за охотника на демонов, он определенно не мог фейстанчить этого босса. Он продолжал использовать свои способности и кайтил его на протяжении всего боя.

Тем не менее, у этого босса было действительно много здоровья. Цзоу Чжо потерял бы половину своего хп, если бы немного пожадничал ради выдачи еще пары ударов, и даже мог бы умереть, если бы вовремя не уклонялся. Цзоу Чжо отдал этому бою сто десять процентов своего внимания.

— Он собирается снова сделать круговой взмах, будь осторожен!

— Убей скелетов, они скоро окружат тебя!

— Ты справишься, у него осталось всего треть здоровья!

Зрители нервничали даже больше, чем сам Цзоу Чжо.

В конце концов король скелетов разлетелся на куски и зарычал в свой последний раз. Его доспехи распались, а около места его смерти осталось много золота и снаряжения.

Раздалось громкое \*Тинг\*, когда рядом с трупом короля скелетов появился оранжевый огонек.

Цзоу Чжо навел на него курсор: — Корона Леорика? Оранжевая шмотка?!

Зрители тоже были шокированы.

— Боже мой, это ведь первая оранжевая шмотка, верно?

— Она выглядит такой сильной.

— Взгляните на эти атрибуты!

— Сначала надень ее!

Цзоу Чжо осмотрел корону, после чего надел ее.

Эта корона была намного лучше, чем его нынешний желтый шлем, так как она давала бонусы к силе и ловкости. У нее также был специальный атрибут в виде: «Увеличивает эффект любого драгоценного камня, который на данный момент вставлен в шлем, на 100%»

— Бафает эффект от камней на сто процентов? Разве это не означает, что я могу вставить в эту корону свои желтые камни, которые увеличивают шанс выпадения еще большего количества добычи?

— Так можно разбогатеть!

Цзоу Чжо вернулся в Тристрам с короной Леорика на голове и полным инвентарем лута.

— Эта игра невероятна!

— Верно, хотя мы и будем играть в нее от третьего лица, она совершенно не похожа на те древние ролевые игры.

— Убийство монстров приносит такое удовлетворение…

— У меня возникло такое ощущение, что Чэнь Мо много внимания уделил навыкам, шмоткам, битвам с боссами и сюжету. Если бы перспектива обзора была от первого лица, эта игра точно стала бы одной из лучших РПГ-игр!

— Верно, я не понимаю, почему он решил сделать обзор от третьего лица.

— Мы тоже хотим поиграть в нее, управляющий!

Зрители окружили Чэнь Мо и начали умолять его дать им поиграть в нее.

Чэнь Мо передал толпе жесткий диск. — Установите ее сами. Мы так же в последний момент добавили кооперативный режим, так что вы можете поиграть с кем-нибудь, но он еще сырой, так что не удивляйтесь морю багов.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 194. Принцип пончика**

Жесткий диск был быстро вырван из рук Чэнь Мо.

— Ух ты! Кооператив?

— Невероятно, я думал, что это будет чисто однопользовательской игрой!

— Я слышал, что в одной пати может быть всего четыре игрока.

— Я буду играть за варвара! Что насчет тебя?

— Тогда я буду играть за чародейку.

— Конечно это круто, но мне все еще грустно из-за того, что мы не сможем поиграть большой толпой.

— Я закончил устанавливать игру. Я буду ждать вас, ребята, в Тристраме.

— Я тоже закончил. Ха, эта игра действительно похожа на ту кастомку из Варкрафта!

— Верно, я как раз собирался сказать то же самое!

Игра «Diablo» теперь стала новой популярной игрой в магазине видеоигр Чэнь Мо. Игроки, которые прибыли сюда ради других игр, прекратили играть в них и начали играть в «Diablo».

Кооператив игры «Diablo» не был похож на кооператив других игр, так как тут не существовало никакой синергии между разными персонажами.

Довольно быстро игроки погрузились в темный мир игры «Diablo».

Чэнь Мо вздохнул с облегчением, когда увидел это, что первая фаза «принципа пончика» прошла без проблем.

В его прошлом мире многие спорили о том, была ли игра «Diablo III» успешной или нет. И если судить по продажам и отзывам, хоть игра «Diablo III» и не достигла уровня игры «Diablo II», она все равно могла считаться успешной игрой.

«Принцип пончика» можно было объяснить весьма просто.

Новые игроки смотрели на внешний вид пончика и решили попробовать его, на начинку пончика смотрели бывалые игроки, а хардкорные игроки рассматривали состав теста и состав начинки.

Новые игроки втягивались в игру из-за ее художественного стиля, высокого качества геймплея, а также захватывающей боевой системой и сюжетом.

Бывалых игроков привлекали различные комбинации способностей, атрибутов снаряжения, различия между классами…

Хардкорные игроки будут играть каждый день в игру только ради возможности получения лучшей экипировки, экспериментов для получения лучшего билда и попадания в таблицу лучших игроков, поскольку хардкорные игроки всегда хотели быть лучшими.

Но после того, как хардкорные игроки получат в свои руки лучшую экипировку, сумеют отыскать лучший билд и поднимутся на какое-либо значимое место в рейтинге, они просто напросто покинут игру.

Многие разработчики онлайн-игр старались изо всех сил удержать игроков, добавляя ежедневные или сезонные события только для того, чтобы игроки продолжали заходить в игру.

Хотя это и срабатывало, это также имело противоположный эффект. После окончания события игроки поняли бы, что игра слишком скучная, и навсегда ушли бы из нее.

Вот тут-то и проявлялся «принцип пончика». Обычные игроки уйдут из игры после того, как пройдут ее, а хардкорные игроки уйдут из игры после того, как им надоест воевать за места в рейтинговой лестнице. Но разработчики, которые придерживались «принципа пончика», не будут использовать различные тактики, чтобы удержать игроков.

Это означало, что игроки смогут спокойно насладится контентом и спокойно уйти. Чэнь Мо вовсе не собирался растягивать месячный контент на три и больше месяцев.

Но если «Diablo» вдруг получит новое обновление, все те игроки, что уже ушли из нее, вернутся для того, чтобы пощупать новое обновление.

Из-за этого «принцип пончика» идеально подходил к модели прибыли игры «Diablo» и ее стилю.

Идея Чэнь Мо о стиле и атмосфере оказалась правильной, судя по тому, как сосредоточены игроки были на игре. И эта игра не станет нишевей с нулевым доходом. Кто вообще мог подумать о таком бреде?

—

Игра «Diablo» уже в основном была готова, так что Чэнь Мо решил, что через две недели она появится на рынке.

В это же время многие видео с тестированием игры просочились в интернет, поскольку такие запросы, как «новая игра Чэнь Мо» и «Diablo», набирали все больше и больше шума.

«Кажется недавно в сеть утекли синематики и геймплей игры „Diablo“, кто-нибудь уже просмотрел это?»

«Ты про ту древнюю РПГ? Что в ней такого особенного?»

«На самом деле ее графика выглядит потрясающе, а синематики, похоже, намного лучше, чем у Варкрафта».

«Неужели? Он что, дурак? Это же одиночная игра. Даже если он продаст пятьсот тысяч экземпляров по девяносто девять юаней каждый, он получит всего лишь пятьдесят миллионов юаней. Этих денег не хватит даже на оплату синематиков, верно?»

«Синематики наверняка стоят больше пятидесяти миллионов. Может он хочет променять деньги на славу?»

«Трудно сказать, но его новая игра действительно кажется довольно забавной. Вам, ребята, стоит взглянуть на геймплей, он показался мне довольно качественным».

«Ну и что с того, что он высокого качества. Просто взглянув на слова „третье лицо“ я уже могу выдать игре смертельный приговор. Эта игра не может стать популярной».

«Но я думаю, что игра настолько качественная, что Чэнь Мо мог бы сделать ее игрой от первого лица».

«Тогда… Тогда Чэнь Мо просто роет себе могилу, мне больше нечего сказать. Я не верю, что игра от третьего лица сможет завоевать популярность, я съем свою клавиатуру, если это произойдет».

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Vsemogushhij-Gejmdizajner/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Друзья, если Вам понравилась книга, и работа нашей команды по созданию электронной книги**

**Поддержите Нас символической оплатой, даже если это будет 0.1$ / 1RUB или кликните на рекламу на сайте.**

**Нам будет очень приятно осознавать, что проделанная работа принесла Вам пользу, и наша команда старались не зря.**

**Поблагодарить авторов и команду. (ссылка на раздел поддержать проект https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/)**