

В новогодние праздники, когда все были погружены в радость и веселье, распространилась относительно мощная новость.

Компания «Императорская династия» и компания «Дзен» объявили о том, что проведут мероприятие по сбору игр, в котором смогут принять участие как отечественные, так и зарубежные геймдизайнеры, для подачи своей игры геймдизайнерам не нужно было соблюдать каких-то конкретных требований, но было два момента, которые следовало отметить.

Первый момент заключался в том, что игра должна для начала быть опубликована на игровой платформе компании «Императорская династия» или компании «Дзен» и ее создатель должен был подписать уникальное соглашение, из-за которого он не сможет опубликовать ее ни на какой другой игровой платформе.

Второй момент заключался в том, что организаторы могли отказать геймдизайнеру без объяснения причин.

Конечно, награда была довольно привлекательной. Игры, которые будут отобраны, получают бесплатную месячную рекламу на всех игровых платформах, которые входили в коалицию.

Никто не мог представить себе эффект от такой мощной рекламы, потому что такая ситуация еще никогда ранее не возникала.

Даже если отобранная игра будет полным мусором, она все равно принесет своему создателю гору денег.

Но что произойдет, если отобранная игра будет очень хорошей...

Конечно, компания «Императорская династия», безусловно, тоже будет сама участвовать в этом конкурсе, как и компания «Дзен». Подавляющее большинство независимых геймдизайнеров понимали, что эта новость была не более, чем способом привлечения внимания.

Но эта новость породила множество волн.

В то же время некоторые игровые компании, в том числе сама компания «Императорская династия» и компания «Дзен», начали раскрывать информацию о своих новых играх.

Компания «Императорская династия» выпустит шутер. Официального названия у этой игры на данный момент не было, но ее кодовым именем было - «Project: S», и она создается под надзором Цинь Сяо.

Цинь Сяо уже ранее выпустил очень успешный виртуальный шутер — игру под названием «Волчья душа», можно было сказать, что он был профи, когда речь шла о шутерах.

Но на самом деле, Цинь Сяо только написал первичный концепт этой игры, в то время как сама игра была разработана двумя геймдизайнерами класса «А». Это произошло из-за того, что Цинь Сяо отвечал за обновления своей игры - «Волчья душа», и он не был особо заинтересован в создании игры «Project: S».

Но этого не знали обычные люди.

Цю Цзян и Янь Чжэньюань не стали создавать новые игры. Реальная причина этого заключалась в том, что Лин Чаосю не слишком оптимистично отнесся к их концепт дизайнам игр, поэтому он решил посвятить все ресурсы на создание игры «Project: S».

От компании «Дзен» пришла новость о том, что она выпустит игру под названием «Три царства», это будет крупномасштабная ММОРПГ-игра.

На самом деле такой выбор озадачил многих, так как на рынке на данный момент уже существовало множество успешных шутеров и ММОРПГ-игр, которые были популярны до сих пор.

Из шутеров популярными на данный момент были две игры - «Волчья душа» и игра «Тяжелый штурм», в то время как среди ММОРПГ-игр на данный момент были популярны следующие игры: «Легенде о мече», «Орден Лунарии» и «Три королевства».

Без масштабных технологических инноваций эти игры будет невозможно превзойти.

Поэтому игра «Project: S» и игра «Три царства» попытаются пойти по другому пути.

Они пожертвуют качеством графики и уменьшат требования к железу.

Разработают разнообразный казуальный геймплей, чтобы не хардкорные игроки смогли наслаждаться их играми.

Добавят сложную но полезную социальную систему.

Кроссплатформа среди виртуальной реальности и компьютерами.

Все эти изменения были нацелены на охват как можно большей пользовательской базы и должны были добавить больше очков к вероятности супер-взрывной игры.

Но так как игра «Project: S» была шутером, ПК игроки явно будут страдать из-за игроков, которые будут играть в нее с помощью виртуального игрового модуля, но так как они хотели охватить как можно большое количество игроков, это было необходимо сделать.

Но это был еще не конец.

Компания «Императорская династия» объявила, что она достигла сотрудничества с компанией «ЕА», так что она будет представлять игру «Битва величайших богов» на территории Китая.

Эта информация была более волнующей из-за того, что будь то игра «Project: S» или игра «Три царства», обе этих игры все еще не существовало, но вот одноименная карта в игре «Warcraft: The Frozen Throne» уже была довольно популярной.

Очевидно, что компания «Императорская династия» была намерена вложить немало средств в эту новую игру.

Хотя о кастомке «Битва величайших богов» знало не очень много людей, те игроки, которые успели поиграть в нее в игре «Warcraft: The Frozen Throne», смутно ощущали радужные перспективы этого совершенно нового игрового жанра и уделили этой новости больше внимания, чем новости о выходе двух новых игр.

Ведь шутеры и ММОРПГ-игры уже немного приелись, и многие хотели пощупать что-то новое.

Конечно, некоторые игроки неоднозначно отреагировали на эту новость, а некоторые игроки с нетерпением ожидали выхода этой игры. Поскольку за нее взялась компания «Императорская династия», многие понимали, что она точно обретет на первом этапе огромное количество игроков, что было довольно хорошей новостью.

Но в целом, в условиях того, что многие стали обсуждать последнюю новость очень активно, многие игроки, которые не слышали о кастомке «Битва богов» начали интересоваться ей.

У компании «Императорская династия» и компании «Дзен» все шло как нельзя лучше...

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1309702>