

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. Хотя 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 случайно 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 отразится 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 неудобно.

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!

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1258717>