Однако Чэнь Мо вовсе не планировал воссоздавать игру «World of Warcraft» прямо сейчас.

Одна из более важных причин такого решения заключалась в том, что в настоящее время все еще относительно сложно будет поддерживать высокий художественный уровень игрового мира с учетом того, что весь игровой мир будет бесшовным.

В игре «Uncharted» мощности виртуальной капсулы использовались на полную, а панель загрузки каждый раз скрывалась разными методами, однако в случае с виртуальной версией игры «World of Warcraft» сделать нечто подобное на данный момент будет очень сложно.

Если он сейчас начнет создавать «World of Warcraft», с одной стороны, это потребует большого количества профессионалов своего дела из разных сфер, много времени и денег, а с другой стороны, конечный продукт в итоге будет не таким хорошим, каким он его хотел видеть.

Если он создаст «WoW» прямо сейчас, игроки, скорее всего, будут удалять игру от количества загрузочных экранов.

Поэтому Чэнь Мо был намерен воссоздавать разные знаковые места одно за другим

Следующая цель - Оргриммар, а после него - Стальгорн…

В таком случае нужно будет организовать небольшую команду, чтобы та воссоздавала все города из «World of Warcraft», которые будут выходить в свет партиями.

Это, по сути, было заблаговременным созданием необходимых художественных ресурсов, а после разных технологических прорывов, которые рано или поздно случатся в будущем, он соберет разные куски в одну цельную игру, что сэкономит много времени и средств.

В процессе игроки с каждым вышедшим в свет городом будут все больше и больше ждать итоговый продукт, что, по сути, откидывало необходимость какой-либо рекламы.

Честно говоря, то, что сейчас выпускал Чэнь Мо было даже не мини-играми, а просто картами, где можно было полюбоваться разными достопримечательностями. Однако, как только придет время, эти карты будут соединены и станут одним единым, целостным миром.

Конечно, этот шаг, безусловно, не сможет быть сделан в этом и возможно в следующем году.

Штормград, как подарок всем игрокам на дату «11.11», уже был идеальным завершением этого года.

Игра «PUBG», «Uncharted», «The Last of Us» и «Приморский особняк», эти несколько игр оказали большое влияние на мир, а зарубежное влияние компании «Удар молнии» резко

возросло.

Сейчас же все ожидали начала награждения разных игр. Геймдизайнеры же в основном готовились к сбору сливок с этого года и готовились к следующему году.

После того, как игроки вдоволь насладились скидками, они обратили внимание на ежегодные награждения игр основными авторитетными игровыми СМИ.

В этом году за награждениями следили и отечественные игроки, которые ранее не обращали на них внимания.

Причина такой перемены была очень проста. Все с нетерпением ждали, когда Чэнь Мо получит все награды от зарубежных СМИ и отстоит честь отечественных геймдизайнеров!

В прошлом отечественные игровые компании жили очень хорошо, но за рубежом их влияние было очень слабым.

Крупные компании, такие как «Императорская династия» и «Дзен», выпускали игры, которые больше соответствовали вкусам китайских игроков, и хоть прибыль от их игр впечатляла, их работы зачастую не воспринимали на международном уровне.

Из-за других вкусов обычных игроков китайский игровой круг в основном долгое время находился в полузакрытом состоянии и был относительно закрытой средой.

Китайские компании в основном выпускали игры, которые должны были удовлетворить вкусы китайских игроков, иногда они удовлетворяли вкусы Гонконговских игроков, игроков из Макао и Юго-Восточной Азии. Некоторые мелкие компании добивались хороших результатов в Европе и Соединенных Штатах, но большинство из них выпускали продукты для мобильного рынка.

В области виртуальных игр китайским игрокам по-прежнему приходилось покупать игры у крупных европейских и американских компаний, но китайским виртуальным играм было трудно выйти на европейские и американские рынки.

Но с прошлого года эта ситуация была разрушена Чэнь Мо.

В прошлом успех игры «League of Legends» и игры «Minecraft» также можно было назвать открытием новых жанров. Игра «League of Legends» вообще не соответствовала основному направлению многих крупных компаний, но она на данный момент находится на вершине игровой индустрии.

И после того, как Чэнь Мо начал выпускать крупномасштабные виртуальные игры, он, наконец, начал бросать вызов всей игровой индустрии.

В частности, игра «Dark Souls» получила награду «Игра года» опередив многие европейские и американские шедевры. Это также дало толчок китайской игровой индустрии, а также заставило многих китайских игроков увидеть надежду.

В этом году результаты Чэнь Мо были ошеломляющими.

Многие игроки с нетерпением ждали начала награждения игр. Станет ли этот год годом, когда Чэнь Мо будет признан «Богом»?

Но, в любом случае, это не имело большого значения, Чэнь Мо все еще был очень молод, и у него еще было много времени для развития. Он уже выпустил игру «The Last of Us» такого высокого уровня, и в будущем он определенно будет становиться только лучше и лучше.

В будущем Чэнь Мо сможет бросить вызов более сильным противникам, но его противниками, скорее всего, будут не другие компании, а он сам.

В любом случае, подавляющее большинство китайских игроков считали, что стать свидетелем возвышения Чэнь Мо было очень круто.

Первоначально, до появления Чэнь Мо, многие китайские игроки считали, что китайскому геймдизайнеру может потребоваться двадцать, пятьдесят или даже больше лет, чтобы завоевать зарубежный рынок. Однако появление Чэнь Мо показало, что на это может уйти всего пара лет.

Несколько лет назад все китайские игроки только и делали, что играли и обсуждали последние игры европейских и американских компаний, но сейчас все обсуждали только Чэнь Мо.

То же самое происходило и у иностранных игроков. Когда игра «Warcraft: The Frozen Throne» и игра «Minecraft» дебютировали за рубежом, а игра «League of Legends» стремительно подмяла под себя компьютерный рынок, многие иностранные игроки уже положительно отзывались о компании Чэнь Мо, но теперь все иностранные игроки должны были признать, что компания «Удар молнии» находилась на небесах.

В этом году компания «Удар молнии» выпустила три основные игры.

Игра «PUBG» вот-вот станет самой популярной виртуальной игрой в мире.

Игра «Uncharted» показала, что такое реалистичная графика и отсутствие загрузок даже тем, кто не обладал лучшей виртуальной капсулой.

Игра «The Last of Us» была такой игрой, которая стала бесспорным шедевром.

Многие понимали, что это означало.

Этот год станет годом зарождения легенды.

http://tl.rulate.ru/book/48330/1704876