

- Все в порядке, у них было всего месяц или два дополнительного времени, это не гарантирует того, что они выиграют со 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 насчет 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 о 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 о китайских играх был бы одинаковым: - 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 сянся-подобных играх это все можно было реализовать на высшем уровне, особенно если игра была виртуальной.

Игроки могли бы летать на своих мечях, атаковать других заклинаниями, они могли бы исследовать пещеры или горы...

Бой в сянся-подобных играх можно было легко воссоздать, используя боевую систему из западных РПГ-игр.

Поэтому самые популярные игры жанра сянся 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 сянся-подобных играх игрока помещали в миры, где магия была распространена, но в уся-подобных играх магии практически не было.

В сянся-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 стометровых 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 сянся-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 которой 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 права на эту популярную интеллектуальную собственность или переделать один из романов Цзинь Юна, поскольку у него было всего три месяца, чтобы сделать это.

Интеллектуальная собственность, которая базировалась на жанре уся, в этом мире была довольно дорогой, но даже близко не подходила 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.