

На этот новый год Чэнь Мо не собирался выпускать еще одну какую-нибудь новую игру и просто решил насладиться отдыхом.

Хотя отношения в семье Чэнь Мо были относительно просты, у него было довольно много родственников, которые требовали от него его внимания.

Но на этот раз все было довольно просто. В канун нового года все переключались на телефоны, что избавило его от многих хлопот. Было намного проще отправить всем красные конверты и поздравления, чем посетить всех родственников.

Чэнь Мо также отправил кучу красных конвертов в чат-группу ведущих геймдизайнеров, в группу сотрудников компании «Удар молнии» и в группу преданных игроков.

Кстати, так как у его компании «Удар молнии» появилась своя страница на «Вейбо», он организовал небольшое мероприятие, в ходе которого любой мог получить красный конверт, в котором было от пяти до пятидесяти юаней.

В конце концов это был новый год, и Чэнь Мо был единоличным владельцем такой большой компании, что позволяло ему делать то, чего не могли делать другие владельцы крупных компаний.

Конечно и о комитете по надзору за играми он тоже не забыл. Чэнь Мо отправил красные конверты Цяо Хуа, Чжан Чжунсяну и другим знакомым руководителям из комитета по надзору за играми, в которых было по шестьсот шестьдесят шесть юаней.

Но в результате все они были отвергнуты.

Цяо Хуа написал ему: «Намерения президента Чэня туманны, и деньги не могут быть приняты. В последнее время правила начали ужесточаться».

Чэнь Мо потерял дар речи, разве это не просто шестьдесят шесть юаней? Как могла такая сумма вообще попасть под «подкуп» госслужащего?

И самое смешное, что Цяо Хуа в ответ послал ему красный конверт.

Чэнь Мо открыл его... шестьсот шестьдесят шесть юаней...

Чэнь Мо: « ... »

Они поболтали еще некоторое время, и Цяо Хуа написал: «В следующем году для тебя могут найтись специальные задания, не хочешь ли ты услышать о них заранее?»

«Специальные задания?» - Чэнь Мо замер.

Создание игры «Dark Souls» на самом деле являлось этой самой специальной задачей, в основном из-за необходимости продвижения Пангу. Что касается репутации игры и ее качества, то комитет по надзору за играми должен быть вполне удовлетворен. Хотя поначалу эта игра выступила немного плохо, в конце концов она получила самую главную награду от «TGN», чего было достаточно для затыкания всех недовольных ртов.

Цяо Хуа отправил голосовое сообщение: - Ты должен понимать, что виртуальные игры всегда были тесно связаны с учениями и подготовкой реальных войск. На самом деле после того, как был разработан Пангу, его начали применять именно в этой сфере. И на данный момент все уже были удовлетворены его возможностями, однако подходящей среды под обучение наших войск еще создано не было.

- Конечно у нас есть несколько наработок, которые можно будет использовать для тренировки войск, однако их качество и возможности далеко не удовлетворяют существующий спрос.

- Итак, тебе нужно будет создать шутер от первого лица. Что ты думаешь на этот счет? В конце концов, ты недавно выпустил игру «Overwatch». Хотя эта игра затрагивает тему будущего, она на данный момент является одной из трех самых популярных шутеров в Китае.

Чэнь Мо подумал и написал: «Я смогу это сделать, но я не знаю конкретных требований. Пока у меня будут требования, я смогу это сделать. Честно говоря, лучше всего я создаю те игры, которые приходят мне на ум, а не те, которые от меня хотят увидеть, так что я боюсь, что ее качество не удовлетворит потребности верхов».

Цяо Хуа прислал еще одно голосовое сообщение: - Не беспокойся, большинство верхов настроены оптимистично. В конце концов, успех игры «Dark Souls» не обошел их внимание стороной. Хотя они не очень любят эту игру, она получила самую главную награду от «TGN». Этого достаточно, чтобы они поняли, что с ней все в порядке.

- Мы не будем накладывать на тебя слишком много ограничений, но ты должен помнить, что это игра будет предназначена не только для обычных игроков, но и для военных учений. Тренировки в ней должны быть полезны, а не как в игре «Overwatch», от тренировок в которой нет особого смысла.

Чэнь Мо написал: «Хорошо, я понимаю. Тогда, секретарь Цяо, пришлите мне конкретный запрос, и я его рассмотрю».

Два человека продолжили болтать на отвлеченные темы, и в тоже время Чэнь Мо использовал свои права геймдизайнера «S»-класса, чтобы проверить некоторую информацию.

В этом мире виртуальные игры широко использовались в различных областях, о которых Чэнь Мо давно знал. Именно из-за важной роли виртуальных игр они так ценились в различных

странах, а поскольку прилив поднялся, то и лодка начала плыть, что и подняло статус игровой индустрии.

Шутеры от первого лица, также известные как «стрелялки», всегда были очень популярными виртуальными играми и зачастую были тесно связаны с военными.

Все страны имели игры, которые были нацелены на тренировку координации, стрельбы и тактики солдат. Благодаря симуляции виртуальных игр солдаты могли быть помещены в более опасную среду, и при этом никому не нужно было беспокоиться о реальных жертвах.

Конечно существовал большой разрыв между виртуальной реальностью и реальным миром, но этот разрыв постепенно сходил на «Нет».

Особенно в области шутеров от первого лица.

По сравнению с другими типами игр, шутеры от первого лица требовали гораздо меньше усилий на продумывание взаимодействий персонажа с окружающим миром, поэтому шутеры были намного ближе к реальности, чем любой другой тип игр.

В настоящее время в Китае существовало два популярных шутера от первого лица: «Тяжелый штурм» и «Волчья Душа».

Хотя меткость в виртуальных играх и меткость в реальности не были полностью эквивалентны, солдаты все еще могли отрабатывать многие важные вещи в игре.

Однако так как эти игры устарели — им было более чем два года, а если учесть то, что они создавались в то время, когда Пангу еще не существовало...

И для создания игры, которая подходила бы под все нужды солдат, нужно было потратить огромную сумму.

И самая главная проблема состояла в том, что вопрос создания подобной игры запросто перейдет порог в сто миллионов юаней, а комитет по надзору за играми не будет платить за создание игры игровой компании...

Поэтому игровые компании, прежде всего, ориентировались на обычных игроков. Прежде всего игровые компании должны были отбить деньги, которые были потрачены на создание игры, а остальные вопросы уже отходят на второй план.

Да и на самом деле для тренировки солдат было достаточно сделать игру очень «реальной», и тогда с учетом этого шанс того, что игра провалится, близился к нулю.

Однако Чэнь Мо даже не думал о том, что подобную задачу дадут только ему. Геймдизайнер Цинь Сяо и геймдизайнер Ран Хэ также, скорее всего, услышат предложение, от которого не нужно будет отказываться.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1589175>