

Глядя на своего сына, чье выражение лица постоянно менялось, прозвучал нежный голос Лю Вэйхуа: «Прими свою обыденность, прими обыденность окружающих тебя людей. В обычном есть великолепие, открой великолепие в обычном, и ты сможешь жить прекрасной жизнью»

«Обычный! Да, раньше я был обычным человеком. Обычный я пытался быть необыкновенной легендой, но в итоге потерпел сокрушительное поражение и предал всех родных. Но теперь я не обычный.»

Самое главное в играх — это не разработка ПО, не поддержка железа, а творчество! Креативность побуждает людей постоянно разрабатывать лучшее программное обеспечение, более мощное оборудование, 16-битные компьютеры, 32-битные компьютеры, домашние консоли и Интернет. Все это основано на постоянном улучшении потребностей людей, и никто никогда не упускал этого. Нет причин разрабатывать то, что людям не нужно.

"Pokémon", "The King of Fighters", "Romance of the Three Kingdoms", "Mortal Kombat", "Need for Speed", "Heroes of Might and Magic", "CS", "Red Alert", "StarCraft", "Warcraft", "World of Warcraft"...

«Папа. Я не обычный!»

Глядя в горящие мечтающие глаза, Лю Вэйхуа удовлетворенно улыбнулся: «Конечно, ты не обычный. В свои 16 лет ты лучший ученый в Шанхае».

□□...

«Почему ты вдруг решил поехать в Японию? Может ты два года отучишься в Лучжоу, в университете, прежде чем поехать туда?» - хотя Чжао Ин обычно очень спокойна, она все еще не может не беспокоиться о такой серьезной проблеме.

«Послушай и ничего не говори. Твой сын уезжает за границу, все в порядке!».

Чжао Ин не удержалась и хлопнула Лю Вэйхуа по спине.

«Ничего, я отправлю его туда, когда придет время. Мальчики всегда должны выходить на улицу и смотреть на мир, чтобы они могли стать мужчинами с неукротимым духом...»

Прежде чем он успел договорить, Чжао Ин снова ударила его: «Я не видела, чтобы ты зарабатывал на жизнь, ты только и умеешь что читать каждый день. Посмотри, как тебя выжимают в рабочем блоке! Хао Лай также является высшим руководителем в бюро, ты даже не можешь подавить людей снизу!»

Лю Вэйхуа не согласен: «Незачем подавлять. Если ты хороший начальник, ты можешь договориться. Если ты не можешь договориться, тебе не обязательно быть врагом».

Слушая ссору между ними, сердце Лю Чжиюань, которое все еще было беспокойным, внезапно успокоилось, и это все еще было знакомым вкусом и знакомой сценой. После еды Лю Чжиюань вернулся в свою комнату и сел за стол.

«Сейчас 1985 год. "Dragon Quest" был выпущен в 1986 году. Сейчас он должен быть в стадии разработки. "Legend of Zelda" была выпущена в 1987 году. Нет!» - Он яростно тряхнул головой и пробормотал себе под нос - «У меня недостаточно средств. У разработчиков еще достаточно времени, чтобы разработать эти эпохальные игры, какими бы хорошими ни были их идеи, какими бы репрезентативными они ни были, уже слишком поздно» - Лю Чжиюань, почесывая

затылок в отчаянии, продолжал писать и рисовать.

Покемоны, Пикачу, это тоже не сработает! Успех этой игры с самой высокой ценностью в мире обусловлен многими причинами. С точки зрения степени инновационности игры она не является лучшей в эту эпоху частых шедевров. Тем не менее, на одни только расходы на электронику уйдет более 90 миллиардов долларов США. Считая многих других питомцев, "Pokémon" - эти четыре символа стоят не менее 100 миллиардов долларов США! Ни в коем случае нельзя сдаваться, но и нельзя торопиться, спешка может только все испортить.

Лю Чжюань взял новый черновик, немного поколебался и написал в верхней части черновика слово "Pokémon": «Эта игра была впервые выпущена в феврале 1996 года, и осталось еще 10 лет. За эти 10 лет. Нет! За 5 лет нужно заработать достаточно денег и должна быть сформирована стабильная команда разработчиков для разработки этой игры. Кроме того, реклама игры также имеет решающее значение. Хотя Nintendo и возлагала большие надежды на эту игру раньше, но боюсь, они бы никогда не догадались, что это слово будет иметь такую ужасающую ценность! То есть, если я воспользуюсь методами раскрутки более поздних поколений, то я смогу создать покемонов стоимостью более 100 миллиардов! Это мой первый горшочек с золотом!»

«Я не могу просто ждать. 8-битные машины, 16-битные машины и 32-битные, эти кассетные и дисковые игровые приставки слишком быстро обновляются, не говоря уже о несовместимости различных драйверов, так что производители игр могут выпускать свои собственные игры только на одной консоли. Конечно, выпуск игр только на определенной консоли также связан с положением этих крупных компаний-разработчиков программного обеспечения.»

«Я уверен, что не смогу идти в ногу с 8-битными игровыми консолями. Если это 16-битные, Sega Mega Drive должна быть в разработке в это время. В моих нынешних условиях, даже если я бы продавал идеи и игры за последние несколько лет, чтобы компенсировать достаточно условий, боюсь, будет слишком поздно. Пришло время столкнуться с 32-битной консолью!»

Если 8-битная консоль дает людям понять, что в игры можно играть так, то 16-битная консоль говорит всем, что графика в игре может быть настолько изысканной, что люди постоянно с нетерпением будут ждать, может ли она стать лучше. Рождение 32-битной консоли — идеальный ответ на ожидания людей: оказывается, игры тоже могут быть такими же великолепными, как блокбастеры.

«Первой 32-битной машиной была 3DO, разработанная несколькими людьми из Panasonic, но именно Saturn от Sega и PS от Sony действительно повлияли на мир. Это, несомненно, тупик! Суть в том, что, хотя они были блестящими в прошлом, интернет в конце концов стал королем!»

«В эпоху консолей я могу успеть максимум на последний поезд, но, чтобы окупить эту потерю, требуется слишком много энергии и финансовых ресурсов. Даже если консоли имеют большой рынок в более поздних поколениях, этот рынок ничто по сравнению с онлайн-играми. Дело не в том, что консольные игры не так увлекательны, как компьютерные. Наоборот, консольные игры во многих аспектах могут даже превзойти компьютерные игры, но одна-единственная связь может иметь значение. Игра с наибольшим количеством игроков в мире всегда будет онлайн-игра, и самая обсуждаемая игра в мире — это всегда соревновательная игра. Она даже создала большую сцену, которая может посоперничать с олимпийской сценой»

«Турнир The International по "DOTA2", созданной на основе игры "World of Warcraft", имеет призовой фонд, превышающий 100 миллионов долларов, а "League of Legends" поддерживает

бесчисленное количество отраслей. Только опираясь на коллекцию карт, были подняты гигантские игры, такие как "World of Warcraft" и "Journey to the West". Следовательно, Интернет, должен быть главным выбором!»

Затем он взял грязный черновик и сказал: «Коротко! Стабильно! Быстро!». Производственный цикл короткий, период выпуска стабильный, а возвращение средств быстрое.

"Моя первая игра должна иметь эти характеристики, и я должен добавить еще одну, которая стоит дешево! Потому что у меня точно не будет много средств, поэтому круг будет намного меньше..."

□□...

«Чжюань, Чжюань. Просыпайся. Иди поешь и ложись спать».

Лю Чжюань внезапно поднял голову, дрожа.

"mmm..."

Глядя на окружающий стиль оформления 1980-х годов, он втайне вздохнул с облегчением: «Я уж подумал, что мне все это приснилось!»

<http://tl.rulate.ru/book/87364/2794735>