Чэнь Мо сейчас рассматривал полноценные игры на ПК и на мобильные устройства, решив полностью проигнорировать браузерные игры.

Создание браузерной игры действительно казалось ему хорошей идеей, но...браузерные игры были популярны в определенных группах. Более того, сроки их успеха обычно были довольно короткими, к тому же браузерные игры было трудно воспроизвести.

В прошлой жизни Чэнь Мо браузерные игры просуществовали всего около трех-пяти лет и вскоре о них все забыли, так как их место заняли мобильные игры. Мобильные игры за несколько лет смогли превратиться из сырых поделок в качественные продукты, и их качество и количество постоянно росло.

Браузерные игры действительно имели высокую прибыль, но он не хотел рисковать.

«Во что в основном играют геймеры в этом мире?»

В этом мире было много полноценных VR-игр и качество этих игр было намного выше, чем так называемых «AAA» игр из его предыдущего мира. И он хотел подать браузерную игру таким игрокам?

«Я могу нажать на одну кнопку и получить легендарный меч? Очень круто, задоначу-ка я в эту игру сотни тысяч юаней...»

«Мда, такая игра точно провалится, причем с треском...» - подумал Чэнь Мо.

Мобильные игры эволюционировали из браузерных игр, из-за чего они оказывали давление на браузерные игры во всех аспектах.

Что касается простоты использования, то игроку все равно нужно будет постараться, чтобы поиграть в браузерную игру на работе. Он может играть в мобильную игру в любое время, а когда придет начальник, сможет просто положить телефон экраном вниз.

С точки зрения графики браузерные игры были ограничены ресурсами. Часто случаются казусы с графикой, из-за чего она не всегда догружается.

С точки зрения стиля, мобильные игры превосходили их в несколько раз.

Поэтому браузерные игры были полностью заменены мобильными играми. Если Чэнь Мо разработает браузерную игру, то это, вероятно, произойдет из-за того, что он немного «того».

Чэнь Мо решил, что его первая настоящая игра должна быть классической казуальной игрой из его предыдущей жизни: «Растения против зомби»!

Не самый выгодный выбор, но за то он стабильный и устойчивый!

В чем сейчас больше всего нуждался Чэнь Мо?

Деньги? Он нуждался в них, но это было не то, в чем он нуждался больше всего!

По настоящему сейчас ему нужна известность и слава!

Было три причины, из-за которых Чэнь Мо выбрал «Растения против зомби».

Например, этой игре не нужно было так уж много места. Установщик будет весить не больше 100 мегабайт. Когда игра установится, ее файлы не будут превышать размер в 300 мегабайт.

Более того, код этой игры был вполне прост, и дизайн уровней также был довольно легок в повторении. Сейчас Чэнь Мо мог легко справиться со всем этим со своими текущими способностями.

Но вот музыка и графика... Чэнь Мо быстро решил, что в основном эта игра будет точной копией «растения против зомби», так что с этим не должно возникнуть никаких проблем.

Сейчас Чэнь Мо нуждался в славе и известности. Конечно если он создаст платную игру она действительно может принести ему много денег, но ему будет очень трудно сделать ее популярной, плюс сейчас он скорее всего получит много негатива, если сделает такую игру.

Чэнь Мо хотел сделать свою первую игру доступной для всех, он хотел показать большему количеству игроков логотип компании «Удар молнии» и его директора - Чэнь Мо!

Чтобы стать известным нужно много трудиться, и эта игра станет его первой ступенькой к вершине.

И хоть «Растения против зомби» могла показаться простой, но это была очень долгая и увлекательная игра. Из-за своей стратегической стороны, она могла втянуть игрока в себя очень надолго.

Более того, она могла быть выпущена и на компьютер и на телефоны одновременно; добавление кросс-платформенности не было проблемой!

В конце концов Чэнь Мо принял окончательное решение: первой игрой, которая будет выпущена «Ударом молнии», станет «Растения против зомби»!

Чэнь Мо встал и прошелся по своему магазину, сделав десятиминутный перерыв перед началом процесса разработки.

Чэнь Мо не спешил использовать зелье просмотра воспоминаний, так как эффект зелья длился всего четыре часа. Он должен использовать все то, что он помнил на данный момент, построить с помощью них основную структуру игры, после чего использовать зелье для просмотра деталей и фишек, о которых не мог вспомнить сам.

Сначала он напишет проектную документацию, а затем введет основы игры в движок.

Чэнь Мо был хорош в написании проектных документаций в своей предыдущей жизни, по существу, он работал в два раза быстрее, чем обычный клерк. Чертеж системного дизайна, концепты, проверки многих вещей... На все в среднем в прошлом мире он тратил от трех до восьми дней.

Этот период включал в себя время для обдумывания и изменения многих вещей!

Конечно, в зависимости от игры, количество страниц в документации будет отличаться. Но даже самая простая мобильная игра обычно занимала от двадцати до тридцати проектных страниц.

В основном так много времени уходило на мозговой штурм, в результате которого выбирались или отменялись те или иные направления. Но документация «Растений против зомби» в основном была прекрасно написана. Чэнь Мо не хотел вносить никаких изменений, поэтому процесс написания проходил довольно быстро.

Интерфейс, боевая система, дизайн уровней, растения, зомби, механика... В мгновение ока проектная документация была заполнена основными идеями.

После этого Чэнь Мо начал искать в игровом движке бесплатные ассеты и скачивал их, используя выделенную ему квоту.

Что касается концепт-артов, то для того, чтобы наилучшим образом сохранить целостность оригинальной игры, Чэнь Мо решил нарисовать все вручную.

Все то, что он сейчас скачивал, будет простым макетом, с помощью которого он убедится, что разработка идет гладко. Эти бесплатные модельки будут заменены только тогда, когда игра будет почти завершена.

Было много разных вариаций газонов, растений и зомби тоже было в изобилии, но только очень небольшая часть могла подойти к его игре. Но поскольку он собирался использовать их только для тестирования разных анимаций и тому подобное, он мог особо не запариваться с этим.

Чэнь Мо потратил три дня, записывая основы в проектную документацию.

За это время компания прошла проверку. Теперь «Удар молнии» была официально создана. Чэнь Мо получил титул «Основатель компании Удар молнии» на своем аккаунте в «Вейбо» и на аккаунте в игровом движке.

Но пока что это название ничего не значило, так как его компания еще ничего не достигла.

Согласно планам Чэнь Мо, «Удар молнии» вскоре может занять несколько дочерних компаний, таких как «Удар молнии: обзоры игр», «Удар молнии: сценарии», «Удар молнии: анимации», «Удар молнии: фильмы» и так далее...

Однако сейчас Чэнь Мо предпочел не волноваться об этом, сейчас было слишком рано думать об этом. Чэнь Мо планировал углубиться на территорию видеоигр. Хотя сценарии и анимации были бы полезны для видеоигр, сейчас ему было необходимо захватить рынок видеоигр.

После того, как название компании и логотип были официально подтверждены, Чэнь Мо позвонил сотруднику конкурса на счет вывески.

Ее привезли к его магазину через два дня вместе с профессионалами, которые быстро установили ее.

На вывеске было указано название магазина а также нарисован логотип компании. Чэнь Мо был вполне доволен этой вывеской.

Покончив со всеми не совсем важными делами, Чэнь Мо вернулся в свой кабинет, чтобы привести в порядок проектную документацию.

На данный момент фундамент игры уже был почти готов, осталось совсем немного...

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1196119>