Чэнь Мо немного размялся, после чего спустился вниз.

В последнее время в его магазин видеоигр приходило все больше посетителей, так как многие игроки хотели встретиться с ним и сделать несколько фотографий на память.

В конце концов, Чэнь Мо теперь стал известным геймдизайнером.

Игроки, которые хотели доставить ему бритвы лично, оказались довольно дружелюбными. Они были особенно счастливы после того, как Чэнь Мо согласился предоставить им доступ к бета-тесту своей следующей игры.

Су Цзинью покачала головой, пока смотрела на этих людей: - Это прямая иллюстрация того, насколько слабой и самодостаточной бывает мелкая буржуазия...

Поговорив с несколькими новыми посетителями, Чэнь Мо надел куртку.

- Хм? Босс, куда это ты собрался? - спросила Су Цзинью.

Чэнь Мо редко выходил на улицу и большую часть времени проводил в магазине видеоигр на втором этаже.

Все, что можно было сделать с помощью интернета, было сделано с помощью интернета. Он временами даже ленился заказать еду, что уж говорить о нормальной готовке...

Вот почему Су Цзинью была шокирована тем, что Чэнь Мо собирался выйти на улицу.

Чэнь Мо ответил: - Я собираюсь прогуляться. Я вернусь до закрытия.

Затем Чэнь Мо вышел из своего магазина и направился в интернет-кафе «Судьба», которое находилось на другой стороне дороги.

Чэнь Мо уже поиграл в VR-игры и получил определенное представление о них, сейчас же он хотел проверить рынок ПК-игр.

До сих пор Чэнь Мо создавал только мобильные игры, и поэтому у него не было хорошего понимания рынка ПК или виртуальной реальности.

Чэнь Мо не был доволен тем, что его знали только как создателя мобильных игр, сейчас он хотел стать тем, кого будут знать как создателя компьютерных игр.

Но для этого ему нужно будет провести некоторые исследования, прежде чем он войдет в эту

отрасль, и лучший способ сделать это - посетить интернет-кафе.

Популярность той или иной игры можно судить по тому, сколько человек в нее играет в одном интернет-кафе. И такая полученная статистика будет намного надежнее, чем просмотр каких-нибудь топов.

За стойкой регистрации сидела Чжуо Яо и ела семечки, смотря какую-то драму.

Чжуо Яо сразу же заметила приход Чэнь Мо и поспешно выбросила весь мусор в мусорное ведро: - О, не часто ты посещаешь мое кафе.

Чэнь Мо рассмеялся: - Разве ты не владеешь этим интернет-кафе? Почему ты работаешь администратором?

- ~Вздох~, конечно же, чтобы сократить расходы. У меня есть одна работница, но я не могу позволить ей работать каждый день. Ну а так как делать мне особо нечего, я решила поработать сама, - ответила Чжуо Яо.

Чэнь Мо рассмеялся: - Свободные места есть? Я займу одно.

- Конечно есть. Здесь никогда не было много народу, у меня всегда есть свободные места, кроме праздничных вечеров.

- Отлично, - сказал Чэнь Мо, - пойду поищу место, где можно посидеть.

- Если у тебя появится вопрос, можешь спросить администратора. Вон того парня.

Чжуо Яо указала на человека в очках.

Чэнь Мо кивнул: - Хорошо, спасибо.

Чжуо Яо махнула рукой: - Не нужно благодарностей. Я все еще жду, когда ты разработаешь игру, которая сможет подавить виртуальные игры.

Чэнь Мо рассмеялся: - Я постараюсь.

Отсканировав свое удостоверение личности, Чэнь Мо заплатил двадцать юаней.

Поскольку имперская столица запретила курить во всех общественных местах, все интернет-кафе были довольно чистыми и не пахли сигаретами.

Идя к своему месту, Чэнь Мо быстро просмотрел, во что играют другие игроки.

В основном играли в ММОРПГ и стратегии.

В ММОРПГ играло довольно много игроков, и Чэнь Мо уже успел определить три наиболее популярные игры, пока шел к своему месту.

В основном все играли в «Легенду о мече», «Пророчество повелителя луны» и в «Три королевства».

«Легенда о мече» - это игра жанра уся, которая была разработана компанией «Дзен». Ее виртуальная версия считалась одной из лучших виртуальных игр в Китае и была самой лучшей игрой компании «Дзен».

Поскольку стоимость разработки виртуальных игр была довольно высока, если бы игра потерпела неудачу, даже такой компании, как «Дзен», было бы трудно справиться с потерями.

Именно из-за успеха «Легенды о мече» компания «Дзен» решила разработать виртуальную версию игры.

В основе игры «Пророчество повелителя луны» лежала восточная тематика и важным фактором успеха было то, что эта игра была основана на популярном веб-романе с таким же названием. Эта игра была разработана Ань Цю Цзян, геймдизайнером класса «S» из компании «Императорская династия». Виртуальная версия этой игры сейчас находилась в разработке, и поговаривали, что она могла быть выпущена в конце года.

Эта игра принесла «Императорской династии» много постоянных игроков и много денег, однако она не была так хорошо воспринята, как «Легенда о мече».

И последняя игра - «Три королевства», сильно отличалась от других игр. ММОРПГ-игра, в которой шла битва между нациями, было весьма необычным сочетанием. И хоть у нее не было такой огромной аудитории, какая была у двух других игр, но она приносила довольно много денег, а также имела довольно много лояльных игроков. Однако, поскольку у компании, которая издала эту игру, не было много денег, они пока не планировали создать ее виртуальную версию.

За пределами Китая было создано несколько РПГ, например «Небесное кольцо». Но то ли из-за проклятья, то ли из-за плохой рекламы, каждая зарубежная игра, которая пыталась захватить часть рынка в Китае, не обретала успеха. И даже фэндом не помог «Небесному кольцу» избежать этого проклятья.

Помимо ММОРПГ, существовала стратегия под названием «Завоевания легиона», которая была невероятно популярна в Китае.

«Как стратегия может быть такой популярной? И ее популярность можно даже сравнить с некоторыми ММОРПГ-играми? Невероятно…».

Чэнь Мо нашел иконку «Завоевания легиона» на компьютере и кликнул на нее два раза.

http://tl.rulate.ru/book/48330/1225214