Одиннадцатого ноября, когда все думали, что война, спровоцированная Чэнь Мо, подошла к концу и Чэнь Мо вышел победителем, одно сообщение породило множество волн.

Компания «Императорская династия» и компания «Дзен» объявили, что достигли взаимовыгодного сотрудничества и с этого момента будут поддерживать друг друга. Все игры, которые будут опубликованы на любой из включенных в список игровых платформ, будут автоматически появляться и на всех других включенных в список игровых платформах, и они также смогут получить позиции в списках рекомендуемых игр.

И что самое неприятное, к этому альянсу присоединились еще более десяти небольших игровых платформ.

Другими словами, компания «Императорская династия» и компания «Дзен» взяли на себя инициативу, поглотили все небольшие игровые платформы и создали очень большую игровую платформу.

Все игры, опубликованные на любой из вышеперечисленных игровых платформах, появятся и на других игровых платформах, и в случае чего любая игра может попасть в список лучших игр, и данный список будет показываться сразу на всех игровых платформах

Если какому-то геймдизайнеру повезет и его игра попадет в такой список, это означает, что его игра будет рекламироваться сразу на более чем десяти игровых платформах. И такая реклама действительно будет слишком ужасающей.

Изначально игровая платформа компании «Удар молнии» была третьей по величине игровой платформой в Китае, но теперь она, в лучшем случае, смогла бы попасть в список десяти лучших игровых платформ.

Хотя ни компания «Императорская династия», ни компания «Дзен» ничего не упомянули о игровой платформе компании «Удар молнии», было ясно, что такова была их контратака. Перед лицом мощного конкурента эти старые игровые платформы решили объединиться и подавить своего противника массой.

Штаб-квартира компании «Императорская династия».

В офисе Лин Чаосю сейчас находилось сразу три геймдизайнера класса «S», что было очень редким событием.

Цю Цзян и Янь Чжэньюань сидели на диване, в то время как Цинь Сяо сидел на кресле и беззаботно положил свои ноги на стеклянный столик перед собой.

Линь Чаосю сказал: - Вы все все поняли?

Янь Чжэньюань кивнул. - Да.

Цю Цзян сказала: - И ты собрал нас всех ради этого?

Линь Чаосю кивнул. - Это сотрудничество очень хорошо повлияет на всех вошедших в альянс компаний, особенно на нас, но сейчас же нам нужна ключевая игра, которая покажет силу нашего альянса.

Цинь Сяо спросил: - Новая игра?

Линь Чаосю кивнул. - Верно, Дин Син также разговаривал с Лю Юаньфэном наедине, надеясь, что он что-нибудь создаст. Мы не должны сидеть без дела, будет лучше, если мы воспользуемся этим шансом.

- От каждой игровой платформы будет выдвинута лучшая по их мнению игра, и всего несколько лучших игр получат самое лучшее рекламное место.

Цинь Сяо, Цю Цзян и Янь Чжэньюань внимательно слушали его. Очевидно, что это была очень хорошая возможность для них.

Линь Чаосю продолжил: - Вы должны создать супер хит, который привлечет внимание как можно большего количества игроков.

Цинь Сяо спросил: - Ограничения по платформам?

Линь Чаосю сказал: - Их нет, главное, чтобы игра была действительно хороша.

Цю Цзян сказала: - Думаю будет лучше, если это будет моя игра, я довольно хорошо разбираюсь в ММОРПГ.

Цинь Сяо сказал: - Шутеры тоже довольно популярны в Китае.

Цю Цзян взглянула на него. - Шутеры обычно не переносят в виртуальную среду, в то время как ММОРПГ - да.

Цинь Сяо: - ... .

Линь Чаосю сказал: - Каждая игра имеет свои преимущества. Мобильных пользователей будет намного легче привлечь с помощью рекламы. Виртуальных игроков можно привлечь с

помощью качественной игры. На счет компьютерного рынка вы знаете все сами.

Янь Чжэньюань кивнул: - Если мы действительно хотим создать хит, то будет лучше, если мы выпустим ММОРПГ, так как у нее больший процент удержания.

Цинь Сяо покачал головой. - Я так не думаю. Сейчас рынок ММОРПГ уже разделен между тремя титанами, и я не думаю, что нам стоит мешать им существовать на рынке.

Линь Чаосю спросил Цю Цзяна: - Все настолько плохо?

Цю Цзян на мгновение задумалась и сказала: - Судя по текущей статистике создание ММОРПГ-игры по-прежнему является прибыльным делом. Однако если мы хотим создать игру, которая сможет проглотить большую часть рынка, нам нужно будет соблюсти как минимум два условия.

- Во-первых, наша игра должна иметь лучшую графику и предусмотреть множество вещей. Во-вторых, нам нужно проанализировать рынок и увидеть, чего сейчас больше всего хотят игроки.

Цинь Сяо вмешался: - Это означает, что мы, по сути, не внесем никаких серьезных инноваций, и я не думаю, что опрос как-то скажется на нашей игре

Цю Цзян закатила глаза.

Линь Чаосю сказал: - Не нужно спорить, мы все равно еще не можем сказать, что готовят наши конкуренты. Не обязательно ограничиваться ММОРПГ. За рубежом, например, популярна вот эта игра, - сказал Линь Чаосю и показал видео.

- Что это, разве это не «Варкрафт»?

Цинь Сяо, Цю Цзян и Янь Чжэньюань были немного удивлены.

Линь Чаосю покачал головой: - Нет, это так называемая кастомка, которую называли - «Борьбой богов» или что-то в этом роде.

Три геймдизайнера внимательно просмотрели все видео.

Линь Чаосю сказал: - Согласно полученной информации, автор этой карты решил создать свою собственную игру и уже нашел себе компанию.

Цинь Сяо слегка сморщил брови: - О? Seriously? Кто-то решил взяться за что-то подобное?

С точки зрения геймплея, ему показалось, что в увиденном не было ничего особенного.

Более того, содержание этой карты было слишком простым, единственное, что было достойно похвалы, так это наличие множества героев и системы экипировки.

И кто-то серьезно решил взяться за такое всерьез? Это что, шутка?

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1300171>