Чэнь Мо продолжил: - Я не тиран, 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, 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 соглашение о неразглашении конфиденциальной информации, 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 прошелся по самым важным частям игры, рассмотрел ее сильные и слабые стороны, 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 видел, 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 отвечала за проект, Чжэн Хунси - за сюжет, Цянь Кун - за баланс, код и дизайн уровней, Чжоу Ханью - за искусство и графику, Фу Гуаннань - за эффекты и музыку, Чжао Юньтин - за рекламу, а Линь Сяо - 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 проектов.

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 оккультным, темным, страшным, зловещим и кровавым. Я конечно понял что вы подразумевали под этим, но насколько я знаю, мы не сможем выпустить такую игру на рынок ни 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.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1271809>