

В настоящее время рынок мобильных игр безумно быстро рос, но никакой тип игр никак не мог занять доминирующее положение.

Запустило такой безумный рост мобильного рынка появление игры «I am MT».

Тогда геймдизайнеры обнаружили, что подобные мобильные игры практически не стоили и юаня в производстве, в то время как выхлоп у таких игр был как у какой-нибудь очень популярной инди-игры.

Закрепило рост мобильного рынка появление игры «Immortal Conquest». Хотя игра «Onmyoji» также являлась хорошей игрой, в конце концов она была похожа на игру «I am MT». Она в свое время собрала все сливки, но не породила новый шторм.

И хотя игра «Immortal Conquest» была относительно непопулярной стратегической игрой, ее тяжелые атрибуты заставили многих геймдизайнеров осознать, что на самом деле мобильные игры могут быть супер прибыльными.

В принципе, прямо сейчас рынок мобильных игр этого мира был очень близок к уровню рынка предыдущего мира Чэнь Мо. Хотя концепции дизайна мобильных игр в большинстве своем были немного отсталыми, технологии и быстрая скорость создания частично нивелировали этот недостаток.

Однако так как «МОБА»-игры появились как вид довольно недавно, никто еще не успел закрепиться на мобильном рынке.

В течение более чем года игре «League of Legends» предвещали смерть, но она все росла и росла, и прямо сейчас каждый день била свои рекорды.

Многие видели, что мобильный рынок был пуст, из-за чего старательно пытались создать нечто вразумительное.

----

Чжан Бэй все это время никак не мог выкинуть слова Чэнь Мо из головы.

На экране перед ним появилось несколько измененных эскизов дизайна мобильной игры «Antiquity Apocalypse», но ни один из них не был еще утвержден.

Слова Чэнь Мо действительно заставили его сомневаться, ведь он, в конце концов, сказал это так уверенно!

Но как и что он поменяет? Ну, Чэнь Мо точно не ответит ему на этот вопрос...

Чжан Бэй не хотел ничего менять, но, в конце концов, именно он был ответственным за успех мобильной версии игры «Antiquity Apocalypse».

Но чтобы он не менял, он никак не мог прийти к хорошему результату.

Экраны телефонов не были большими, так что же можно было поменять?

Может сделать так, чтобы при нажатии на героя около него появлялись скиллы, которые можно было использовать?

Но проблема такого решения была очевидна...

Можно было подогнать управления под планшеты, но в процентном соотношении обладателей планшетов было слишком мало, так что это был слишком неоправданный ход.

Чжан Бэй действительно хотел позвонить Чэнь Мо и спросить на счет решения этой проблемы!

Он просто не мог понять, как можно было решить такую проблему!

Чжан Бэй отправил сообщение во внутренний чат геймдизайнеров компании «Императорская династия»: «Посмотрите на такого рода дизайнерские решения, как вам?»

В этой группе состояло множество геймдизайнеров из компании «Императорская династия», и среди них было множество мобильных разработчиков, так что кто-то из них определенно сможет ему помочь.

Обычно, когда кто-то сталкивался с некоторыми проблемами, он мог просто попросить помощи в этом чате, и зачастую коллективным разумом решались все проблемы любой сложности.

Кто-то прочитал сообщение Чжан Бэя, и спросил: «Только не говори, что ты хочешь изменить ядро своей игры? Разве это не плохая идея?»

Чжан Бэй напечатал: «Ай, не упоминай об этом. Сегодня я встретил Чэнь Мо, и в результате он напоследок сказал такое, из-за чего я сейчас ломаю себе голову, и так как я не нашел решения, я решил написать сюда...»

Кто-то спросил: «Разве это не похоже больше на глупую ловушку? Ты поверил всего лишь его словам?»

Чжан Бэй ответил: «В конце концов, в области дизайна мобильных и «МОБА»-игр Чэнь Мо явно стоит повыше меня. Из-за его слов я все никак не могу успокоиться...»

Беседа продолжилась, но тут вдруг появился Цзинь Цзегуан.

«Не слушай Чэнь Мо, он любит дурачить людей! Он, должно быть, обманул тебя! Он сделал тоже самое и со мной! Он разговаривал со мной, делая вид, что не знает, кто я, при этом ненароком выдавая «секретные особенности» своей будущей игры, что случилось далее, думаю, знают абсолютно все!»

Другие геймдизайнеры поддержали его.

«Он прав. Чжан Бэй, ничего не меняй. Сейчас мобильных «МОБА»-игр практически нету на рынке. Экраны телефонов очень маленькие, так как же Чэнь Мо может что-то сделать, чтобы мобильные «МОБА»-игры не отставали от своих ПК сородичей? Это все чушь!»

«Тебе вроде не пять лет, но ты веришь словам Чэнь Мо...»

«Если ты веришь Чэнь Мо, то ты, вероятно, работаешь не в той компании...»

После множества подобных сообщений Чжан Бэй немного успокоился.

----

Что касается Чэнь Мо, то создание приквела «Dark Souls» и создание игры «King of Glory» в основном протекали довольно хорошо.

Игра «King of Glory» была мобильной игрой, и хоть она и была немного сложной, учитывая опыт создания игры «League of Legends», сделать подобную мобильную игру было проще простого.

Во время создания у Чэнь Мо почти ничего не спрашивали, в основном всем руководил Цянь Кун.

Конечно, Цянь Кун иногда задавал вопросы, в которых не был уверен.

Когда он впервые услышал, что будет отвечать за игру «King of Glory», то почувствовал нежелание, но после прочтения некоторых подробностей он внезапно влюбился в эту игру!

Причина такой резкой перемены была проста - в эту игру можно было донатить!

Цянь Кун всегда испытывал необычный энтузиазм к играм с донатом, но Чэнь Мо после его прихода сделал всего пару игр с донатом, из-за чего у Цянь Куна не было возможности показать свои навыки.

Увидев некоторые особенности игры «King of Glory», Цянь Кун был так взволнован, что ему показалось, что Бог наконец-то услышал его молитвы!

Донатная валюта, особая валюта, за которую можно было купить все, но в тоже время ничего, ибо ее давали в слишком маленьком количестве, уникальная система получения скинов... в этой игре были все признаки «хорошей» игры!

Особенно улучшенная система «лутбоксов», она приводила его в дикий восторг!

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1496228>