

Если бы это сказал кто-то другой, то его бы просто уничтожила армия троллей, но это сказал Джош Уилсон, и в его словах действительно был смысл.

Самое главное, что у Джоша Уилсона было огромное количество работ, сюжет которых считался эталонным...

Если бы это сказал другой геймдизайнер, многие сочли бы, что это была попытка оправдать провал своей компании, но так как это сказал Джош Уилсон, многие люди согласились с ним.

Конечно, в большинстве своем игроки были недовольны.

«Что в этом парне такого особенного? В сюжете «Uncharted» нет глубины, серьезно?»

«У этого парня хотя бы одна игра продавалась лучше, чем «Uncharted»? У него есть несколько хороших игр, но какая из них сопоставима с «Uncharted»?»

«Игры Джоша Уилсона изначально создавались с целью просвещения и они всегда берут какие-нибудь награды. Кто вообще сравнивает продажи? Его цель – забрать награды. Если брать во внимание сюжет, разве в игре «Uncharted» есть что-то особенное?»

И сказал Джош это как раз в тот момент, когда репутация и количество фанатов Чэнь Мо перевалило за новый уровень. Даже если игрок не любил Чэнь Мо, если его оскорблял кто-то из другой страны, он будет яростно сражаться за него.

И причин для такого поведения было много. К этому моменту Чэнь Мо выпустил множество популярных и признанных всеми игр, и он уже являлся самым известным и уважаемым геймдизайнером Китая. Будь то продажи или сарафанное радио, он полностью превосходил любого геймдизайнера.

----

Многие люди начали тыкать палкой в Чэнь Мо, желая увидеть то, как он ответит этому иностранцу.

Он может просто выпустить игру с впечатляющим сюжетом, чтобы нос этого парня стерся в порошок...

Однако многие прекрасно знали, что Чэнь Мо сейчас был занят созданием «DLC» для «Uncharted»...

Более того, не стоило забывать об игре «Приморский особняк», которая сейчас стала самой популярной виртуальной игрой, из-за чего абсолютно вся одежда была подчистую раскуплена.

Создание «DLC», разработка новых обновлений для «Приморского особняка», еще и расширение дочерней компании... разве у него было время на ответ Джошу?

Они оба были всемирно известными геймдизайнерами, и армия обоих геймдизайнеров не могла ничего сделать с этой тупиковой ситуацией.

----

Чэнь Мо же в это время думал над своей следующей игрой, ибо на данный момент перед ним были открыты все двери, и он смог бы воссоздать буквально любую игру в самом лучшем виде.

В прошлом мире Чэнь Мо существовало множество зомби-игр, и среди них были те, которые были завязаны на сюжете.

Но с учетом того, что он хотел претендовать на игру года, его выбор очень сильно сузился.

Чэнь Мо не совсем ясно представлял себе сюжет игры «Project Z» Джоша Уилсона, но он был уверен, что сюжет «Project Z» будет хорошо проработанным.

- Хм-м-м, «The Last of Us»?

Название «The Last of Us» действительно соответствовали содержанию этой игры...

Если Чэнь Мо выберет «The Last of Us», то ее создание будет очень простым и удобным.

Потому что подавляющее большинство механик игры «Uncharted» можно будет использовать в этой игре, в конце концов, это игра — продукт компании «Naughty Dog».

На самом деле, продюсер игры «Uncharted» работал и над игрой «The Last of Us», поэтому в «Uncharted» можно было увидеть множество теней игры «The Last of Us».

Другими словами, эти две игры на самом деле имели общее происхождение, с общим фундаментом в центре. Так как Чэнь Мо уже выпустил игру «Uncharted», то выпуск игры «The Last of Us» на самом деле было очень логичным поступком.

Более того, игре «Uncharted» действительно немного не хватало глубины сюжета. Хотя позиционирование этих двух игр было разным, и сюжет игры типа «под попкорн» было невозможно не понять, сам Чэнь Мо понимал, что только с игрой «Uncharted» он не сможет забрать игру года со стопроцентной вероятностью.

Что касается игры «PUBG»... она просто не сможет получить самую престижную награду из-за

ряда причин.

Поскольку Джош Уилсон считал, что сюжет в игре «Uncharted» был слабым, он просто даст ему игру с хорошим сюжетом!

Более того, он также создаст игру с темой «зомби» в главной роли, Чэнь Мо же никогда не боялся сражений. И когда придет время, именно игроки своим юанем покажут, какая игра лучше, а какая хуже.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1686045>