

Многие компании сейчас были заняты разработкой игр с китайской тематикой.

Многие начали создавать мобильные игры, а оставшиеся компании начали создавать игры для ПК, но никто не стал создавать игры для виртуальной реальности.

Главная причина заключалась в том, что три месяца были слишком коротким сроком для разработки игры виртуальной реальности. Даже у таких компаний, как «Императорская династия» и «Дзен» вместе с инсайдерской информацией, было около четырех-пяти месяцев на разработку.

Даже за пять месяцев было невозможно разработать хорошую игру для виртуальной реальности.

Более того, для победы нужно было угодить судьям, из-за чего тратить много денег на создание такой игры было нецелесообразно. Если она не понравится ни судьям, ни игрокам, то компания понесет слишком большие убытки.

Поэтому крупные компании решили создать компьютерные игры, а мелкие - мобильные.

Многие геймеры начали обсуждать этот вопрос, когда пронюхали об этой новости.

«Вы слышали, что комитет по играм решил создать конкурс? И участвуют все игры, которые относятся к китайской тематике».

«Опять? Куча протухшего мусора от прошлого такого конкурса все еще пованивает и сейчас».

«Согласен с комментатором выше, игры с прошлого конкурса поголовно были полным унылым *****, они были даже хуже, чем некоторые индийские сериалы».

«В конце концов, это политический конкурс. Эти игры предназначены не для нас, а для судей».

«Но у судей неплохой вкус, если не считать некоторые...инциденты».

«Угу, но это относится только к первому и иногда второму месту. Но по большей части все эти игры, которые занимают первые места, придерживаются одного плана: состряпать неплохую историю, создать неплохой графон, запилить немного новых фиш и все - готово. И если вы будете придерживаться этих пунктов, то вы точно сможете победить».

«Ничего не поделаешь, мы тут бессильны».

«К счастью, на этот раз хотя бы нормальная тема».

«Китайская тематика...звучит не очень хорошо. Что на этот раз появится на рынке? Куча однотипных сянься?»

«Господи, сянься-подобных игр и так уже слишком много».

«Пацаны, ставлю сто юаней на то, что компания «Дзен» на этот раз займет первое место».

«Скорее всего она действительно займет первое место. Под ее началом уже вышло несколько хороших игр, да и сюжет в них был довольно неплох».

«Но мне кажется, что в их играх нет души».

«Кстати, как вы думаете, Чэнь Мо присоединится к этому конкурсу? Если он придет на этот конкурс с игрой по типу «Warcraft: The Frozen Throne», то тогда он точно займет первое место!»

«Чэнь Мо? Я так не думаю. Чэнь Мо лучше разбирается в западных фэнтези. Все игры, которые он выпустил, имеют в своей основе западную тему. «Растения против зомби» тоже основана на западной культуре, он еще даже не касался китайской темы!»

«Это правда, скорее всего он просто не силен в китайской теме. Он, вероятно, потерпит неудачу, если присоединится к этому конкурсу».

«Но я еще не встречал других китайских геймдизайнеров, которые смогли поразить меня. Может быть, Чэнь Мо удастся создать хорошую игру?»

«Сомневаюсь, ведь западная и наша культуры имеют сильные художественные различия».

«А кто вообще думал тогда, что Чэнь Мо сможет создать хорошую стратегию? Но разве в итоге он не сделал именно это?»

«Справедливое замечание. Если он создал ее, то, вероятно, в его магазине видеоигр уже есть демо-версия его новой игры, верно? Я все равно хотел съездить в столицу империи».

«Ух ты, ты и в самом деле поедешь туда ради игры...»

«Тут уж ничего не поделаешь. Я действительно заинтересован в этом китайском тематическом игровом конкурсе. Через две недели начнется оценка игр, так что Чэнь Мо, вероятно, уже почти закончил создавать свою игру, так что я смогу поиграть в нее».

«Вперед, жители нашего форума будут ждать твоего возвращения!»

—

На улице стояла девушка, которая говорила глядя прямо в телефон в непосредственной близости от магазина видеоигр.

- Я решила сегодня немного прогуляться. Угадайте, где я сейчас нахожусь! Правильно, около магазина видеоигр компании «Удар молнии»!

Затем она направила камеру на вывеску магазина видеоигр.

- Я давно хотела приехать сюда, все же мне было бы немного неловко, если бы я не посетила магазин компании, которая сделала «Варкрафт». Более того, этот магазин расположен в столице империи. Но я не очень хорошо отношусь к стратегиям, и у меня было много работы, которая была связана с кое-чем важным, поэтому я не могла приехать сюда раньше.

- Так что сегодня мы все увидим, что магазин видеоигр компании «Удар молнии» может показать нам, думаю, что мы даже сможем встретиться с создателем «Варкрафта» - Чэнь Мо.

С этими словами она вошла в магазин видеоигр.

Ее звали Линь Сюэ, она была довольно известной стримершей одиночных игр.

Она отличалась от других девушек-стримерш тем, что сначала записывала разные гайды и была очень, очень образованной.

Насколько образованной?

Она была лучшей кандидаткой гуманитарных наук, получила степень бакалавра в университете Жэньминь и получила степень магистра в Пекинском университете.

У такого человека, как она, не должно было возникнуть никаких проблем с поиском работы, за которую можно было бы получать от двадцати до тридцати тысяч юаней в месяц. Но из-за того, что она обрела довольно большую фан-базу, пока училась, она предпочла стать стримершей.

И у нее неплохо получалось.

И инициатором похода в этот магазин видеоигр была сама Линь Сюэ.

Линь Сюэ была потрясена, когда увидела, что в магазине видеоигр было довольно много народу.

Этот магазин не был большим и вмещал в себе меньше двадцати компьютеров и десять массажных кресел, и сейчас почти все компьютеры в основном были заняты. В этом магазине видеоигр люди даже просто сидели и болтали на диване.

Но вскоре она поняла, что этого следовало ожидать, поскольку игра «Warcraft: The Frozen Throne» была удивительно популярна в сообществе любителей стратегий. Было бы странно, если бы любители стратегий, которые проживали поблизости, не посещали этот магазин.

К счастью, Линь Сюэ решила посетить магазин во вторник днем, из-за чего в магазине все еще осталось несколько свободных мест.

Линь Сюэ подошла к стойке регистрации.

Су Цзинью не отрывая глаз от монитора сказала: - Добро пожаловать, пожалуйста, проведите своим удостоверением личности здесь.

Линь Сюэ бросила взгляд на экран Су Цзинью, пока проводила своим удостоверением личности по сканеру.

Впервые она увидела, что кто-то работал над игрой на стойке регистрации магазина видеоигр...

Однако игра на экране привлекла внимание Линь Сюэ.

Су Цзинью вносила некоторые изменения в игру в соответствии с изменениями истории Чжэн Хунси, так что Линь Сюэ увидела игру, которая выглядела довольно мило. Судя по внешнему виду персонажей, одежде и сценам, это была уся-подобная игра.

- Они работают над китайской тематической игрой! Но это не сяньса, а уся-подобная игра!

- В эту игру можно играть? - спросила Линь Сюэ.

- О, да. Она установлена на всех компьютерах. Но игра еще не готова, так что она может быть немного дисбалансной местами, - ответила Су Цзинью.

Линь Сюэ кивнула: - Хорошо.

Линь Сюэ быстро уселась за единственный свободный компьютер.

Сообщения в ее чате просто начали пролетать за секунду.

«Горячая девушка! Горячая девушка на стойке регистрации!»

«Девушка, которая работает на стойке регистрации, такая милая! Можешь стрельнуть ее номерок?»

«Сюзэ, можешь показать нам девушку с ресепшена еще раз?»

Линь Сюзэ потеряла дара речи и решила проигнорировать эти сообщения.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1244023>