

Чэнь Мо продолжил: - У многих разработчиков видеоигр есть эта проблема. Они не могут конкурировать с разработчиками видеоигр класса «В» и «А» из-за их ограниченных возможностей, и вместо того, чтобы делать что-то новое, они пытаются делать все по старинке. Это просто глупо.

Подумав немного, Линь Мао ответил: - Я все еще не совсем понимаю, о чем ты.

Чэнь Мо сказал: - Тогда я просто скажу тебе все прямым текстом. Если бы ты был обычным геймером, какие игры ты бы покупал?

Линь Мао был потрясен. По его мнению, на этот вопрос был очевидный ответ, настолько простой, что он никогда особо не думал об этом.

Подумав, он ответил: - Э-э-э... качественные? Красивые?

Чэнь Мо ответил: - У каждого человека свой взгляд на «красивые» и «некрасивые». Если дизайнер видеоигр использует чувства для продвижения своей игры, это может означать только одно из двух: либо он уже выдохся и скоро исчезнет как дизайнер или то, что он в отчаянии.

- Что касается качества, то ты дизайнер видеоигр класса «D». Может ли твоё качество сравниться с качеством дизайна видеоигр класса «B»?

Линь Мао открыл рот, чтобы ответить, но в итоге он так ничего и не сказал.

Чэнь Мо продолжил: - Так почему геймеры захотят купить её, есть ли в игре что-то, за что могут зацепиться геймеры. Есть ли в ней что-то особенное, что выделит её из толпы таких же игр?

- Я думаю, что тебе нужно задуматься над многими вещами с точки зрения обычного игрока. А сейчас я использую твою игру в качестве примера и дам тебе несколько перспектив для рассмотрения.

- Давай начнем с кода. Ты мог бы потратить еще два месяца времени на совершенствование своей боевой системы. Допустим, ты добавишь еще от восьми до пятнадцати видов оружия и более двадцати различных мобов.

- Но разве тогда эта игра не станет слишком сложной для мобильной игры? - спросил Линь Мао.

Чэнь Мо покачал головой: - Разве все мобильные игры должны быть казуальными играми? Я так не думаю. Чем проще игра, тем хуже будет удержание.

- Улучшить боевую систему было бы очень сложно, но, по крайней мере, когда речь пойдет о рекламе твоей игры, ты сможешь написать: «Выбор из двадцати различных видов оружия», «Умопомрачительный бой», «Вы сможете выбрать другое оружие каждый раз» или что-то вроде этого.

Линь Мао глубоко задумался.

Чэнь Мо продолжил: - Теперь перейдем к сложности. Сделай игру очень сложной и добавь в нее неожиданные ловушки.

Линь Мао спросил: - Неожиданные ловушки?

Чэнь Мо указал на игру и сказал: - Например, сейчас это обычный холм, но как только игрок ступит на него, вылезут шипы и убьют его. Или вот, казалось бы, неприятельский непись, но когда игрок пройдет мимо него, он ударит его в спину и убьет его. Попытка проскока сзади него или попытка разговора также убьет игрока. Единственный способ пройти через него - перепрыгнуть через него.

Рот Линь Мао был слегка приоткрыт, он ошеломленно уставился на Чэнь Мо.

Чэнь Мо продолжил: - Если ты используешь второй метод, ты сможешь сказать в рекламе, что твоя игра - самая удивительная игра в истории. Ты даже сможешь назвать ее «Странное приключение рыцаря» или что-то в этом роде.

- Есть и третий способ - сюжет! Например, ты можешь позволить игрокам выбирать разные ответы в диалогах, что приведет к разным реакциям. Или, например, когда игрок встретит тяжело раненного противника он сможет выбрать, спасти его или же не спасать. Это породит множество концовок и создаст реиграбельность, которая поможет тебе с удержанием игроков.

- Ты можешь сделать от пяти до восьми различных концовок, малая часть их которых будут хорошими, а остальные будут плохими, и не забудь о концовках, которые будут немного странными.

- Если бы ты выбрал этот путь, ты смог бы рекламировать свою игру словами «восемь различных концовок, десятки вариантов развития событий», или «сможете ли вы увидеть сквозь ложь и открывать правду?», или что-то в этом роде.

Линь Мао почесал подбородок. Чэнь Мо сбросил бомбу знаний, которую нужно было обдумать.

Чэнь Мо не торопил события. Он подождал, пока Линь Мао полностью усвоит три сценария, которые он только что изложил.

Чего больше всего не хватает дизайнерам в этом мире?

Креативности!

Чэнь Мо не был рожден с богатым воображением и миллионами идей, все это он приобрел с течением времени. Он наблюдал в своем мире за рождением как и AAA-игр, так и браузерных игр, от обычных казуальных мобильных игр и до инди-игр.

Многие разработчики видеоигр копались в своих мозгах, пытались понять, как можно заставить других игроков обратить внимание на их игры и заставить их высунуть свои кошельки и завалить их деньгами.

Что касается видеоигр, креативность всегда будет на первом месте. Дизайнер, который не умел в креативности, точно не сможет изобрести захватывающую игру.

Три примера, которые только что были выдвинуты Чэнь Мо, могли бы показаться гениальными, полными вдохновения, но в его прошлой жизни эти три правила были основой, тем, что все создатели игр знали давным-давно. Эти три примера нашли свое подтверждение и были успешны в индустрии видеоигр, и те, кто придерживался хотя бы одного правила, вскоре оказывались на вершине.

Чэнь Мо знал, что Линь Мао был хорошим человеком и был его лучшим другом, поэтому он решил подтолкнуть его в нужном направлении.

Однако Чэнь Мо не собирался раскрывать никаких подробностей. Конечный продукт будет полностью зависеть от того, насколько хорошо Линь Мао все это понял.

Линь Мао долго и напряженно думал об этом и вскоре сказал: - Да, теперь я все это понял, более или менее. Я думаю, то, что ты сказал, имеет смысл. За пределами моей целевой аудитории ей действительно не хватает чего-то, что могло бы привлечь внимание других пользователей.

Чэнь Мо кивнул.

Линь Мао сказал: - Спасибо. Твои три предложения открыли мне глаза. Теперь у меня появилось несколько хороших идей. Спасибо!

Чэнь Мо махнул рукой. - Не стоит, в этом нет ничего особенного. Все, что я сделал, так это указал тебе направление. Сможешь ли ты стать кем-то, зависит только от тебя.

Линь Мао кивнул: - И к счастью теперь я знаю, по какому пути мне пойти. Я думал, что моя игра почти готова, но теперь мне кажется, что мне предстоит сделать еще много чего. Я переосмыслю игру, когда приду домой.

Линь Мао расслабил свои нахмуренные брови. Он всегда чувствовал, что его игре чего-то не

хватает, но он не знал, чего именно...но теперь он все понял. Чего ему не хватало, так это особенности, которую геймер смог бы увидеть с первого взгляда.

С чем-то особенным, его игра теперь будет в состоянии выделиться среди бесчисленных других игр!

Чжао Цзыхао был потрясен и спросил: - Чэнь Мо, ты очень хорош! Я не думал, что у тебя так много идей. Ты раскрыл свой потенциал на соревновании?

Чэнь Мо серьезно сказал: - Я нашел просветление, ничего более. Бог видеоигр показал мне много чего, когда я спал и видел сны.

Чжао Цзыхао рассмеялся и сказал: - Похоже на то!

----

Они просидели в ресторане до десяти вечера и в итоге заказали еще четыре бутылки пива. Они о многом поболтали, и в конце концов все трое опьянели.

Сам Чэнь Мо не был большим любителем выпить, так как выпивка негативно влияла на мозг, ухудшая память и скорость мышления. Поэтому дизайнеры, что любили часто выпить, практически всегда были на дне.

Чжао Цзыхао вызвал сотрудника из своей компании, чтобы тот отвез их домой.

Отдав их в руки сотрудника, Чэнь Мо успокоился и отослал их после нескольких слов предостережения.

Вернувшись в свой магазин игр он сразу же пошел спать и попутно получил сообщения от Чжао Цзыхао и Линь Мао, в которых говорилось, что с ними все в порядке и что они уже дома.

Чэнь Мо же нужно было обдумать его следующую игру. Было бы лучше, если бы он смог немного поспать сегодня вечером, чтобы завтра он начал работать полностью отдохнувшим...

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1196116>