

Многие игровые СМИ опубликовали свои статьи после окончания конференции.

«Новая игра Чэнь Мо - «Minecraft».

«Первая виртуальная игра Чэнь Мо выставлена на всеобщее обозрение».

«Новая пиксельная строительная игра скоро появится на рынке!»

«Игра «Minecraft» и игра «Преисподняя» будут выпущены одновременно»

«Чэнь Мо восхвалял «Преисподнюю» во время своей конференции».

В этих статьях были рассмотрены многие моменты, которые были показаны во время конференции, включая стиль игры, а также кадры геймплея.

Вскоре эта новость распространилась среди игроков. И все думали о одном и том же...

Первая виртуальная игра Чэнь Мо - это строительная игра?

Судя по всему, это была такая игра, которая была основана на созидании. Так же, как и игра «Don't Starve», она отличалась открытым миром и более сложными онлайн-режимами.

Но даже у игроков игры «Don't Starve» были некоторые сомнения по поводу этой новой игры.

Игра «Don't Starve» была популярна, потому что это была небольшая игра, в которую можно было играть как на ПК, так и на мобильных устройствах. Кроме того, она стоила всего двадцать юаней.

Однако игра «Minecraft» - это виртуальная игра. А виртуальные игры обычно были довольно дорогими, например, «Earth Online» продавалась в США за триста девяносто девять долларов, а в Китае за зарубежную виртуальную игру аналогичного калибра покупателю пришлось бы заплатить около одной-двух тысяч юаней.

Некоторые китайские ММОРПГ стоили в Китае намного дешевле, в районе пятисот юаней. И обычно китайские разработчики добавляли разные способы получения прибыли в свои игры.

Хотя большая часть тех, у кого был игровой модуль, и имели высокий доход, но потратили бы они тысячу юаней на строительную игру?

Никто не стал бы тратить такие деньги, даже если бы у них было много свободного времени, верно?

На форумах сейчас также велось много дискуссий.

«О чем думает Чэнь Мо? Как он мог создать строительную игру в качестве своей первой виртуальной игры? Честно говоря, я еще не видел, чтобы виртуальная строительная игра принесла своему разработчику много денег».

«Чэнь Мо сказал, что эта игра не просто строительная, а еще и песочница, которая похожа на игру «Don't Starve».

«Но главное удовольствие от игры - это созидание! Более того, сколько копий он может продать, ведь виртуальные игры стоят так дорого... Сможет ли он хотя бы отбить часть вложенных денег?»

«Не думаю, что его игра будет убыточна. Пиксельная графика, и большая часть игры будет построена самими игроками. Многие из текстур были использованы многократно. Ты думаешь, что на создание этой игры ушли миллионы?»

«Создание любой виртуальной игры довольно дорогое удовольствие. Да и ты видел графику, она действительно хорошая. Чэнь Мо, вероятно, и на этот раз не скупился и потратил много денег, а иначе она не выглядела бы так хорошо».

«Не больше двадцати миллионов было вложено в создание этой игры. Для Чэнь Мо это сущие гроши».

«Двадцать миллионов юаней за создание виртуальной игры - это невероятно мало. Чэнь Мо мог бы снизить цену, и тем самым он продаст больше копий. Если он будет продавать каждый экземпляр по двести юаней, он смог бы как минимум отбить стоимость разработки. Как по мне, те богачи, что обладают игровым модулем, не будут париться о жалких двухсот юанях».

«Я не думаю, что все так, как ты сказал. Думаешь Чэнь Мо действительно беспокоится о потере таких грошей? Я не думаю, что его волнует потеря двадцати миллионов. Я думаю, что он больше заботится о том, чтобы его игра не с треском провалилась!»

«И он выпускает свою игру одновременно с «Преисподней». Представьте что произойдет, если его игра проиграет «Преисподней» во всех аспектах!»

«Ну и что? Если он проиграет, он просто скажет, что создал строительную игру».

«Посмотрим. Я все равно не могу позволить себе игровой модуль. Если его игра будет действительно хороша, я попробую ее в интернет-кафе».

Вскоре игра «Преисподняя» и игра «Minecraft» начали показывать свои лица по всему интернету.

В частности геймдизайнер игры «Преисподняя» начал показывать множество подробностей на счет персонажей, карт, спецэффектов, сюжета и геймплея, и каждый рассказ был невероятно подробным, а игра казалась действительно классной. По этой причине многие игроки с нетерпением ждали ее выпуска.

И из-за такого ажиотажа ключ доступа к бета-тесту начал продаваться не меньше, чем за две тысячи юаней...

Но со стороны Чэнь Мо все было как-то вяло.

Многие моменты были раскрыты на официальном форуме игры «Minecraft». Единственное, что заслуживало внимания - это геймплейный ролик.

Но и на него отреагировали так себе, поскольку зачастую реальный геймплей сильно отличался от промо-роликов.

Игроки были немного смущены.

Чэнь Мо до этого всегда креативно продвигал свои игры. Он сделал анимационный мультсериал для игры «I am MT», использовал эскиз Артаса для «Warcraft: The Frozen Throne», песню «A Life of Fighting is but a Dream» для «Легенды Кунг Фу» и ту заедающую в голове песню для игры «Onmyoji»...

Но почему он ничего не сделал для своей первой виртуальной игры?

И посреди всей этой неразберихи Чэнь Мо наконец сделал свой шаг.

Чэнь Мо неожиданно опубликовал пост на своем «Вейбо» в полдень: «Minecraft»: Запретный город. Примечание: все показанное в этом ролике не было как-то отредактировано/улучшено/подменено.

Игроки были шокированы.

Запретный город[1]?

Он построил целый Запретный город в своей игре?

Они начали смотреть видео, которое было прикреплено к посту.

Хотя уже вышло довольно много игр, которые воссоздавали реальные места в своих играх, все они были воссозданы профессионалами своего дела, и по большей части они делали это только ради дополнительной рекламы своей игры.

Но игра «Minecraft» была строительной игрой. Если запретный город действительно был построен в ней, разве это не означает, что игроки тоже смогут построить нечто подобное?

[1] Запретный город -

[https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%97%D0%B0%D0%BF%D1%80%D0%B5%D1%82%D0%BD%D1%8B%D0%B9\\_%D0%B3%D0%BE%D1%80%D0%BE%D0%B4](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%97%D0%B0%D0%BF%D1%80%D0%B5%D1%82%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D0%B3%D0%BE%D1%80%D0%BE%D0%B4)

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1290009>