На следующий день, магазин видеоигр Чэнь Мо.

В своей собственной студии Чэнь Мо открыл «игровой движок иллюзий» и зашел в свой профиль геймдизайнера.

Другие потратили бы бесчисленное количество времени на взятие такой престижной награды.

Но Чэнь Мо сказал, что ему потребуется всего три месяца для создания игры, которая получит награду «Игра года», из-за чего многие его сотрудники подумали, что Чэнь Мо был слишком оптимистичен.

Но после того, как «Overwatch» получила эту награду, все окончательно убедились в том, что Чэнь Мо действительно человек слова.

Сегодня магазин видеоигр был полностью заполнен.

После того, как «Overwatch» получила самую престижную награду года, она стала известна во всем игровом кругу. Многие люди, которые слышали о «Overwatch» ранее, но не сыграли в нее, решили скачать ее или прийти в магазин видеоигр Чэнь Мо и поиграть в нее там.

Все из-за того, что награда «Игра года» была действительно очень престижной наградой, и популярность «Overwatch» мгновенно перешла на другой уровень.

Но для Чэнь Мо это означало только начало.

Хотя игра «Overwatch» являлась новой игрой для игроков этого мира, Чэнь Мо понимал, что ей еще предстояло пройти долгий путь.

В «игровом движке иллюзий» профиль Чэнь Мо был недавно обновлен.

[Чэнь Мо: геймдизайнер (ранг «S»)

Креативность: 92

Система: 90

Дизайн уровней: 91

Сюжет: 92

Концепт-арт: 93

3D-арт: 93]

[Ежемесячная квота ресурсов: неограниченно]

[Бесплатный доступ к любой существующей игре на рынке]

[Вы можете получить доступ к национальной базе данных для поиска любой нужной информации]

[Вы получили независимую область для отображения личных работ в официальном магазине приложений]

После выхода «Overwatch» статистика Чэнь Мо была улучшена до более чем 90 очков, особенно сильно повысилась статистика концепт-артов и 3D-артов.

Такой резкий скачок произошел из-за того, что художественный стиль каждого персонажа в игре «Overwatch» был очень хорош и разнообразен.

Однако хоть эта статистика и выглядела хорошо, что действительно заботило Чэнь Мо, так это привилегии за «S»–ранг.

Причина, из-за которой Чэнь Мо так стремился выпустить «Overwatch» и получить игру года, заключалась в как можно скорейшем получении «S»-ранга.

Что касается привилегий, то хоть Чэнь Мо и задавал своим знакомым вопросы на этот счет, он никогда не получал на свои вопросы конкретные ответы. Но теперь, когда он стал геймдизайнером «S»–ранга, Чэнь Мо наконец-то смог увидеть все эти привилегии своими глазами.

Во-первых, теперь для него не существовало ежемесячной квоты ресурсов.

Во-вторых, теперь он мог сыграть в абсолютно любую игру на рынке за бесплатно.

Кроме того, он также получил выделенную область в официальном магазине приложений, где будут выставлены его игры.

Эти три привилегии мечтали получить многие геймдизайнеры.

С неограниченными ресурсами любой мог подобрать себе все, что угодно, в магазине готовых

бесплатных ассетов...

Не волноваться на счет стоимости игр и играть во что только душа пожелает. Некоторых популярные игры стоили по тысячу-две юаней, а если это была виртуальная популярная игра, то цена могла достигать и шести тысяч юаней. Если геймдизайнер хотел попробовать сыграть во множество разных игр, то ему пришлось бы выложить из своего кармана приличную сумму денег. У большинства геймдизайнеров не было такого количества денег, которые могли быть потрачены по сути в пустую.

Что касается независимой области в официальном магазине приложений, то она была эквивалентна рекомендации на главной страницы.

Но для Чэнь Мо все эти три привилегии были бесполезны.

Отсутствует ежемесячная квота? Чэнь Мо не прибегал к помощи бесплатных ассетов и вся его графика делалась его работниками или им самим.

Бесплатные игры? Трата в виде десяти-двадцати тысяч в месяц на игры была для него ничем.

И эта независимая область в виртуальном магазине приложений была еще более бесполезна. Игровая платформа «Удар молнии» уже являлась одной из влиятельных игровых платформ в Китае. Каждая новая игра Чэнь Мо попадала в центр внимания.

Но вот то, что он получил доступ к национальной базе данных..

Так называемая национальная база данных являлась очень большой информационной сетью.

Будь то наука и техника, литература и искусство, знания из различных дисциплин, исторические документы... все было собрано в ней.

Практически все можно было найти в этой базе данных, при необходимости также можно было найти специалистов определенной темы, которые ответили бы на все вопросы лично.

Почему Чэнь Мо так высоко ценил эту базу данных? Потому что рано или поздно он воспользуется ей.

Если Чэнь Мо захочет создать игру с древним миром, который будет срисован с реальной истории, то многие его аспекты должны будут тщательно изучены со всех сторон.

Хотя у Чэнь Мо было множество хороших идей, он не обладал многими нужными знаниями. Но с доступом к любой информации в национальной базе данных многие проблемы будут решены.

В дополнение к этим заявленным привилегиям, геймдизайнер «S»-ранга имел множество других более мелких преимуществ.

Хотя геймдизайнер «S»–ранга и геймдизайнер «A»–ранга могли казаться довольно близки к друг другу, на самом деле между ними лежала самая настоящая пропасть.

Можно сказать, что геймдизайнер «S»-ранга занимал важную роль в игровой отрасли, и такой геймдизайнер имел более высокое значение для комитета по надзору за играми.

Например, комитет мог выделить нужного эксперта совершенно бесплатно.

Или смягчить цензуру и пропустить игру на рынок.

Спустя несколько лет, которые были наполнены непрекращающейся работой, Чэнь Мо наконец получил личность геймдизайнера «S»-ранга. В ближайшем будущем все его новые игры теперь будут проходить всякого рода проверки намного легче.

http://tl.rulate.ru/book/48330/1396732