

Фундамент игры «Onmyoji» был очень стойким. Несмотря на то, что стиль игры сильно отличался от стиля игры «I am MT», их ядро все еще было идентичным, игрокам все еще нужно доставать карты, улучшать их и собирать самую лучшую комбинацию карт.

Самую трудную часть процесса разработки будут составлять создание качественных сцен, а также создание качественных персонажей. Модели игры «Onmyoji» были чрезвычайно высокого качества, их качество было намного выше, чем в игре «Warcraft: The Frozen Throne» или в игре «Легенды Кунг Фу».

Но помимо создания качественных моделей и сцен придется так же сильно постараться над многими вещами: фоновая музыка, анимации, истории персонажей... Но, к счастью, все эти проблемы можно было решить с помощью денег.

Сейчас Чэнь Мо разделил создание игры «Onmyoji» на шесть различных категорий: сикигами и систему «Onmyoji», квесты, боевую механику, общение, в которое входило сразу несколько аспектов: охота, система личных сообщений, общение в чате и тому подобные вещи, систему душ и связанные с магазином вещи.

Самыми важными из них были так называемые «Сикигами» и система «Onmyoji», после которых шла система душ и все, что было связано с боевой системой, а затем уже история.

Китайские карточные игры были невероятно просты на первый взгляд, но основная сложность их разработки заключалась в разработке концепта самой игры, но так как Чэнь Мо просто воссоздавал уже существующую игру, с этим проблем у него не возникло и ему удалось довольно быстро закончить черновик.

Прежде чем спуститься вниз, Чэнь Мо отправил концепцию игры и эскиз персонажа Су Цзинью.

—

Прежде чем Су Цзинью смогла как следует рассмотреть документацию игры, Вэнь Линвэй и Цянь Кун уже собрались вокруг нее.

Они были двумя наиболее заинтересованными людьми, и именно поэтому они были так взволнованы, услышав о получении новой проектной документации.

Все были шокированы, когда увидели название следующей игры.

-Что? «Onmyoji»? - воскликнул Чжэн Хунси.

- Вау, эта игра на японскую тематику. Управляющий решил сделать ставку на это? - спросила Вэнь Линвэй.

Чжэн Хунси был немного озадачен и спросил: - Это работает? Интеллектуальная собственность теперь хоть и лучше, но... Японская тематика не особо популярна в Китае, так за счет чего же он хочет привлечь игроков?

Су Цзинью просмотрела проектную документацию и сказала: - Босс написал, что игра будет очень высокого качества, он написал, что даже наймет актеров озвучки...японского языка? Судя по всему, эта игра выльется в очень сложный проект...

- Кто знает, чем все это кончится!

Все были немного встревожены.

Чэнь Мо спустился по лестнице, когда дискуссия все еще продолжалась.

- Пойдемте в конференц-зал, мы быстро посмотрим планы на игру, - сказал Чэнь Мо, направляясь в конференц-зал.

Вэнь Линвэй последовала за ним: - Я тоже хочу послушать!

Чэнь Мо кивнул: - Хорошо, тебе можно.

После того как все расселись, Цзя Пэн спросил: - Босс, что это за игра? Она будет похожа на игру «I am MT»?

Су Цзинью спросила: - Будет ли эта игра донатной?

- О, это будет очень честная игра, - ответил Чэнь Мо.

Су Цзинью вздохнула с облегчением: - О, слава богу.

Цянь Кун был шокирован и снова просмотрел документацию: - Ммм, правда? Система призыва и система улучшения сикигами вообще не кажутся честными по отношению к обычным игрокам...

Чэнь Мо ответил: - Я говорил об истории. История игры будет развиваться в то время, когда призраки и люди жили бок о бок друг с другом. А сикигами отвечают за поддержание равновесия между ними. В ней будет так много трогательных историй между людьми и монстрами, поскольку большинство монстров прожили печальную жизнь... Если эта история не будет честной, то я не знаю, какая история может считаться честной и искренней.

Чжэн Хунси после того, как снова просмотрел документацию, сказал: - Хм. Эта история

кажется не совсем честной и искренней.

Цянь Кун почесал затылок, чувствуя, что что-то тут было не так, но не мог понять, что именно.

Чэнь Мо продолжил: - Вы, ребята, можете рассматривать эту игру как улучшенную версию «I am MT». Ядро игры похоже на ядро игры «I am MT», в ней есть аналогичная система получения карт, их улучшения и улучшение их боевых способностей. Но вместо карт сражаться будут 3D-модельки.

Цянь Кун, казалось, помолодел и был полон жизни: - Босс, значит эта игра будет донатной?

Чэнь Мо был слегка раздражен: - Да, можно сказать и так.

- Но тогда встает один важный вопрос. Поскольку это карточная игра, интеллектуальная собственность очень важна, не так ли? Мы не сможем пробиться на рынок без хорошей интеллектуальной собственности. Эта игра могла бы заработать много денег в Японии, но в Китае не так много поклонников, которым нравится подобная тематика, верно? - спросил Чжэн Хунси.

Чэнь Мо кивнул: - Угу.

- Тогда что насчет интеллектуальной собственности? Ты планируешь выпустить мультсериал, как в случае с игрой «I am MT»? - спросила Вэнь Линвэй.

Чэнь Мо покачал головой и сказал: - Нет. Мы ничего не будем делать, игра сама по себе станет сильной интеллектуальной собственностью.

Все были шокированы.

- Правда?

Чэнь Мо рассмеялся и сказал: - Правда. Но для этого мы должны сделать эту игру как можно более качественной. Нам нужно сделать все на самом высшем уровне: модели, сцены, музыку, озвучку, анимации, схожесть голосов, разные детали... Каждый аспект игры должен быть намного, намного лучше, чем в любой другой карточной игре на рынке.

Су Цзинью нахмурилась и спросила: - Должен быть намного, намного лучше, чем в любой другой карточной игре на рынке? Это будет сделать очень тяжело.

Чэнь Мо покачал головой: - Не совсем. В конечном итоге все упирается в бюджет. Так что золотая рыбка, когда ты начнешь искать аутсорсовые компании, ты сразу можешь перейти к самым качественным и дорогим. Я согласен заплатить двадцать тысяч юаней за одну модельку

персонажа. На этот раз нет никаких ограничений. И мне нужны знаменитые актеры озвучки из Японии. Я не против потратить больше денег, если эта трата улучшит качество игры.

Все были шокированы, двадцать тысяч за одну модельку? Знаменитые актеры озвучки?

Модельки для игры «I am MT» стоили в худшем случае две тысячи юаней за штуку, но на этот раз цена была в десять раз больше, не слишком ли это расточительно? А если учесть еще и трату на локации и анимации, стоимость создания этой игры будет даже намного больше, чем стоимость создания игры «Warcraft: The Frozen Throne»!

Хоть у Чэнь Мо и были деньги, но такая безумная трата денег...

Цзянь Кун немного колебался: - Босс, если ты действительно будешь так сорить деньгами, стоимость разработки превысит десять миллионов юаней...

Чэнь Мо кивнул: - Ну и что? Десять миллионов юаней разве это такая большая сумма? Я потратил тридцать с лишним миллионов на сценарики для игры «Warcraft: The Frozen Throne».

Цзя Пэн почесал затылок: - Ты не можешь сравнивать это с игрой «Warcraft: The Frozen Throne», это же мобильная игра...

- Не волнуйтесь, - заверил Чэнь Мо, - она не проиграет игре «Warcraft: The Frozen Throne» в плане прибыльности. Скажем так, у нас нет никаких ограничений, особенно для таких вещей, которые связаны с качеством игры, особенно много денег нужно будет потратить на художественное оформление и музыку. Я хочу получить все самое лучшее, цена меня не волнует.

Вэнь Линвэй сказала: - Боже, а я и не знала, что скряга может быть таким щедрым! Я к этому не привыкла!

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1256540>