

Цяо Хуа сказал с улыбкой: - Создашь кое-что? Чэнь Мо, игры – это не китайская капуста, и они не растут в земле словно обычные початки. На самом деле, тебе не нужно беспокоиться, на этот счет, так как рано или поздно ты перейдешь в «S»-ранг, к чему такая спешка?

Чэнь Мо сказал: - Я понял, большое спасибо, секретарь Цяо.

Выслушав объяснение Цяо Хуа, Чэнь Мо многое понял.

Очевидно, что судьи этого мира были похожи на судей из предыдущего мира Чэнь Мо, то есть при оценке игры учитывались несколько факторов, а не только количество игроков, прибыльность и популярность.

Например, в прошлой жизни Чэнь Мо игра «PUBG» была невероятно популярной в одно время, но в итоге так и не получила награду «Игра года»...

При оценке игры многие судьи учитывали «художественный» фактор. И в это понятие входило множество вещей.

Например, хороша ли структура всего игрового мира...

Качественно ли наполнен сюжет и наделены ли персонажи характером.

Хорош ли дизайн уровней...

Есть ли в игре новаторские идеи...

И так далее, этот список у каждого судьи был своим.

Хотя такие игры, как «League of Legends», «Outlast» и «Minecraft», можно было назвать лучшими в своем типе игр, самая большая проблема заключалась в том, что в глазах судей они не были чем-то выдающимся. Конечно, они могут получить награду «Лучшая компьютерная игра», «Лучший хоррор» и «Лучшая инновационная игра», которые были весьма престижными наградами, самую престижную награду в виде «Игра года», им будет очень трудно получить.

Поскольку эти игры были недостаточно всеобъемлющи, они находились в невыгодном положении с точки зрения наполнения мира, сюжета и дизайна уровней.

В глазах некоторых традиционных и консервативных судей, даже если в игру и играло огромное количество людей и хоть она и была невероятно популярна, если игра не дотягивало до их критериев, она ни за что в жизни не сможет получить награду «Игра года».

Чэнь Мо задумался.

Что касается необходимой для достижения цели игры, то тут все было немного сложно.

На данный момент у Чэнь Мо было два больших ограничения, первое - время, а второе - скорость.

На дворе уже был ноябрь, и в этом году ежегодная церемония награждения игр состоится в начале февраля, то есть чуть менее чем через три месяца.

Чэнь Мо должен был создать виртуальную игру до начала церемонии награждения и получить на ней награду за лучшую игру года, чтобы получить личность геймдизайнера «S»-класса.

В противном случае ему придется подождать до следующего года. Но Чэнь Мо не хотел столько ждать.

Итак, всего три месяца на создание виртуальной игры?

Это звучит немного глупо, но это было выполнимо. В конце концов, игра «Outlast» Чэнь Мо была в основном создана за три месяца.

Виртуальные игры тоже бывают разными. По сути, прохождение игры «Outlast» занимало чуть больше часа.

Впрочем, все зависело от конкретной игры.

В конце концов, игра «Outlast» являлась очень заскриптованной игрой, но на данный момент для создания открытого мира попросту не было времени.

Потребуется огромное количество времени на построение мира и огромное количество художественных ресурсов. И плюс такую виртуальную игру придется делать как минимум год...

Более того, Чэнь Мо в настоящее время не имел опыта в создании большого открытого мира. До сих пор игры, которые вышли из-под пера Чэнь Мо, выглядели вполне простыми.

Более того, Чэнь Мо не планировал сейчас создавать сверхбольшие игры. Ведь сейчас он только хотел улучшить свой ранг, не более.

Другими словами, Чэнь Мо нуждался в особой игре.

Для начала она должна подходить для виртуальной реальности.

Чем больше ресурсов будет сэкономлено, тем лучше. Плюс ее будет необходимо создать всего за три месяца...

Должна соответствовать вкусам судей, обладать определенной степенью «художественности» и иметь шансы стать «Игрой года».

Более того, она должна быть качественной и быть особой игрой, такой игрой, которая еще никогда не появлялся в этом мире.

И у Чэнь Мо была на уме одна такая игра.

Игра «Overwatch» от компании «Blizzard».

Так как Чэнь Мо вспомнил об этой игре, он был немного удивлен, но после недолгих размышлений он понял, что она, кажется, являлась лучшим вариантом на данный момент.

Конечно, в предыдущем мире Чэнь Мо вокруг игры «Overwatch» витало множество споров, и самая большая проблема этой игры - ее продолжительность жизни.

Если сравнивать ее с долгоживущими играми, например с игрой «LoL», «Dota 2» и «CS:GO», которые являются киберспортивными играми, игра «Overwatch» действительно была не так хороша, как вышеупомянутые три игры с точки зрения удержания игроков, и она очень сильно отставала от них с точки зрения репутации, популярности и конкурентоспособности...

Но у какой из этих игр было больше всего наград?

В предыдущем мире Чэнь Мо, в 2016 году, игра «Overwatch» забрала награду в виде «Игра года». Можно сказать, что в том году она получила самую благородную награду из всех возможных.

Более того, игра «Overwatch» опередила игру «Uncharted 4», из-за чего начали возникать споры, так как многие думали, что игра «Uncharted 4» была намного лучше игры от компании «Blizzard».

Некоторые люди даже говорили о том, что на рынке и так уже находилось множество успешных соревновательных игр, которые не выиграли эту самую престижную награду, так почему же игра «Overwatch» смогла забрать ее? Неужели компания «Blizzard» помогла своей игре получить ее нечестным путем?

Но на самом деле причину этого было нетрудно понять.

Хотя игра «Overwatch» не могла посоревноваться с другими играми в рамках киберспорта, ее

преимущества заключаются в дизайне персонажей, инновациях в геймплее, мире и культурной коннотации. Судьи очень ценили эти аспекты.

Более того, для Чэнь Мо игра «Overwatch» была очень привлекательна на данный момент, так как ее было очень просто сделать.

Для первой версии «Overwatch» будет достаточно создать всего нескольких карт и чуть больше двадцати героев.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1383889>