

Хотя все старались не упоминать об этой теме, Чэнь Мо точно знал, из-за чего беспокоились эти люди.

Первоначально сильнейшими отечественными игровыми платформами являлись платформа компании «Императорская династия» и компании «Дзен», а другие более мелкие игровые платформы могли спокойно существовать и получать какой-никакой доход.

И хотя у каждой платформы были свои правила, никто из них не смел выдвигать слишком дикие требования, из-за чего геймдизайнеры могли заработать немного денег.

Но когда появилась игровая платформа Чэнь Мо, она нарушила неписанные правила, что было эквивалентно борьбе со всеми игровыми платформами Китая.

В итоге эти недобросовестные игровые платформы решили образовать коалицию.

И создание такой коалиции подало четкий сигнал многим людям. Они почувствовали угрозу, поэтому начали объединяться, чтобы дать отпор наглому новичку.

Хотя этот шаг в основном был направлен против игровой платформы компании «Удар молнии», эти независимые разработчики игр тоже будут затронуты в некоторой степени, но чуть позже.

Если игровая платформа компании «Удар молнии» рухнет или пойдет на компромисс, то в Китае образуется большой альянс игровых платформ.

И если такое произойдет, что станет с независимыми геймдизайнерами?

В лучшем случае они начнут получать гроши...

Конечно, существовала вероятность появления новой игровой платформы, но вероятность этого была слишком мала.

Многие независимые геймдизайнеры чувствовали, что надвигается кризис, но, к сожалению, не могли особо ничем помочь в этой битве, из-за чего могли только словесно поддержать Чэнь Мо.

В конце концов, Чэнь Мо выглядел более надежным, чем эти отчужденные и отдаленные крупные игровые платформы.

Молния Чэнь Мо: «Вам не нужно слишком много думать об этом. В будущем с каждым днем независимые геймдизайнеры определенно начнут чувствовать себя все лучше и лучше. Нынешнее состояние игрового рынка определенно ненормально, и я думаю, что скоро это время пройдет.

Я сам только начал заниматься своей игровой платформой и не хочу, чтобы меня начали контролировать другие. В конце концов, все знают, каково это, когда другие вмешиваются в твои игры.

Так что не волнуйтесь особо и лучше просто сосредоточьтесь на создании новых игр».

[Владелец группы] Троецарствие Чжан Сяокун: «Да, сэр, если уж вы написали такое, то мы можем быть спокойны».

Дьявол с луны: «666».

Крылья звездного духа: «Потрясающе!»

Вскоре в чате то и дело мелькало «666». Хотя многие не были знакомы с Чэнь Мо, им понравилось заявление Чэнь Мо. По крайней мере, на данный момент независимые геймдизайнеры и Чэнь Мо могли рассматриваться как союзники. Союзники, которые воевали с крупными игровыми платформами, которые хотели монополизировать рынок.

Крылья звездного духа: «В конце концов, Чэнь Мо, знаешь ли ты, что они сейчас создают новые игры, которые должны будут показать мощь этой коалиции? Что ты думаешь на этот счет?»

Молния Чэнь Мо: «Ничего, мне плевать».

Пепега: «Ли Фэн, ты действительно заслуживаешь быть офицером разведки нашей группы, откуда ты это узнал? Можно подробности?»

Крылья звездного духа: «Эй, в конце концов мне нравится собирать сплетни. Я также слышал от кое-кого, что они готовы выбрать две игры, которые должны будут стать их деревом, которое укроет их в дождливые дни».

[Администратор] Куб Хэнъян: «Они хотят продемонстрировать мощь их коалиции».

[Владелец группы] Троецарствие Чжан Сяокун: «Дело не только в этом. Не забывайте, что их игры будут выставлены сразу на нескольких больших платформах...»

Дьявол с луны: «Какие игры они собираются выпустить?»

Крылья звездного духа: «Я этого не знаю, на счет этого у них там все очень строго».

[Администратор] Куб Хэнъян: «Либо ММОППГ либо какой-нибудь шутер. Любой другой тип игры при таком огромном наплыве игроков будет бесполезной тратой ресурсов».

[Владелец группы] Троецарствие Чжан Сяокун: «Ну или РПГ-игру».

Крылья звездного духа: «Я слышал, что кто-то из них хочет создать полноценную игру по мотивам одной кастомки, но я не знаю, правда это или ложь».

[Владелец группы] Троецарствие Чжан Сяокун: «Скорее всего это была утка. Данный жанр все еще не раскручен и не получит должного внимания в любом случае. Если же они действительно сделают нечто подобное, то это будет похоже на игру в лотерею».

Вскоре группа начала обсуждать то, какие игры они могли выпустить. Чем больше они говорили, тем больше они отдалялись от реальности.

Чэнь Мо решил прекратить на сегодня читать этот чат.

----

В студии Цянь Кун тестировал только что созданный игровой прототип.

Карта ущелье призывателей была почти полностью воссоздана, но вся графика сейчас была позаимствована из других игр, и хотя и выглядела довольно качественно, стиль игры был чрезвычайно кошмарным и непонятным.

Цянь Кун щелкнул правой кнопкой мыши на открытое пространство, и на то место, куда он щелкнул, подошел варвар.

Этот варвар на самом деле являлся Гареном, но поскольку на данный момент не была создана модель Гарена, вместо нее использовали модель варвара.

Цянь Кун поместил вражеского героя, Тимо, перед Гареном с помощью консоли.

У Тимо тоже не было своей уникальной модельки, сейчас в ее роли выступал горный король из игры «Warcraft: The Frozen Throne».

Цянь Кун последовательно нажал на кнопки «Q», «W», «E», «R», и стал смотреть за тем, все ли было воспроизведено так, как надо

Всплывающий значок над героем, который сигнализировал о «сайленсе[1]» отобразился правильно. Спецэффект от ультимативной способности еще не был готов, но эффект, который появлялся на экране, отобразился корректно.

Никаких проблем с уроном и механикой навыков выявлено не было.

Цянь Кун взглянул на Чэнь Мо, который стоял сбоку. - Босс, все в порядке, текущий прототип игры относительно стабилен. Я продолжу проверять его.

Чэнь Мо кивнул. - Хорошо. Основной упор сделай на разных положительных и отрицательных эффектах, но и про остальное не забывай, это очень важно.

Цянь Кун сказал: - Расслабься, в наших предыдущих играх были созданы механики и посложнее, но никаких проблем же не возникло.

Чэнь Мо похлопал Цянь Куна по плечу и начал проверять процесс создания моделек.

Хотя Цянь Кун все время думал о том, как обмануть игроков, чтобы забрать все их деньги, он не мог отрицать того, что был гением в сфере вычислений, так что он мог не волноваться на этот счет.

[1] Сайленс — отрицательный эффект, который запрещал использовать навыки героям, на которых был наложен данный отрицательный эффект.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1307051>