

«Боже, они правда добавили руководство к редактору?»

«Вау, он действительно неплох!»

«Мы, обычные игроки, сможем с помощью него сделать карты, которые будут схожи с этими четырьмя картами, верно? Есть тут кто рукастый?»

«Разве Чэнь Мо не сделал тоже самое, что и с «Растениями против зомби»? Но на этот раз этот редактор намного круче, чем в «Растениях против зомби», в этом редакторе мы можем сделать все, что только захотим!»

«Это безумие! Разве это не доступ к движку, на котором базируется сама игра?»

«Верно, обычно на использование любого контента из игры нужно для начала получить разрешение от самих разработчиков, но Чэнь Мо разрешил нам всем делать все, что мы только захотим! Я думаю, что скоро рукастые игроки начнут выпускать свои версии разных веселых карт!»

«В «Растениях против зомби» есть много новых игровых режимов, и те, у которых самый высокий рейтинг, действительно хороши. Я с нетерпением буду ждать выпуска качественных работ игроков!»

«Я слышал, что парень, который создал качественный мод для «Растений против зомби», был нанят Чэнь Мо».

«Это правда?»

«Точно не знаю, я только слышал об этом».

«О боже, я тоже хочу работать в компании «Удар молнии»! Ее сотрудники, должно быть, получают сейчас так много денег!»

—

Все игроки были заинтересованы в редакторе после того, как сыграли в новые карты.

Конечно же из этого огромного количества игроков, которые ринулись щупать возможности редактора, доделать карты смогут менее процента, а создать нечто качественное и того меньше.

Для создания высококачественных карт помимо обладания большим количеством свободного

времени также необходимо иметь некоторые знания в области дизайна, баланса и программирования.

Однако цель Чэнь Мо была достигнута.

По мере того как кастомки набирали популярность, продажи «Warcraft: The Frozen Throne», очевидно, снова подскочили.

Многие игроки начали подбивать своих друзей купить эту игру. Многие игроки не любили игры подобного типа, где нужно было каждую минуту быть в напряжении, но теперь, с появлением кастомок, все изменилось.

Можно было сказать, что игра «Warcraft: The Frozen Throne» пошла по стопам «Растений против зомби». И хоть карты, которые в ближайшее время будут выпускать игроки, будут не очень качественными, Чэнь Мо знал, что все начинается с чего-то малого.

Как только игроки заинтересуются чем-то, прогресс не заставит себя ждать.

Не стоило сомневаться в том, что игроки могли бы сделать, особенно когда им предоставляется полная свобода действий...

На этом этапе игру можно было откладывать в сторону и начинать создавать что-то новое.

На данный момент большинство игроков все еще познавало игру.

ПвП режим только набирал обороты.

Скилловые игроки появлялись как грибы после дождя каждый день.

Все больше и больше людей за пределами Китая начинали любить «Warcraft: The Frozen Throne».

Кастомки привлекали в игру огромное количество игроков, которые не фанатели от микроменеджмента и сопутствующих фишек стратегий, из-за чего многие создавали свои собственные карты.

И на данный момент Чэнь Мо сделал все, что мог. Сейчас он мог только ждать и смотреть за тем, как игроки наслаждаются его игрой.

С этого момента стратегии только постепенно начнут терять популярность. Это было неизбежно, да и Чэнь Мо не собирался ничего менять.

С момента разработки «Warcraft: The Frozen Throne» и до сих пор, Чэнь Мо всегда работал. И на данный момент он очень устал и решил взять перерыв.

С помощью «Warcraft: The Frozen Throne» его компания «Удар молнии» успешно ворвалась на рынок ПК игр и прочно закрепилась в нем.

Но это не означало, что разработка мобильных игр с этого момента прекратится. На самом деле Чэнь Мо сейчас и сам не знал, что ему стоит делать дальше.

—

Рано утром следующего дня Линь Мао позвонил Чэнь Мо.

- Алло? - Чэнь Мо все еще пребывал в полусне.

- Алло? Чэнь Мо, я сделал карту в Варкрафте, не мог бы ты продвинуть ее? - спросил Линь Мао.

Чэнь Мо рассмеялся: - Что? Ты тоже играешь в Варкрафт?

- Ну да. ~Вздых~, я никогда не был фанатом стратегий, из-за чего отложил ее в сторону после того, как прошел компанию. Но после того, как ты выпустил обновление, я понял, что твой редактор очень гибкий. Я никогда не замечал этого раньше, поэтому решил создать карту, - сказал Линь Мао.

Чэнь Мо ответил: - Я был очень занят в последнее время, поэтому я не звонил вам, ребята.

- Ничего страшного. Ты, должно быть, не спал ночами, чтобы сделать такую потрясающую игру. Ты даже умудрился выпустить ее за границу и показать всем, что и китайские геймдизайнеры чего-то стоят, - сказал Линь Мао.

- Господи, в этом нет ничего особенного. Я уже некоторое время ничего не слышал о Чжао Цзыхао, как он?

- Он уехал за границу по каким-то личным причинам. Я не стал вдаваться в подробности. В конце концов, он из богатой семьи, так что неудивительно, что он ездит за границу. Кстати, раз уж мы так долго не виделись, не хочешь где-нибудь посидеть? - спросил Линь Мао .

Чэнь Мо сел на кровати - Как на счет сегодняшнего вечера?

- Хорошо, тогда сегодня вечером. Выбери заранее, что бы ты хотел поесть. Кстати, ты видел объявление в игровом движке иллюзий?

Чэнь Мо был шокирован: - Объявление? Я уже несколько дней не открывал его.

Линь Мао замолчал на несколько секунд, а потом сказал: - Как ты мог упустить что-то столь важное? Ладно, тебе стоит прочитать его, мне пора. До встречи.

Чэнь Мо остался в замешательстве после того, как повесил трубку, какое объявление?

После утренних повседневных процедур Чэнь Мо открыл «игровой движок иллюзий». При входе в систему перед ним предстало объявление.

Чэнь Мо был потрясен, так как никогда раньше не видел ничего подобного.

«Игровой движок иллюзий» был сделан в Китае, и так как в нем можно было создавать игры и для игровых капсул, было очевидно, что этот движок был не так прост. Как минимум он финансировался государством, ибо такой движок не могла создать какая-то случайная компания.

Причина огромных инвестиций в разработку «игрового движка иллюзий», с помощью которого можно было создавать AAA-игры для капсул виртуальной реальности причем совершенно бесплатно, заключалась в том, что сейчас, по сути, все страны пытались опередить друг друга в гонке технологий.

Официальный магазин приложений и «игровой движок иллюзий» очень тесно сотрудничали с правительством. В противном случае было бы невозможно построить такую массивную, уникальную систему, которая позволит геймдизайнерам без сторонней поддержки расти и процветать без каких-либо подводных камней.

Чэнь Мо был сбит с толку, что же такого важного могло находиться в этом объявлении?

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1238639>