

Чэнь Мо думал, что квота в 1,6 ГБ, была довольно большой для мобильных игр.

Существовало только два способа использования этой квоты, одним из которых являлась загрузка бесплатных моделек и музыки.

Разработчики видеоигр начального уровня конечно же будут использовать эту возможность, но только для проверки работоспособности игры. Ради повышения качества игры, большинство геймдизайнеров предпочли бы создавать свои собственные модельки и музыку с нуля.

И во втором случае квоту можно было использовать для создания фреймворка, который не будет потреблять ресурсы ПК.

Но так как «I am MT», была очень простой и весила не более 150 МБ необходимость в использовании этой фишки попросту отпадала.

Чэнь Мо совершенно не беспокоился об этом, пока создавал мобильные игры.

Однако более сложные игры, например те же стратегии или МОБА-игры, которые весили намного больше и были более тяжелыми в плане механик, потребляли бы гораздо больше системных ресурсов.

Чэнь Мо было бы немного неудобно, если бы он решил сделать стратегию ранее, но теперь, когда у него было 5 свободных гигабайт, он мог вообще не волноваться об этом.

Что на счет специального оборудования...

Чэнь Мо не жаловался бы на выпадение дополнительного зелья просмотра воспоминаний и был бы счастлив, если бы получил их еще больше.

Что касается сыворотки скорости улучшения реакции и зелья повышения скорости рук... Они казались ему довольно бесполезными, но поскольку их эффект будет длиться вечно, они рано или поздно могут пригодиться ему где-нибудь.

По крайней мере они могут ему пригодиться в будущем.

Чэнь Мо не почувствовал никакой разницы после того, как использовал их.

- Отлично, с этим покончено, - пробормотал Чэнь Мо.

Чэнь Мо решил поработать над документацией своей следующей игры.

---

Теперь, когда у Чэнь Мо появилась своя база пользователей и деньги, он хотел поработать над своим брендом.

Точно так же, как он влетел в индустрию мобильных игр с помощью «Растений против зомби», Чэнь Мо хотел ворваться с таким же успехом на рынок компьютерных игр.

Сейчас Чэнь Мо метался между созданием стратегии или МОБА-игры, не в силах решить, что именно ему стоит сейчас создать.

В долгосрочной перспективе МОБА-игра была бы лучшим выбором. Воссоздания «League of Legends» было бы более чем достаточно для того, чтобы Чэнь Мо ничего не создавал в течении шести-семи лет.

Если учитывать историю его предыдущего мира, стратегии постепенно начнут терять свою популярность после того, как на рынок начнут приходить МОБА-игры.

Однако Чэнь Мо все же решил создать стратегию после того, как немного подумал, и решил остановиться на продукте компании «Blizzard»: «Warcraft»

Во-первых, с точки зрения сложности создания, создать МОБА-игру было гораздо сложнее, чем стратегию, поскольку для МОБЫ нужно уделить много внимания числовой стороне вещей. Более того, одна небольшая проблема может привести к огромной цепной реакции изменения баланса, а один плохой патч может убить игру.

Хоть стратегии также требовали хорошего баланса, в них не нужно будет так долго работать над балансом, как в МОБах.

Во-вторых, с точки зрения рекламы, игроки этого мира никогда не видели МОБА-игру как таковую, но были хорошо знакомы со стратегиями. Вероятно, потребуется много времени, чтобы МОБА смогла встать наравне с ними.

Более того, Чэнь Мо хотел как можно скорее дополнить Азерот. Чем скорее хотя бы часть этого мира превратится в игру, тем больше игроков начнут узнавать об этой истории, что положительно скажется на известности.

Поэтому Чэнь Мо решил сначала сделать «Warcraft».

---

Вообще под названием «Warcraft» вышло несколько игр: «Warcraft 1: Orcs and Humans»,

«Warcraft 2: Tides of Darkness», «Warcraft 2: Beyond of the Dark Portal», «Warcraft 3: Reign of Chaos», «Warcraft 3: The Frozen Throne» - все эти игры технически были «Warcraft-ом», но были совершенно разными.

Если откинуть сюжет, то между этими играми с точки зрения геймплея существовала существенная разница.

Например, начиная с «Warcraft 2» «Blizzard» нашла более подходящий стиль для такой серии игр и с того момента левым кликом игрок мог выбрать войска, а правым отправить их в бой. Более того, концепция «тумана войны» с того момента начала появляться во всех стратегиях.

В «Warcraft 3» концепция героев стала ключевой, и стала важной частью самого мира, что позволило вписать в историю намного больше персонажей.

И когда они создали «World of Warcraft: Wrath of the Lich King» популярность серии и сюжет игры достиг своего пика, что позволило серии игр «Warcraft» стать классикой.

Чэнь Мо подумал и решил, что ему не нужно проходить через все неприятности, через которые прошла компания «Blizzard», и решил сразу перейти к созданию «Warcraft 3: The Frozen Throne».

В «Ледяном троне» два самых популярных героя, Иллидан и Артас, сразились за «Ледяной трон» и сделали историю мира Азерота супер известной. С того момента появилось много игроков, которые начали тратить огромное количество времени на изучение истории мира.

Чэнь Мо решил впихнуть некоторые предыдущие части серии в «Ледяной трон», чтобы история была более полной.

Другие игры, например «Tides of Darkness» или «Beyond The Dark Portal», можно было оформить в качестве ДЛС, что позволило бы ему получить больше денег.

---

Чэнь Мо разделил процесс создания документации на шесть различных частей, а именно на правила мира, боевую механику, расы и юнитов, на сюжет, дизайн уровней и карт, а также на мультиплеер.

Поскольку дел было много, Чэнь Мо не спешил. Записав некоторые концепции и ключевые моменты, Чэнь Мо спустился на первый этаж.

Цянь Кун начал работать вчера и сейчас сидел рядом с Чжэн Хунси.

Чжэн Хунси и Су Цзинью сейчас играли в «Завоевания легиона» ради дополнения своего отчета.

- Отчеты готовы? - спросил Чэнь Мо.

Чэнь Хунси ответил: - Почти.

Су Цзинью неуверенно сказала: - Мой...готов.

Чэнь Мо кивнул: - Хорошо, ребята, можете оставить их себе. Я не буду их читать.

Чжэн Хунси и Су Цзинью странно на него посмотрели.

Су Цзинью была ошеломлена: - Босс, если ты не собирался читать их, зачем ты заставил нас делать их?

Чэнь Мо ответил: - Если бы я не попросил вас создать отчеты, вы бы стали играть в эту игру так серьезно? Более того, ваши отчеты, вероятно, являются мусором, и мне даже не нужно читать их, так как я знаю это.

Чжэн Хунси и Су Цзинью потеряли дар речи.

- У меня есть планы на следующую игру, идемте в конференц-зал, - сказал Чэнь Мо.

Чэнь Мо раздал концепт всем троим своим сотрудникам.

Чжэн Хунси был потрясен: - Вау, ты наконец-то начал работать над Азеротом?

- Стратегия! Ха, похоже, что у нас намечается нечто крупное! Но сможем ли мы это сделать? - спросила Су Цзинью.

Цянь Кун потер подбородок, - Не донатная игра, ха. Я разочарован...

Чэнь Мо потерял дар речи: «Неужели этот ребенок думает только об этом?» - подумал он.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1225221>