Чэнь Мо начал распределять работу между тремя своими сотрудниками после обговаривания некоторых важных моментов.

Теперь все три члена его компании более или менее знакомы со своими обязанностями после работы над игрой «Warcraft: The Frozen Throne» и игрой «Легенды Кунг Фу», так что Чэнь Мо не пришлось обговаривать разные мелочи.

Чэнь Мо несколько раз подчеркнул важность истории игры «Onmyoji».

Игра «Onmyoji» на самом деле действительно имела интеллектуальную собственность в своей основе - роман Баку Юмэмакуры - «Onmyoji». Тем не менее этот роман не был популярным в Китае, так что он никак не поможет этой игре стать популярной.

Плюс этот роман нужно будет основательно переработать, но Чэнь Мо не нужно будет этим заниматься, так как Чжэн Хунси будет отвечать за сюжет.

Более того, большинство монстров и персонажей в игре «Onmyoji» были основаны на фольклоре периода Хэйан, и большинство из них были вдохновлены повестями «Кондзяку моногатари-сю[1]», поэтому Су Цзинью и другие смогут быстро разобраться в некоторых тонкостях игры.

Все трое приступили к работе сразу же после окончания совещания. Чжэн Хунси придется поработать больше всех взятых, так как ему нужно будет для начала провести некоторые исследования, так как он до этого ни разу не писал рассказы в японском стиле.

Чэнь Мо же в основном будет заниматься контролем качества и основными моментами игры.

Вернувшись в свой офис, Чэнь Мо использовал зелье просмотра воспоминаний и начал работать над эскизами различных персонажей.

Абэ но Сэймэй, Кагура, Хиромаса, Яо Бикуни…

Шутен, Гьёри Аравака но Аруджу, Ирабака Додзи…

Благодаря постоянным обновлениям в игру «Onmyoji» добавлялось все больше и больше Шикигами. В итоге в игре успело собраться около сотни Шикигами, что более или менее соответствовало так называемому параду демонов.

Но так как игра только-только выйдет на рынок, ему не нужно будет добавлять так много Шикигами, семидесяти или около того будет более чем достаточно.

Чэнь Мо решил воспользоваться зельем просмотра воспоминаний и создать эскизы моделек и

их способностей.

Богатая боевая система была ядром этой игры. Внешний вид каждого шикигами и их способности идеально совпадали, а так как это была мобильная игра, этого было более чем достаточно.

Например, шикигами Юки-онна, Санби но Кицунэ, или же Седзу... Помимо того, что их внешний вид и способности идеально подходили друг другу, так еще их истории были идеально вписаны в японскую мифологию. И когда шикигами пожирает другого шикигами такого же типа, он может повысить свой уровень и уровень своих способностей. А если к этому еще добавить различные души, которые имеют различные эффекты, боевая система станет гораздо более сложной и богатой, чем в других подобных карточных играх.

И сама по себе игра «Onmyoji» была совершенной и очень красивой, из-за чего пару лет в его прошлом мире никакая мобильная игра не могла с ней сравниться.

И хоть ядро игры «Onmyoji» не было чем-то новым и не содержало в себе новые концепции, поскольку это все еще была карточная игра, которая была очень похожа на игру «Summoners War», но в отличие от игры «Summoners War» игра «Onmyoji» была намного лучше.

Игра «Onmyoji» не была какой-то супер сбалансированной игрой, в ней просто была выстроена отличная система персонажей, и в основном она была суперуспешной из-за того, что в ней было гораздо больше контента, который был связан с Шикигами и японской тематикой.

С точки зрения графики, художественного оформления, пользовательского интерфейса и модели взаимодействия обычных игроков внутри самой игры - все аспекты игры были выполнены на высшем уровне, что делало игру более захватывающей.

С точки зрения музыки, фоновой музыки и озвучки... все было сделано на самом высоком уровне, из-за чего игроки быстро погружались в историю.

С точки зрения истории, так как в качестве основы был использован роман, каждый персонаж или же монстр имел свою собственную уникальную предысторию. Анимированные сцены были наполнены десятками тысяч слов, и у разработчиков были планы на дальнейшее расширение вселенной...

Но все же истинной причиной успеха игры «Onmyoji» была ее история и предоставляемый контент. Пока другие карточные игры все еще заимствовали интеллектуальную собственность или же покупали интеллектуальную собственность или пытались присосаться к какой-нибудь очень известной интеллектуальной собственности, игра «Onmyoji» уже достигла такого этапа, когда она сама по себе стала очень хорошей интеллектуальной собственностью. Именно по этой причине она стала такой популярной.

Так что Чэнь Мо придется очень сильно постараться, чтобы и в этом мире эта игра стала

популярной.

И пусть его версия будет скучной или однообразной… Эти недостатки могут существовать в его игре, но если остальные важные аспекты игры будут сделаны на уровне оригинала, его версия игры «Onmyoji», несомненно, превзойдет все существующие карточные игры, которые представлены на рынке на данной момент.

Пока Чэнь Мо усердно работал над игрой «Onmyoji», другие геймдизайнеры не расслаблялись.

—

В штаб-квартире компании «Императорская династия».

В конференц-зале на экран проецировалась презентация Цю Биня.

Конференц-зал был практически полностью заполнен людьми, в основном геймдизайнерами класса «B» и «C» компании «Императорская династия». Они уделяли этой презентации практически все свое внимание, боясь что-то упустить.

У Цю Биня сегодня было очень хорошее настроение.

Он руководил разработкой игры «Убийца демонов», и его игра сумела достичь более сорока пяти миллионов юаней ежемесячного дохода. Теперь он был хорошо известен в индустрии мобильных игр так как его игра находилась на вершине бестселлеров.

Он тогда чуть не уволился после проигранного пари, но, к счастью, Линь Чаосю был уверен в нем и позволил ему разработать игру, которая будет похожа на игру «I am MT», из-за чего на свет появилась игра «Убийца демонов».

А так как Цю Бинь был довольно умен, после проигрыша он посвятил всего себя ради одного – он хотел узнать, почему игра «I am MT» стала такой успешной.

Понимание Цю Биня начало увеличиваться в геометрической прогрессии во время разработки и тестирования своей игры. И сейчас Цю Бинь был достаточно уверен и мог сказать, что он, вероятно, был геймдизайнером, который лучше всего понимал жанр китайских карточных игр.

Ну, после Чэнь Мо, конечно же.

Высшие чины компании «Императорская династия» решили провести это собрание, надеясь, что Цю Бинь сможет передать опыт, который он смог приобрести при разработке игры «Убийца демонов», другим геймдизайнерам, тем самым укрепив позиции компании «Императорская династия» в индустрии мобильных игр.

Сейчас Цю Бинь активно комментировал слайд своей презентации.

- Я провел обширный анализ развлекательной ценности карточных игр. Я могу смело сказать, что все в основном связано с признанием игроками ценности карт. Но давайте начнем с главного - как вы сможете выделить свою карточную игру среди сотни подобных карточных игр?

- Я, например, сократил этот список до трех пунктов: фрагментация, низкая стоимость, хорошая интеллектуальная собственность.

- Под фрагментацией я подразумеваю планирование и сокращение времени, которое игрок может провести в игре. Необходимо сократить время пребывания игрока в самой игре и убрать необходимость пребывания в игре огромного количества времени подряд, лучше всего разбить этот огромный промежуток времени сразу на несколько частей.

[1] - https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BD%D0%B4%D0%B7%D1%8F%D0%BA%D1%83_%D0%BC%D0%BE%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D0%B0%D1%82%D0%B0%D1%80%D0%B8-%D1%81%D1%8E

http://tl.rulate.ru/book/48330/1257113