

Количество продаж игры «Diablo» стало горячей темой среди профессионалов игровой отрасли.

«Вы видели статистику игры «Diablo»? Это противоречит логике! Он смог продать 1,87 миллиона копий за первый месяц?»

«Боже мой, это же 167 миллионов юаней прибыли! Как это возможно, я думал, что игры от третьего лица уже давно никому не нужны!»

«Я не могу поверить в это, в его новой игре не было ничего особенного! Более того, это однопользовательская игра, она даже близко не так богата контентом, как любая онлайн-игра!»

«Но игроки ставят ей очень хорошие оценки!»

«Это из-за качества игры?»

«Независимо от качества игры, если бы игра была скучной, отзывы не были бы такими замечательными. Его игра за первый месяц разошлась действительно большим тиражом, и у нее замечательный рейтинг!»

«Скорее всего мы что-то упустили...»

Большинство геймдизайнеров были обеспокоены этой статистикой.

Несмотря на то, что Чэнь Мо заработал рекордные триста семьдесят миллионов юаней за месяц с помощью игры «Onmyoji», доход от игры «Diablo» находился на совершенно ином уровне.

Графика в игре «Onmyoji» превосходила графику всех других мобильных игр на рынке, а так же геймплей стал намного продуманнее, из-за чего ее успех можно было вполне легко объяснить.

Конечно, тогда все были шокированы результатами игры «Onmyoji», но они смогли понять причины успеха этой игры, когда сравнили эту игру с существующими играми на рынке.

Но игра «Diablo» вообще не попадала под это правило, так как никто ничего не ожидал от нее. Даже закоренелые фанаты Чэнь Мо не могли придумать никакой причины, по которой его новая игра будет такой же успешной, как и все остальные.

Но когда была опубликована статистика за первый месяц, многие геймдизайнеры поняли, что они, скорее всего, допустили ошибку.

—

Пока геймдизайнеры исследовали успех игры «Diablo», на форумах множество игроков праздновали свою победу.

Многие поклонники Чэнь Мо пытались заставить особо ярых троллей выполнить свои обещания.

«Ты пообещал, что съешь свой монитор, так что я жду видео».

«Тут также некоторые написали, что съедят свои флешки, клавиатуры, кружки.... Приятного аппетита, ребята».

«Не сможет продаться тиражом более чем в пятьсот тысяч? 1 870 000 это больше пятисот тысяч?»

«Хм? Эта тема умирает. Мы не можем позволить ей умереть. Братья, оживляем ее, может кто-то обратит внимание на нее и накажет этих троллей!»

«Шишка».

«Продам гараж».

«Продам велик».

«Вы, ребята, ужасны, кто же только пинает упавших людей? Не забываем про локти, отмечаем Чэнь Мо, пусть увидит эти сообщения!»

—

От различных дискуссионных тем до обычных форумов, везде сейчас говорили об успехе игры «Diablo».

На «Вейбо» даже появились популярные темы, в которых обсуждали статистику игры «Diablo» за первый месяц.

Эта игра типа «руби и режь» завоевала уважение многих геймдизайнеров, которые ранее недооценивали ее.

—

Многие геймдизайнеры РПГ-игр в крупных компаниях начали проводить встречи, на которых пытались исследовать успех игры «Diablo».

Большинство участников таких встреч были первоклассными геймдизайнерами компьютерных РПГ-игр. И все они были в замешательстве от того, как что-то столь древнее, как РПГ-игра от третьего лица, смогла достичь такого большого успеха?

Разве этот жанр не отошел от дел давным-давно? Почему игроки решили поиграть в такую игру, когда на рынке было много качественных ММОРПГ от первого лица?

В штаб-квартире компании «Дзен» состоялась встреча, которую организовал Яо Юй.

У Яо Юя было больше всего опыта, так как он создал игру «Легенда о мече». Он обладал обширными знаниями в области разработки ММОРПГ и однопользовательских РПГ-игр и был одним из лучших в плане написания сюжета.

Яо Юй также начал играть в игру «Diablo» после того, как были опубликованы итоги продаж за первую неделю, и он уже успел выяснить причины, по которым игра «Diablo» стала такой успешной.

Яо Юй начал делиться своим анализом с другими присутствующими геймдизайнерами.

- После более глубокого изучения новой игры Чэнь Мо, я думаю, что в ней все это время была одна вещь, которой все мы пренебрегали, – так называемое «удовлетворение».

- Не знаю, поняли ли вы, о чем я только что сказал, но игрокам часто приходится сталкиваться с сотнями монстров, и на некоторых уровнях количество монстров будет настолько велико, что весь обзор игрока будет заполнен ими. Но когда игрок уничтожит всю эту орду, он получит удовлетворение, которого он не получит в большинстве ММОРПГ, так как в новой игре Чэнь Мо есть огромные всплывающие числа урона, а также прекрасное визуальное и звуковое сопровождение.

Остальные геймдизайнеры согласно закивали.

- Конечно такой метод безмозглый, но зато очень эффективный.

- И это произошло в основном потому, что все РПГ-игры - это онлайн проекты. И из-за необходимости баланса всплывающие цифры урона в наших играх не могут быть такими большими.

- Так вот почему Чэнь Мо сделал одиночную игру?

- Это значит, что он с самого начала думал о создании подобной игры?

- Дело не только в этом. Я скопировал такой стиль в свою игру, и мне удалось воссоздать аналогичное чувство после нескольких серьезных изменений, но по сравнению с чувством, которое приносит его игра, этого все равно не достаточно.

- И тогда я сузил круг вопросов до трех основных.

- Во-первых, моя игра «Легенда о мече» основана на системе блокировок способностей. И чтобы игроки чувствовали то же самое удовлетворение, способности не должны блокироваться.

- Во-вторых, игра «Легенда о мече» в своей основе имеет слишком яркий художественный стиль, монстры вообще не страшные, из-за чего игрокам было плевать, убьют ли они еще одного или сотню мобов.

- В-третьих, есть предел тому, сколько монстров может находиться на экране в игре от первого лица. Если в моей игре перед игроком появится больше пары десятков монстров, игрок не сможет нормально передвигаться или же атаковать, из-за чего игровой опыт будет существенно ухудшен.

- Может быть в виртуальной реальности все будет обстоять иначе, но это все равно породит другого рода проблемы. Самая большая проблема заключается в том, что игры типа «руби и режь» должны быть однопользовательскими. Но исходя из стоимости разработки игры «Diablo», а это, кто не знает, около ста семидесяти миллионов юаней, создание виртуальной версии этой игры обойдется примерно в миллиард юаней... Сколько компаний будут уверены в том, что смогут окупить такие огромные инвестиции с помощью какой-то там однопользовательской виртуальной игры?

Другие геймдизайнеры посмотрели друг на друга, после чего пришли к какому-то выводу.

- Это значит, что нам придется внести изменения в эти три пункта, чтобы наша игра ощущалась намного лучше?

- Художественный стиль сделать более мрачным и изменить перспективу обзора на третье лицо?

- Но разве тогда это не будет копированием?!

- Кому какая разница? Главное сделать все качественно, и тогда к тебе не возникнет вопросов!

На встрече воцарился хаос.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1274411>