

Чэнь Мо начал объяснять основные моменты игры «The Stanley Parable» и игры «Ashe».

Эти две игры будет нетрудно сделать, и эти две игры очень хорошо подойдут для заполнения библиотеки.

Игра «The Stanley Parable» - это весьма необычная игра, в которой игрок будет играть от первого лица и все, что ему нужно будет делать, так это видеть различные сцены и слушать разные диалоги, пока сценарий не будет завершен, большая часть сложности разработки будет находиться в разработке хороших диалогов, но для его нынешней команды это не будет какой-то невыполнимой задачей.

Игра «Ashe» же была похожа на игры типа файтинг. Сложность разработки этой игры будет заключаться в дизайне монстров и ударов, а так же в осуществлении «ощущения удара», чтобы мощь каждого удара ощущалась игроком.

У этих двух игр было относительно много чего общего, но главное, так это то, что они были относительно просты и их разработка не потребует задействования множества людей. Хотя в них есть куча диалогов, с этим сможет справиться всего пара людей.

В прошлом мире Чэнь Мо эти две игры были довольно популярными, потому что их можно было считать мета-играми.

Мета-игры можно было расшифровать как «игра в игре».

Проще говоря, в обычной игре игрок играет в игру, в то время как неписи игры не знают о существовании игрока. Но в мета-играх четвертая стена была сломана, и каждый непись знал о существовании игрока и мог поговорить с ним.

Особенность таких игр заключалась в том, что когда игрок играет в игру и взаимодействует с персонажами он чувствует, что он может творить все, что хочет, но потом внезапно персонаж поворачивает голову, смотрит на него и холодно говорит: «Эй, ты там, тебе лучше дважды подумать, и только потом делать это».

Хорошие мета-игры могут подарить играющим массу положительных эмоций.

----

Контента в этих двух играх было не так уж и много, да и смысл игрового процесса понять было не сложно. После того, как Чэнь Мо кратко объяснил важные моменты, все поняли замысел дизайнера этих двух игр.

На этот раз практически никто не сомневался в его новых играх. Хотя многие были немного удивлены таким концептом, в целом все посчитали такой подход довольно интересным.

Более того, в конце концов, это всего лишь две небольшие игры, и их продажи будут на самом деле не так важны. Сейчас у Чэнь Мо есть достаточно денег на риски, так что он мог себе позволить потерять некоторую сумму денег.

Эти две игры будут разрабатываться одновременно, Цянь Кун будет отвечать за игру «Ashe», Су Цзинью же будет отвечать за игру «The Stanley Parable», а Чжэн Хунси будет отвечать за сюжетную структуру этих двух игр.

Что же касается самого Чэнь Мо...

----

Чэнь Мо зашел в свой кабинет и откинулся на спинку стула, слегка нахмурил брови и задумался.

На экране компьютера перед ним отображались некоторые данные о его игровой платформе.

В настоящее время на игровой платформе компании «Удар молнии» было всего пятнадцать игр.

Мобильные игры: «FlappyBird», «Растения против зомби», «I am MT», «Три настольные игры компании «Удар молнии», «Линия жизни», «Onmyoji» и «Anipop».

Компьютерные игры: «Warcraft: The Frozen Throne», «Легенды Кунг Фу», «Diablo» и «Don't Starve».

Виртуальные игры: «Minecraft».

В некоторые из этих игр можно было поиграть как и на компьютере, так и на телефоне.

Сложность создания каждой игры и количество внесенных в разработку денег различалась, но в целом все его игры были довольно успешны.

Из-за этого уже появилась база игроков, которые всецело доверяли Чэнь Мо и его компании, и покупали каждую вышедшую игру без раздумий.

Все же все игры, которые выпускал Чэнь Мо, были качественными, так что причин на сомнения пока что ни у кого не находилось.

На самом деле для игровой платформы как таковой количество игр не имеет большого значения. Например в его предыдущей жизни в игровой платформе от компании «Blizzard»

было всего шесть игр, но это никак не повлияло на нее и она спокойно была одной из самых влиятельных игровых платформ в Китае.

Главное - это качество вышедших игр.

Однако игровая платформа, которую Чэнь Мо хотел создать, не будет похожа на игровую платформу компании «Blizzard», которая была нужна только для сбора собственных игр компании в одном месте.

Он хотел превратить свою игровую платформу в всеобъемлющую платформу цифровой дистрибуции, такую как «Steam».

Для создателей игр качество игры действительно имеет фундаментальное значение, так как если игра будет действительно хороша, маленьким компания не нужно будет тратиться на рекламу, так как за них все сделает сарафанное радио.

Однако роль игровых платформ в успешности игр играет очень большое значение. Многие разработчики преклоняли колени перед владельцами игровых платформ и были вынуждены отдавать свои игры под ужасные условия. И те разработчики, которые не смогли пробиться на хорошую игровую платформу, зачастую хоронили свои игры.

Основная мощь и сила игровых платформ исходила от самих пользователей, то есть игроков.

Если на игровую платформу каждый день заходит 1 000 000 игроков, то разработчик игр сможет заработать немного денег.

Если на игровую платформу каждый день заходит 10 000 000 игроков, даже если она и будет переполнена разным шлаком, разработчик все равно сможет заработать неплохие деньги.

Если же на игровую платформу каждый день заходит 20 000 000 игроков, то можно было смело говорить, что разработчик сможет после выпуска своей игры приобрести какую-нибудь недвижимость.

Даже большие игры зависели от игровой платформы. В игровой индустрии будет прав тот, у кого под его началом находится игровая платформа с большим числом игроков.

И хоть у Чэнь Мо в настоящее время все шло гладко, он не хотел быть ограниченным никакими игровыми платформами.

Поэтому Чэнь Мо с самого начала не присоединился ни к одной большой игровой платформе. И хоть он и потерял приличное количество игроков в начале, в долгосрочной перспективе развитие собственного бренда было лучшим вариантом.

До сих пор игровая платформа компании «Удар молнии» была похожа по своей природе на игровую платформу компании «Blizzard». Простая игровая платформа с играми.

Игровая платформа компании «Удар молнии» на данный момент имела 5 400 100 игроков, которые посещали платформу хотя бы раз в месяц, а число ежедневных уникальных пользователей плавало около миллиона с чем-то.

Подавляющее большинство из активных игроков играло либо в настольные игры, либо в «Onmyoji» или же «Anipor», количество игроков, которые каждый день заходили в игру «Warcraft: The Frozen Throne» медленно, но верно, снижалось, а в игру «Minecraft» каждый день заходило все больше и больше игроков.

Эти данные показывали, что игровая платформа компании «Удар молнии» на данный момент превратилась в одну из самых влиятельных игровых платформ Китая.

Помимо официального магазина приложений, в настоящее время тремя крупнейшими игровыми платформами в Китае являлись: игровая платформа компании «Императорская династия», компании «Дзен» и компании «Удар молнии».

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1296572>