

Пробыв на рынке две недели, игра «Immortal Conquest» прочно закрепилась на третьем месте в списке бестселлеров мобильных игр, в то время как игра «Герои трех королевств» еле-еле держалась на двенадцатом.

Хотя рейтинг игры «Immortal Conquest» не рос, было удивительно, что такая игра смогла закрепиться на таком месте.

Всем было очевидно, что игра «Immortal Conquest» - далеко не идеальная игра. Ее самая большая проблема заключалась в том, что в нее было слишком трудно начать играть, и она слишком долго раскручивалась. Большинство игроков могли вступить в битву королевств только после двух-трех недель игры, и еще месяц мог уйти на пробы и исправление ошибок, что явно было несовместимо с игровой средой этого мира, в котором все очень быстро менялось.

Однако игра «Immortal Conquest» также являлась игрой с очень хорошими преимуществами. Многих старых игроков эта игра будет радовать ещё несколько лет.

В отличие от других мобильных игр, которые были созданы для быстрого сбора денег, игра «Immortal Conquest» не была заточена под быстрый сбор денег, а играла в долгосрок.

----

Некоторые игровые СМИ написали статьи об игре «Immortal Conquest».

«Игра с темой «Троецарствие», в которой все можно изменить?»

«Чэнь Мо в очередной раз преподавал урок всем мобильным геймдизайнерам!»

«Вот он, настоящий беспокойный мир!»

«Хотя в нее трудно начать играть, она богата на контент и имеет некоторые новаторские идеи!»

«Никакого сюжета, ведь игроки сами создают сюжеты!»

Для большинства игроков игра «Immortal Conquest» являлась какой-то там проходной игрушкой. По сравнению с другими работами Чэнь Мо, эта мобильная игра не потрясала небеса и землю.

----

В итоге в конкурсе игра «Immortal Conquest» заняла первое место.

Конечно, дело было не в том, что его игра была слишком хороша, а в том, что другие игры были, откровенно говоря, слабы. Только игра «Герои трех королевств» могла что-то противопоставить, но ее геймплей был скучным и уже заезженным.

Чэнь Мо опубликовал сообщение на своем «Вейбо».

«Айя, я выиграл еще один конкурс, эх, жаль, что место на моей полке уже закончилось».

К этому сообщению была прикреплена фотка с сертификатом и трофеем за первое место в конкурсе.

Когда это сообщение увидели геймдизайнеры, некоторые из них были возмущены.

«Черт возьми, Чэнь Мо, ты \*\*\*\*\* !»

«О да, вот она, соль на раны».

«Убейте этого парня! Кто-нибудь, сделайте это!»

«Я так зол, неужели ты не можешь оставить такие конкурсы нам, мелким геймдизайнерам?»

«Требую не допускать Чэнь Мо ко всем следующим конкурсам!»

И хотя некоторые геймдизайнеры жаловались, никто не мог отрицать того, что все они черпнули вдохновения от его новой игры.

Многие думали, что игра «Onmyoji» уже была достаточно тяжелой. Мобильная игра, в которую нужно играть от четырех до пяти часов в день... такая игра казалась подавляющему большинству геймдизайнеров глупой и бесперспективной. Но в результате Чэнь Мо выпустил совсем уже убивающую время игру - «Immortal Conquest»!

Не говоря о четырех или пяти часах, в игру «Immortal Conquest» можно было спокойно играть и по двадцать минут каждый день! Но вот как только начинала идти война, играть по двенадцать часов к ряду уже было нормой.

К счастью, это была мобильная игра. Если бы это была компьютерная или виртуальная игра, то сколько игроков смогли бы зайти в нее посреди ночи?

Но, судя по отзывам игроков, многие игроки чувствовали себя прекрасно!

Многие геймдизайнеры также обнаружили, что хоть эта мобильная игра и утомляла игроков, ее процент удержания был действительно хорош.

После того, как у большинства игроков вырабатывалась привычка, первое, что они делали, как доставали телефон - открывали игру «Immortal Conquest».

Из-за такой статистики многие геймдизайнеры задумались над созданием нечто такого же тяжелого.

----

Хотя его сообщение привело многих геймдизайнеров мобильных игр в плохое настроение, настроение Чэнь Мо тоже было не очень хорошим.

Все из-за того, что «игровой движок иллюзий» хоть и показал рост статус Чэнь Мо, но вот только его ранг все еще остался прежним!

Чэнь Мо почувствовал себя не очень хорошо.

[Чэнь Мо: геймдизайнер («А+»-класс)]

[Креативность: 89]

[Система :83]

[Дизайн уровней: 82]

[Сюжет: 89]

[Концепт-арт: 87]

[3D-арт: 81]

[Ежемесячная квота: 2 ТБ/2 ТБ]

Чэнь Мо изначально думал, что сможет с легкостью получить «S» класс...

И это с учетом того, что он уже выпустил две виртуальные игры: «Minecraft» и «Outlast».

Более того, игра «League of Legends» стала настолько популярной, что почти полностью подмяла под себя ПК-рынок. Это не считается?

Почему они не дали ему «S»-класс?

Хотя Чэнь Мо был полон сомнений, ему некого было спросить на этот счет, потому что все геймдизайнеры «S»-класса в Китае либо работали на крупные компании, либо же они не любили разговаривать и особо не появлялись на свету.

Подумав еще немного, Чэнь Мо решил позвонить Цяо Хуа из комитета по надзору за играми.

Услышав вопрос Чэнь Мо, Цяо Хуа рассмеялся.

- Что касается твоей проблемы с классом, я могу сказать тебе, что для становления геймдизайнером «S»-класса необходимо выполнить ряд требований.

- Хотя две твои виртуальные игры получились очень хорошими, они все же отличаются от «супер популярных виртуальных игр», которые определяются комитетом по надзору за играми.

- В настоящее время члены комитета по надзору за играми в основном разделены на две фракции. Одна фракция считает, что у тебя есть успешные игры в мобильном рынке, ПК-рынке и виртуальном рынке, в то время как вторая фракция относительно старомодна и думает, что твои две виртуальные игры не могут считаться чем-то хорошим.

Чэнь Мо чуть не потерял дар речи. - Так что же по их мнению «супер популярная виртуальная игра»?

Цяо Хуа сказал: - Хотя «Minecraft» и «Outlast» великолепны с точки зрения геймплея, однако в художественном плане им будет трудно покорить судей.

Чэнь Мо был ошеломлен. - Художественном?

Цяо Хуа сказал: - Верно. Поскольку игры считаются девятым видом искусств, игры оцениваются по ряду аспектов - дизайн персонажей, структура мира, сюжет самой игры, художественный стиль, музыкальный стиль и так далее

- Проще говоря, независимо от того, насколько будет успешна твоя следующая виртуальная игра, все будет зависеть от оценки судей.

Чэнь Мо вздохнул. - Угодить судьям, да? Ладно, я создам кое-что!

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1382856>