

Все начали работать над своими задачами после того, как узнали о новом обновлении игры «Diablo» и концепции новой игры «Don't Starve».

Чэнь Мо был очень занят, так как сейчас ему нужно было сосредоточиться на игре «Diablo», поскольку он должен был контролировать качество новых механик, моделей, сюжета...

Большую часть работы для обновления игры «Diablo» делали Чжэн Хунси и Цянь Кун, в то время как Су Цзинью возглавила другую группу сотрудников, которая начала работать над игрой «Don't Starve».

Игра «Diablo III» не преуспела в его прошлом мире, когда она только вышла на рынок и растеряла множество игроков за короткий промежуток времени. А если еще учесть присутствие игры «Diablo II», которая все еще находилась в воспоминаниях большинства игроков, многие фанаты игры «Diablo II» не признали третью часть.

Эта ситуация была исправлена только после появления обновления «Reaper of Souls».

До этого обновления игра «Diablo III» имела рейтинг в 41% на сайте «Metacritic», но после выпуска обновления рейтинг поднялся до 72%.

После выпуска этого обновления отзывы о «Diablo III» резко улучшились, можно было даже сказать, что игра до и после обновления была совершенно другой!

И то, с помощью чего разработчики спасли утопающую игру, были теми самыми режимами, о которых ранее говорил Чэнь Мо.

Ранговая лестница, расширение прокачки персонажа после достижения максимального уровня в виде ввода парагона, удаление аукциона, добавление новых карт, сложностей, соревновательного сезона...

Эти изменения позволили игрокам начать наслаждаться игрой «Diablo III», обновление буквально вытащило игру с порога смерти!

Хотя Чэнь Мо внес много изменений в игру «Diablo III» и сделал так, чтобы она художественно была ближе к игре «Diablo II», он не мог сказать, что эта игра будет жить очень долго.

Ключевым фактором такой крупной неудачи стал устоявшийся вкус игроков. Дизайн игры «Diablo II» был признан классическим, который проложил путь для многих других игр, но тот факт, что тогда у нее не было большой конкуренции, а также фактор ностальгии также следовало принимать во внимание при поиске причин неудачи «Diablo III».

Даже если бы в то время выпустили «ремастер» игры «Diablo II», которая была бы полностью верна оригиналу, она, вероятно, не стала бы успешной, так как рынок уже стал совсем другим.

После того, как команда разработчиков игры «Diablo II» покинула компанию «Blizzard», они создали игры «Torchlight» и «Grim Dawn», которые были весьма высоко оценены всеми игроками.

Однако, независимо от того, была ли игра, сделанная той же самой командой, достаточно похожа на «Diablo», разработчикам так и не удалось повторить успех игры «Diablo II».

Причины такого было сложно обозначить, но время, безусловно, сыграло большую роль. Никто не мог выпускать одно и тоже раз за разом, надеясь заработать море денег.

И дополнение «Reaper of Souls» стало лучшим решением компании «Blizzard» после провального старта. Из-за этого Чэнь Мо позаимствовал некоторые элементы из «Reaper of Souls», чтобы продлить жизнь его игры.

Что же касается игры «Don't Starve»...

Она была похожа на игру «Линия жизни», Чэнь Мо надеялся, что Су Цзинью и другие получат некоторое удовольствие от процесса создания игры «Don't Starve» и извлекут из этого несколько важных уроков.

Вот почему Чэнь Мо не стал досконально расписывать все, что он знал об этой игре, вместо этого он бросил им вызов и заставил их подумать.

В прошлой жизни Чэнь Мо «Don't Starve» хоть и была инди-игрой, но определенно не была нишевой.

Продажи игры «Don't Starve» равнялись почти пяти миллионам копий, и это если учесть только продажи на площадке «Steam». Когда она появилась на игровой платформе компании «Tencent», за первый месяц ее приобрели более пяти миллионов раз.

Игра «Don't Starve» была высококачественной однопользовательской игрой. Чэнь Мо также хотел использовать ее ради проверки реакции игроков этого мира к открытому миру и играм типа «песочница», а также с помощью нее его новые сотрудники начнут лучше работать в команде.

—

Чэнь Мо также параллельно работал над выпуском игры «Diablo» за границей.

Поработав вместе над выпуском игры «Warcraft: The Frozen Throne» за границей, представитель компании «Метеоритные технологии» не пытался вносить никаких изменений в договор, и в итоге они достигли соглашения о выпуске игры «Diablo» за рубежом в кратчайшие сроки.

Так как игра «Warcraft: The Frozen Throne» стала довольно успешной за границей, а игра «Diablo» уже показала невероятные результаты продаж в Китае, компания «Метеоритные технологии» вообще ни о чем не беспокоилась.

Стратегия выпуска осталась такой же, как и раньше - выпустить ее по всему миру в одно время.

Так как с локализацией игры «Warcraft: The Frozen Throne» в основном все шло тогда гладко, Чэнь Мо на этот раз был совершенно спокоен и задал лишь несколько вопросов о мелочах, чтобы убедиться, что английская версия сможет передать атмосферу игры «Diablo».

Чэнь Мо не заботился об успехе игры «Diablo» за границей, поскольку даже если бы она не стала там популярной, он бы все равно из-за этого ничего не потерял, вместо этого он сосредоточился на допиливании дополнения «Reaper of Souls».

—

На телефон Чэнь Мо позвонили, когда он работал.

Звонил ему Сюй Сяоцзюнь, представитель рекламного отдела компании «Императорская династия».

Чэнь Мо был шокирован, почему он решил позвонить ему?

Они ранее общались из-за ставки, которая была связана с игрой «I am MT».

Но с тех пор они не разу не общались, так как они являлись врагами.

Чэнь Мо ответил на звонок и сказал: - Алло?

- Здравствуйте, господин Чэнь Мо, - сказал Сюй Сяоцзюнь. - Я звоню вам сегодня для того, чтобы мы смогли обсудить наше возможное сотрудничество.

- Сотрудничество?

- Да, продажи игры «Diablo» были, мягко говоря, удивительными, вы думали о ее переносе в виртуальную реальность?

- Нет, если у вас больше ничего нет...

Сюй Сяоцзюнь быстро сказал: - Подождите, пожалуйста, послушайте наше предложение. Игра

«Diablo» имеет относительно темный и безнадежный мир, который заставляет игрока погрузиться в него. А если учесть то, что игроки играют роль героя, который должен спасти мир, то это делает игровой процесс очень увлекательным, и именно из-за этого ваша игра идеально подходит для виртуальной реальности.

- Наша компания надеется, что мы сможем сотрудничать. Конечно, поскольку вы являетесь разработчиком этой игры, мы будем уважать ваше мнение.

- Вы, вероятно, не имеете достаточное количество квалифицированного персонала для создания виртуальной игры, и вам, вероятно, не хватает денег. Мы можем выдать вам геймдизайнера класса «S», как вам такое предложение?

Чэнь Мо несколько секунд молчал, после чего ответил: - Я не думаю, что это хорошая идея. Я сам создам ее виртуальную версию, спасибо за вашу заботу.

- Пожалуйста, не упустите такую...

Чэнь Мо скинул трубку прежде, чем Сюй Сяоцзюнь успел закончить фразу.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1274963>