

В его предыдущей жизни МОБА-игры доминировали на рынке ПК-игр и на рынке мобильных игр; другие жанры даже близко не были так же популярны. По мнению Чэнь Мо, любая более-менее успешная МОБА-игра будет жить по крайней мере пять лет. (От переводчика: МОБА = League of Legends, Dota 2, Heroes of the Storm и т. д.)

Но МОБА-игры были успешны в его мире, а что будет с хорошей МОБА-игрой в таком мире, где игры в основном походили друг на друга и имели одинаковый принцип, который лежал в основе игр?

Хоть в этом мире и было много VR-игр, Чэнь Мо не думал, что VR-игры могли сравниться в реиграбельности с МОБА-играми.

Сейчас на ПК рынке игр этого мира больше всего было приключенческих игр и шутеров, но стратегические и управленческие игры дышали им в затылок.

Чэнь Мо думал, что МОБА, как жанр, который никогда не появлялся в этом мире, обладал огромным потенциалом.

Вот почему он сказал, что компьютерные интернет-кафе не вымрут.

Конечно сейчас он не собирался ничего рассказывать Чжуо Яо.

Чжуо Яо осмотрела его магазин и спросила: - Я тут подумала кое о чем. Ты что, единственный в магазине видеоигр?

Чэнь Мо спросил: - В смысле? Разве здесь нет других игроков?

Чжуо Яо объяснила: - Угх...в моем в интернет-кафе например есть человек, который отвечает за техническую сторону моего заведения и еще есть кассир. Ты работаешь тут один? Со всем успеваешь управиться?

- О, так вот что ты имела в виду. Ну да, пока что да. Оплата игрового времени лежит на самих посетителях. Ежедневное техническое обслуживание и уборка производятся профессионалами. На самом деле мне практически ничего не нужно делать, - ответил Чэнь Мо.

Чжуо Яо сказала: - Но тебе все равно нужно присматривать за первым этажом, верно? Разве твой личный офис не на втором этаже?

Чэнь Мо впал в ступор; он действительно проглядел эту проблему.

Теперь, когда его магазин начал работать с десяти до восьми, Чэнь Мо всегда должен оставаться на первом этаже до закрытия.

Это означало, что Чэнь Мо по сути был охранником!

Чжуо Яо сказала: - Я думаю, что ты должен нанять кого-то. В конце концов, ты теперь известный геймдизайнер, разве в глазах простых игроков не будет выглядеть странным то, что ты всегда будешь находиться на первом этаже?

Чэнь Мо кивнул: - Да, в этом есть смысл...

- Ладно, мне пора. Навести мое интернет-кафе в следующий раз. Поскольку мы соседи, давай чаще навещать друг друга, - сказала Чжуо Яо и встала с дивана.

- Никаких проблем! - ответил Чэнь Мо.

-----

Отослав Чжуо Яо, Чэнь Мо начал думать о найме администратора, который будет следить за первым этажом.

Из-за «Растений против зомби» у него теперь появился стабильный доход. И сейчас Чэнь Мо не испытывал недостатка в деньгах, как раньше. Он вполне мог платить другому человеку.

Однако сейчас он думал над другим вопросом — кого еще нужно ему нанять?

У многих геймдизайнеров есть помощники. Например, когда геймдизайнеры класса «А» или «S» начинали разрабатывать крупные VR-игры, они всегда искали себе помощников, ибо сделать крупную игру в одиночку было попросту невозможно.

Чэнь Мо теперь стал достаточно известен. Если бы он захотел нанять помощника, то, вероятно, многие геймдизайнеры, которые еще не вошли в индустрию, были бы согласны поработать на него за бесплатно.

Однако Чэнь Мо все еще сомневался.

Этот мир отличался от его прошлого мира. Его прежний мир полагался на деньги и таланты - чем больше талантливых людей работало в компании, тем лучше она развивалась. Популярные игры требовали слаженной работы многих десятков людей. В его прошлом мире креативность и инновации были важной частью успеха игр, но они отнюдь не были самыми главными причинами успеха игр.

В этом параллельном мире, где креативность была всем, все было по-другому. Если геймдизайнер класса «А» пронюхает об идее МОБА-игр, он сможет создать что-то хорошее в течение года.

Компания Чэнь Мо еще не была так известна и сильна, как "«Императорская династия» или «Дзен», так что креативность - это все, чем он сейчас владел, и он не мог позволить себе потерять это преимущество.

Сейчас у него на руках был ящик Пандоры. Как только коробка будет открыта, она радикально изменит индустрию видеоигр. Когда это произойдет, другие компании наверняка предпримут что-нибудь.

Но что, если перемены наступят раньше? Это определенно не будет хорошей новостью для Чэнь Мо!

Мышление Чэнь Мо, несомненно, повлияет на мышление ассистента после того, как он проработает у него долгое время. Как только его помощник придумает какую-нибудь инновационную идею и откроет свою собственную компанию, это будет больше похоже на выстрел в собственную ногу.

Чэнь Мо постепенно начал находить все больше причин не в пользу найма!

Однако в конце концов он решил нанять помощника.

В будущем ему предстоит создать более крупные игры, и он никак не сможет создать их в одиночку. Рано или поздно он должен будет найти себе помощников.

Тщательно все обмозговав, Чэнь Мо подошел к своему компьютеру и решил написать об этом на «Вейбо».

====

Ищу администратора в мой магазин видеоигр. Приветствуются симпатичные девушки с позитивным настроем и с базовыми знаниями игровой индустрии.

Ищу помощника для разработки игр, пол не важен, главное: иметь базовые навыки геймдизайнера, следить за последними новостями игровой индустрии и иметь позитивный настрой.

Заявители должны предоставить следующие документы: резюме, мнение о «Растения против зомби», мнение о любой другой мобильной игре на рынке, а также мнение о будущем индустрии видеоигр.

Если вы заинтересованы, пожалуйста, пришлите вышеуказанные документы на мой почтовый ящик.

====

Перечитав пост, он нажал на кнопку «опубликовать».

Сейчас у Чэнь Мо было около ста тысяч подписчиков на «Вейбо». Большинство из них были фанатами «Растений против зомби» или профессионалами индустрии, которым понравилась его игра. Большинство из них были удивлены, когда увидели его пост и начали активно комментировать его.

====

«Это хорошая возможность, но к сожалению я учусь в университете.»

«Я бы с удовольствием поработал, но я все еще учусь в школе Т\_Т.»

«Блин, наверное тот счастливчик, что станет его помощником, узнает много чего нового...».

«Я хочу стать помощником! Возьми меня!»

====

Спустя некоторое время пост Чэнь Мо увидели многие люди из-за активного обсуждения и множества лайков и репостов.

Многие люди хотели стать его помощником, но желающих стать администратором почти не было.

Войти в игровую индустрию было трудно даже в этом мире. Многие хотели присоединиться к игровой индустрии, но не могли это сделать в одиночку или же из-за отсутствия таланта, так что для многих стать помощником у более-менее известного геймдизайнера было единственным выходом.

Поскольку Чэнь Мо был теперь достаточно популярен, желающих работать под его началом было предостаточно.

В глазах многих Чэнь Мо был чрезвычайно талантливым геймдизайнером, чья первая игра стала вирусной. Они наверняка многому научатся, если начнут работать под его руководством!