

Линь Мао задумался о чем-то, а потом спросил: - Чэнь Мо, твоя игровая платформа в последнее время подверглась большой атаке. Зачем ты оскорбил всех тех больших шишек?

Чэнь Мо рассмеялся: - Оскорбил? Все равно эти два больших игрока не думали обо мне как о достойном сопернике. Кроме того, что значит оскорбил? Теперь мне, к счастью, не нужно будет беспокоиться о сохранении лица и обо всех этих закулисных интригах.

Линь Мао улыбнулся. - Это хорошая новость. За молодость!

Послышался звон бокалов, после чего их содержимое было быстро выпито.

Чэнь Мо начал наливать пиво своим двоим друзьям.

Линь Мао также взял бутылку пива и налил его Чэнь Мо. - Честно говоря, мне кое-что любопытно. Какая истинная цель твоей игровой платформы? Говорят, что игровая платформа твоей компании уже является третьей по величине игровой платформой в Китае. Я думаю, что для игровой платформы компании «Императорская династия» является вполне объяснимым то, что она забирает восемьдесят процентов от дохода игры.

Чэнь Мо сказал: - Обычные люди могут не понимать этого, но почему этого не понимаешь ты?

Линь Мао моргнул. - Ты решил навести порядок на рынке платформ?

Чэнь Мо улыбнулся. - Почти, и как ты думаешь, получилось ли это сделать у меня?

Чжао Цзыхао поднял большой палец. - Красавчик.

Чэнь Мо сказал: - За рубежом все обстоит иначе. Тамoshние игровые платформы забирают в худшем случае пятьдесят процентов, и то такие не живут долго. Но что насчет крупных игроков Китая? Восемьдесят процентов — норма? Это что, шутка?

- Более того, они монополизировали игровой рынок и впихивали игрокам всякий шлак с помощью агрессивной рекламы.

- Из-за этого страдали и игроки, и геймдизайнеры. Некоторыми геймдизайнерами просто пользовались. Так же для получения хорошего места их заставляли менять политику получения прибыли.

- Многие независимые геймдизайнеры все чаще и чаще решали выпускать свои игры за рубежом, а не у нас. Со временем в Китае начнет появляться все меньше и меньше новых игр.

- Но все игнорировали данную проблему и просто продолжали доить геймдизайнеров как коров, а они, в свою очередь, были вынуждены доить игроков. Я же не хочу этого. Хотя я и создал игровую платформу, я все еще создаю игры и знаю, насколько порой трудно создать действительно качественный продукт.

- Многие думают, что я веду ценовую войну, но на самом деле это не так. Теперь, когда у меня появились деньги и ресурсы, я наконец-то могу сделать что-то правильно, вот и все.

Линь Мао кивнул. - Я восхищаюсь твоим мужеством.

Чэнь Мо рассмеялся. - То, что не должно существовать, должно быть уничтожено. Я знаю, что поступаю правильно, и мне этого хватает.

Линь Мао сказал: - Это верно. Моя новая игра вот-вот будет готова. Я планирую поддержать тебя и выпустить ее на твоей платформе.

Чэнь Мо кивнул. - Добро пожаловать на борт! Будь уверен, я обязательно дам тебе хорошее место. Сколько еще примерно будет дорабатываться твоя игра?

Линь Мао сказал: - Наверное еще дня два-три. Кстати, сколько геймдизайнеров связалось с тобой после того объявления?

Чэнь Мо задумался на некоторое время, после чего сказал: - Несколько десятков. Но в основном все еще ожидают новых новостей. В конце концов моя игровая платформа еще ни разу не продвигала другие игры. Так что нерешительность многих вполне оправдана.

Линь Мао сказал: - Все в порядке, все придет со временем.

Линь Мао уже создал четыре игры за эти три года и теперь он был геймдизайнером класса «В». И прогресс Линь Мао был очень хорош. Конечно если сравнить его прогресс с прогрессом Чэнь Мо он будет выглядеть не так впечатляюще, но все же он сумел продвинуться так далеко в такие кратчайшие сроки.

Внезапно Чжао Цзыхао что-то вспомнил и сказал Чэнь Мо: - О, когда я был за границей, я нашел хорошую кастомку, которой нет в Китае, под названием «Clash of Gods», ты играл в нее?

Чэнь Мо замер. - Битва богов?

Чжао Цзыхао кивнул. - Верно. И она довольно интересная. Она похожа на одну из твоих кастомок. В этой кастомке тоже есть три дороги на верх, середину и низ, но в нее играют десять игроков — пять на пять.

Чэнь Мо слегка сморщил брови. - О, есть ли у тебя видео с геймплеем?

- Вроде, сейчас.

Чжао Цзыхао долго рылся в телефоне, но в итоге нашел видео с геймплеем и показал его Чэнь Мо.

Качество было немного убогим, но для Чэнь Мо это не было проблемой.

Все верно, это действительно была копия его кастомки, только вот тут игроки играли пять на пять и помимо привычных линий так же было добавлены нейтральные крипы.

Каждый игрок управлял одним богом, конечной целью являлось уничтожения трона противника.

Чэнь Мо кивнул. - Выглядит интересно.

Чжао Цзыхао сказал. - Эта кастомка довольно популярна за рубежом, особенно в Европе и в Соединенных Штатах. Она чувствуется более сбалансированной, но в нее трудно начать играть, порог вхождения довольно высокий.

На самом деле Чэнь Мо мог регулярно проверять некоторые данные зарубежной версии игры «Warcraft: The Frozen Throne», но в последнее время он был занят, поэтому не обращал на это внимания. Если бы Чжао Цзыхао случайно не упомянул об этом, ему, возможно, удалось увидеть бы ее через неделю или две.

Чэнь Мо спросил: - Хочет ли какая-нибудь европейская или американская компания превратить эту кастомку в отдельную игру?

Чжао Цзыхао подумал об этом, а потом сказал: - Э-э-э, говорят, что автор этой кастомки ищет какую-нибудь крупную игровую компанию, но поскольку запрашиваемая цена относительно высока, особо никто не хочет забирать такой проект себе.

Чэнь Мо кивнул.

Оригинальный автор этой карты должно быть очень хорошо понимает потенциал такого концепта. Однако так как эта карта было создана на движке игры «Warcraft: The Frozen Throne», если он хотел получить с этого копеечку, он должен был разработать подобную игру с нуля. Очевидно, что автор этой кастомки не обладал такими возможностями.

Но европейские и американские компании не хотели выдавать ему запрашиваемую сумму из-за того, что хороший концепт не мог гарантировать успешность игры.

Чэнь Мо спросил: - Можешь связаться с этим автором?

Чжао Цзыхао на мгновение замер. - Э-э-э, конечно, а что?

- Я хочу поговорить с ним, - сказал Чэнь Мо.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1297678>