

В магазине видеоигр Чэнь Мо просматривал новый план выпуска игр от посторонних геймдизайнеров, которые в данный момент сотрудничали с игровой платформой компании «Удар молнии».

Многие независимые геймдизайнеры Китая недавно прислали им свой план на этот год, и в общем и целом их планы на выпуск своих новых игр не имели ничего общего.

Ранее Чэнь Мо никогда не просил и не требовал от них подробности, которые касались их будущих игр. В любом случае, когда они выходили на рынок, все зависело от их качества, так что плохая игра никогда не смогла бы попасть в список бестселлеров.

В основном это можно было рассматривать как политику всеобщего принятия - какой бы игра ни была, она все равно могла появиться на игровой платформе компании «Удар молнии».

Однако начиная с этого года на игровой платформе «Удар молнии» появился свой регламент.

Дело было не в том, что они хотели ограничить свободу геймдизайнеров. Это сделалось для того, чтобы ресурсы платформы использовались по максимуму без каких-либо сбоев.

Хотя число пользователей игровой платформы «Удар молнии» по-прежнему неуклонно росло, время игроков было ограничено. Если на платформе появится две игры одного и того же типа в одно время, и качество этих двух игр будет хорошим, то обе игры в конечном итоге не смогут добиться хороших результатов

Поэтому Чэнь Мо посчитал, что все геймдизайнеры, которые сотрудничали с игровой платформой «Удар молнии», должны будут предоставить им свои планы на год. С одной стороны, это позволит им заранее узнать о будущих играх, что было очень удобно для организации рекламы. В таком случае геймдизайнерам не придется сталкиваться друг с другом, так что они смогут получить максимум из выхода своих новых игр.

И такой подход шел только в плюс и для обычных игроков. Например, игроки, которые любят РПГ-игры, прекрасно знают, что они зачастую появляются в определенное время года, из-за чего парочка интересных игр в конечном итоге терялась, и такое происходило не только с РПГ-играми.

Однако, если на игровой платформе «Удар молнии» будет организован четкий график выхода игр, это пойдет на пользу как геймдизайнерам, так и обычным игрокам.

- Линь Му... «Греция»?

Это было простое рутинное дело, но, увидев имя «Линь Му» и его новую игру, Чэнь Мо не мог не остановиться.

Линь Му был геймдизайнером, который ранее выпустил «Славный век династии Тан». В ежегодной номинации игр того года он проиграл игре «Overwatch». С тех пор Линь Му выпустил еще две игры, а именно «Лондон» и «Вавилон». Хотя они и не стали бестселлерами, они нашли хороший отклик в Китае и на большей части зарубежных рынках.

Причина, из-за которой его игры не смогли обрести большое количество продаж, по-прежнему заключалась в проблеме «Славного века династии Тан», которая заключается в том, что он проделывал очень хорошую работу с точки зрения сцен и культурного фона, но не имел значительных преимуществ в других не менее важных аспектах.

Это было связано с личными предпочтениями Линь Му. Он предпочитал изучать вещи, связанные с историческими и культурными коннотациями, но был слаб в геймплее и других аспектах, которые привлекали игроков.

Игра «Славный век династии Тан» была основана на городе Чанъань, а игра «Лондон» была основана на Лондоне 18 века. Обе эти игры ссылались на множество исторических фактов, и он даже специально посетил какого-то известного ученого, который в основном изучал историю того времени. Игра «Вавилон» имела больше «фантастического» контента, но никаких крупных успехов эта игра в конечном итоге не смогла достичь, поэтому со своей новой игрой «Греция», Линь Му, очевидно, решил пройтись по старой дороге.

Такой выбор не мог быть неправильным, в конце концов, «верное воспроизведение истории» можно было рассматривать как хороший трюк, и такие опытные геймдизайнеры, как Линь Му, очевидно, понимали это. За рубежом было не так много подобных геймдизайнеров, поэтому игроки, которые интересовались историей, в основном были поклонниками Линь Му, и даже если сами игры, такие как «Славный век династии Тан» и «Лондон», не были особенно хорошими, они все равно покупали их.

Если не произойдет несчастного случая, эта игра сможет принести ему хорошее количество денег.

Тем не менее, Чэнь Мо чувствовал, что было немного странно оставлять Линь Му без заслуженного внимания. Но так как Линь Му был независимым геймдизайнером, средства, которые можно было в него инвестировать, были весьма ограничены.

Чэнь Мо немного подумал и решил позвонить Линь Му.

- Привет? Линь Му, это Чэнь Мо. Я хочу задать тебе вопрос, знаком ли ты с историей Египта?

----

Поговорив с Чэнь Мо, Линь Му почти сразу же решил обсудить этот вопрос с глазу на глаз.

Повесив трубку, Чэнь Мо посмотрел на часы — у него было еще пол часа до прихода Линь Му.

Использував капсулу удачи, ему, наконец, улыбнулась удача, и он получил несколько книг по древней истории мира.

Чэнь Мо будет довольно трудно создать достоверную игру про древность, но если за этот аспект будет отвечать Линь Му, то никаких проблем возникнуть не должно.

Вскоре прибыл Линь Му.

Чэнь Мо и Линь Му уже давно знали друг друга, но маршрут, по которому шли эти два человека, отличался. Линь Му по-прежнему настаивал на создании инди-игр, в то время как Чэнь Мо выбрал коммерческий путь. Объемы компании «Удар молнии» быстро увеличились за последние два года, и пропасть между двумя людьми уже была разницей между небом и землей, которую можно было увидеть невооруженным взглядом.

Однако Линь Му не жалел из-за своего выбора. В конце концов, у каждого были свои амбиции, и у независимых геймдизайнеров были свои принципы и мысли. Он любил создавать такие игры, как «Славный век династии Тан», так как мог таким образом популяризировать и продвигать древние культурные знания. Более того, он был не очень хорош в коммерческом маршруте, так как в таком случае ему пришлось бы начать бороться с другими крупными компаниями.

- Ты сказал по телефону, что хочешь создать игру с египетским фоном? - спросил Линь Му.

Чэнь Мо кивнул. - Верно, и я думаю, что среди отечественных геймдизайнеров ты являешься самым подходящим человеком. Я буду отвечать за структуру геймплея, сюжет, сражения и так далее. Ты будешь отвечать за историческую достоверность игры, культурную коннотацию и так далее.

Линь Му поколебался и спросил: - Я хочу узнать, почему Египет? Это будет продолжение игры «Uncharted»?

Чэнь Мо покачал головой. - Не просто Египет. Северная Америка, Иерусалим, Флоренция, Париж...

Он сделал паузу, а затем продолжил: - Это будет серия игр, которая раскроет многие крупные исторические события древности.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1759258>