Два новых специальных оборудования привлекли внимание Чэнь Мо.

[Маска бесстрашия - после использования вы потеряете чувство страха и сможете мыслить абсолютно рационально в течение тридцати минут.]

Чэнь Мо чуть не потерял дар речи, какого черта? Разве я похож на охранника морга или кладбища?

[Аура умного человека - после использования человек, который был выбран целью данной ауры, станет больше доверять вашим словам. Если человек согласится с тем, что было произнесено вами в течение действия данной ауры, после окончания действия он и дальше будет верить в это. Срок действия: 10 минут.]

А вот это было полезным расходником. В следующий раз, когда Цзинь Цзегуан снова придет в его магазин видеоигр, он использует эту ауру и насоветует ему еще больше всякой чуши…

После того, как все книги были использованы, Чэнь Мо начал думать о своей новой игре.

В настоящее время игра «League of Legends» прочно обосновалась на компьютерном рынке и, скорее всего, скоро станет одной из самых популярных игр компьютерного сегмента.

Однако Чэнь Мо очень хорошо понимал, что ситуация в этом мире отличалась от ситуации его предыдущего мира. В его предыдущем мире, когда была выпущена игра «League of Legends», компьютерный рынок был самым большим рынком во всех странах. В его прошлом мире не существовало полноценных виртуальных игр, а мобильные игры также по большей части не показывали больших успехов.

Из-за таких хороших условий игра «League of Legends» быстро заняла рынок и стала самой популярной игрой в мире спустя два или три года.

Однако в этом мире все обстояло иначе. Компьютерный рынок вовсе не занимал абсолютного доминирующего положения и был прижат мобильным и виртуальным рынком.

Конечно игра «League of Legends» определенно станет очень популярной, но рассчитывать на то, что она сразу же поднимется в небо за один день не стоило.

Сейчас же эта игра в скором времени должна будет стать дойной коровой, которая каждый месяц будет приносить хорошие суммы для реализации других проектов.

Более того, она по большей части полностью подавила на некоторое время пыл коалиции, из-за чего у Чэнь Мо будет больше времени на реализацию своих других продуктов.

Конечно, было немного глупо мечтать о полном выдавливании других игровых платформ с рынка на данный момент.

Эти игровые платформы в скором времени обязательно примут соответствующие меры для противостояния такому быстрому развитию игровой платформы Чэнь Мо и начнут разными способами привлекать независимых геймдизайнеров на свою сторону.

Однако цель Чэнь Мо была достигнута и монополия двух гигантов была полностью уничтожена.

Далее Чэнь Мо был намерен снова сосредоточиться на виртуальной среде.

Чэнь Мо выпустил всего одну виртуальную игру - «Minecraft», но ее было недостаточно. Плюс ее модель успеха нельзя будет повторить.

Ее модель была немного похожа на модель игры «League of Legends», по сути такие игры являлись играми типа «невозможно повторить» с точки зрения многих элементов, и подобные игры обычно становились очень популярными через год-два.

Следующая игра, которая находилась в уме Чэнь Мо, была весьма неоднозначной, но в нее легко будет погрузиться и она сможет затянуть в себя любого искушенного геймера, после чего ему, скорее всего, не раз придется менять штаны...

Но для начала Чэнь Мо был намерен посетить комитет по надзору за играми и встретиться там с Цяо Хуа.

Все из-за того, что эта игра будет немного особенной, и без предварительного согласования она, скорее всего, не пройдет цензуру.

Да и Чэнь Мо понятия не имел, удастся ли ему обойти бюрократическую машину на этот раз. Однако недавно полученное специальное оборудование - «аура умного человека», скорее всего, очень сильно подсобит с убеждением Цяо Хуа.

Накидав примерный концепт новой игры, Чэнь Мо перепроверил его несколько раз и внес соответствующие правки, и после того, как понял, что он в основном нес идею оригинальной игры, взял его и пошел вместе с ним в комитет по надзору за играми.

Он был там однажды, когда создавал игру «Diablo», так что он сразу же пошел в главное здание комитета по надзору за играми и остановился около офиса Цяо Хуа.

Чэнь Мо осторожно постучал в дверь.

- Войдите, - сказал Цяо Хуа.

Чэнь Мо толкнул дверь в кабинет, повернулся лицом к Цяо Хуа и кивнул. - Секретарь Цяо.

Цяо Хуа засмеялся. - Чэнь Мо, ты пришел, садись, садись. У меня есть не так много свободного времени. Давай сразу перейдем к причине твоего визита, хорошо?

Чэнь Мо кивнул. - Я принес концепт моей новой игры, так что надеюсь на тебя, - сказал Чэнь Мо, передавая бумажную версию концепта своей игры Цяо Хуа.

В комитете по надзору за играми в целом было не особо много бюрократии. И в основном это было связано с характером председателя Чжан Чжунсяна.

Чэнь Мо и Цяо Хуа знали друг друга с давних времен. Цяо Хуа втянул Чэнь Мо в комитет по надзору за играми, поэтому их отношения были очень близкими. Наедине они разговаривали более непринужденно.

Цяо Хуа посмотрел на него и сказал: - Теперь понятно, почему ты пришел ко мне. Эта игра весьма необычна...

Чэнь Мо рассмеялся.

Действительно, если эта игра будет рассмотрена как нужно, Чэнь Мо скорее всего не сможет выпустить ее на территории Китая. Именно поэтому Чэнь Мо пришлось сначала лично поговорить с Цяо Хуа.

Цяо Хуа пролистал черновик и слегка сморщил брови. - Хоррор?

Чэнь Мо кивнул. - Верно, на этот раз я хочу пойти в этом направлении.

По мере прочтения концепт идеи Цяо Хуа все сильнее и сильнее хмурился.

Перечитав его дважды, Цяо Хуа поднял глаза и посмотрел на Чэнь Мо: - Твоя игра действительно... не сможет пройти цензуру.

- Хотя твоей прошлой игре такого типа удалось пройти проверку, но все прошло хорошо именно из-за концепта, хорошо продуманной истории и необычной системы. Плюс в игру «Diablo» можно было поиграть только на ПК, что уже не так сильно затрагивало психическое состояние игрока.

- Но... «Outlast»? Пробежавшись по твоему концепту я уже смело могу сказать, что в твоей

новой игре слишком много щепетильных моментов. Слишком много кровавых, ужасных сцен, слишком много трупов, но на это в какой-то мере можно закрыть глаза, но вот то, что она будет предназначена для виртуальной реальности… причем игрок будет играть в нее от первого лица. В таком случае визуальное воздействие на игрока будет слишком сильным, и ощущение погружения будет на совершенно другом уровне. Я… я и не знаю, что сказать.

http://tl.rulate.ru/book/48330/1338169