

Эти слова погрузили всех присутствующих на собрании в глубокие раздумья. Цай Гоу, слегка поглаживая подбородок, задумался.

На самом деле, идея создания хардкорных игр с образовательным уклоном не была чужда Цай Гоу. Однако ему казалось, что его текущие замыслы не смогут превзойти успехи «Кербал Спейс Программ» и «Cities: Skylines».

Следующий год обещал стать важным: предстояло провести первую выставку игр с образовательным уклоном. Компания Тайпин Дао, будучи единорогом в этой области, обязана была представить на ней высококачественную игру, которая бы привлекла всеобщее внимание.

Выбор игры был крайне важен. Цай Гоу не мог принять окончательное решение, поэтому и решил провести мозговой штурм, надеясь на неожиданные идеи от своей команды.

После короткого молчания первым заговорил Чжун Чу:

– «Cities: Skylines» и «Кербал Спейс Программ» пользуются огромной популярностью. Может, выпустим их продолжение?

Создание сиквелов успешных игр – это стандартная практика для крупных студий. Но это совсем не в стиле Цай Гоу и компании Тайпин Дао. Более того, представив на первой выставке сиквел, они фактически заявили бы всем:

– У нас больше нет новых идей! Нет новых замыслов! Мы только повторяемся!

Цай Гоу решительно покачал головой:

– Продолжение? Даже не обсуждается!

Тогда Фэй Яньян предложил:

– А как насчет игр схожих жанров?

Цай Гоу сразу вспомнил:

– «Simple Rockets 2» как аналог «Кербал Спейс Программ»! – «Planet Coaster» как аналог «Cities: Skylines»!

Безусловно, эти игры могли бы соответствовать образовательным целям. Более того, «Simple Rockets 2» была даже более хардкорной, чем «Кербал Спейс Программ». Однако после короткого размышления Цай Гоу снова покачал головой:

- У нас в стране огромное количество различных специальностей. Почему на первой выставке образовательных игр наша компания должна представить именно однотипные проекты?

- А! Придумал! - вдруг воскликнул Чжу Пинъань, его глаза засветились от вдохновения. - Гоуге! Сегодня одной из самых популярных специальностей является IT. Как насчет создания хардкорной обучающей игры по программированию?

Эти слова вызвали оживленное обсуждение.

Чжун Чу поддержал:

- Отличная идея, это не будет продолжением и не повторит пройденное!

Фэй Яньян добавил:

- Более того, IT - чрезвычайно востребованная специальность, и аудитория такой игры будет шире, чем у предыдущих двух проектов.

Чжу Пинъань продолжил:

- Обычно хардкорные программирующие игры очень сложны для начала. Но в контексте образовательной выставки это изменится!

Игроки смогут использовать такую игру для знакомства с этой специальностью, что полностью соответствует цели выставки.

Цай Гоу восхитился смекалкой Чжу Пинъань, который, будучи автором интернет-литературы, предложил такую оригинальную идею. Это был идеальный пример абсурдного духа «устал от работы над кодом на работе - приходи домой писать код для отдыха».

Хардкорные игры по программированию? Да это же настоящий симулятор облысения!

Но...

Однако, надо признать, что такие игры, как «Программист: Путь к вершине», «Screeps», «While True: Learn()», действительно подходили для этой задачи.

После долгого размышления Цай Гоу заключил:

- Идея хороша, её можно оставить для реализации после выставки. Но, если быть честным, такие игры максимум смогут сравниться с «Кербал Спейс Программ» и «Cities: Skylines». Они

подойдут для первой выставки, но для создания сенсации и привлечения всеобщего внимания потребуется нечто большее.

Эти слова снова погрузили всех в тишину. Если даже идея Чжу Пинъяня не соответствовала ожиданиям, то откуда взять нужный прорыв?

Мозговой штурм зашел в тупик.

Наконец, У Сю, колеблясь, произнес:

- Цай-цзун, у меня есть одна идея, но она пока не до конца оформлена. Можно её высказать?

- Конечно, не стесняйся!

- Я думаю, если игры по отдельным специальностям нас не устраивают, почему бы нам не объединить несколько специальностей в одной игре?

Эти слова озарили всех, как молния.

- Да, отличная идея!

- Верно, ведь все наши предыдущие проекты были однопрофильными. Мы действительно можем изменить подход и создать многопрофильную игру!

- Это точно произведет сенсацию на выставке!

Однако, как всегда, нашлись и скептики.

- Но создать игру, идеально сочетающую знания одного предмета, и так сложно. А если сделать её многопрофильной...

- Верно. Это значительно усложнит разработку.

- Может, лучше не рисковать. Ведь это первая выставка, нужно быть осторожнее...

Два лагеря спорили, ни один не мог убедить другой.

Но для Цай Гоу слова У Сю стали, как удар молнии, рассеявшей тьму!

- Да, если один профиль недостаточен, пусть будет несколько!

Что касается сложности разработки, это не проблема для него!

Цай Гоу улыбнулся, и увидев это, споры затихли.

Чжу Пинъань спросил:

- Гоу-ге, у тебя есть идея?

- Да, я думаю, эта игра идеально соответствует многопрофильному подходу. И если мы её создадим, это будет настоящая сенсация!

Под восхищенные взгляды коллег Цай Гоу подошел к доске и начал писать:

- Биология, физика, химия, инженерия, география, агрономия, медицина, экология, психология, экономика...

С каждым новым словом глаза всех становились всё шире.

- Эй! Ты что, добавляешь знания в игру или игру в знания?

- Здорово! Очень здорово!

- Вот это да! Это будет потрясающая игра!

Цай Гоу повернулся к коллегам и произнес:

- Если играть, то по-крупному! Мы первыми предложим многопрофильный подход, за нами последуют другие студии, но что с того? Мы покажем, что значит – неприступная вершина!

Чжу Пинъань, сглотнув, спросил:

- Гоу-ге, а как будет называться эта игра?

Цай Гоу с улыбкой, полную предвкушения, ответил:

- «Oxygen Not Included»!

Все закивали в знак согласия. «Oxygen Not Included»? Великолепно! Один только заголовок звучит захватывающе. Игроки будут погружаться в море знаний и... циклически испытывать гипоксию. Ведь от такого знания может буквально захватить дух!

<http://tl.rulate.ru/book/113146/4269714>