В этот момент он попросил Линь Шу занять место, а сам с решительным видом ворвался в толпу, но в тот момент, когда он почти успел влезть в очередь без очереди, его схватил дежурный учитель и оттащил в конец, заставив стоять в общем порядке.

Через некоторое время Сюй Лянцы вернулся с обедом, и, к счастью, он купил не только то, что любил сам, но и тарелку тушеных баклажанов, которые нравились Линь Шу.

За обедом Сюй Лянцы спросил:

— Линь Шу, ты можешь сегодня после уроков зайти ко мне домой?

Линь Шу задумался, а затем ответил:

— Сегодня? Мне не очень удобно…

Он торопился домой, чтобы обдумать свои планы по заработку.

Сюй Лянцы настаивал:

— Пожалуйста! В «Рагнарёке» есть задание, которое я никак не могу пройти. Этот босс слишком сложный, я уже несколько раз пытался, но постоянно умираю. Помоги мне. Если пройдешь, я дам тебе мою коллекцию комиксов «Безголовый призрак» на месяц.

Линь Шу не был заинтересован в комиксах Сюй Лянцы, так как уже знал их концовку. Но услышав название игры «Рагнарёк», он вспомнил кое-что, немного подумал и согласился:

— …Ладно. Я зайду к тебе после уроков.

После занятий Линь Шу отправился с Сюй Лянцы к нему домой, и, включив компьютер, они загрузили сохранение. Линь Шу, благодаря своим выдающимся способностям к расчетам и планированию, успешно провел Сюй Лянцы через битву с боссом, несмотря на слабую колоду.

Да, «Рагнарёк» был карточной игрой.

В то время как большинство крупных игр уже начали уделять особое внимание графике и механике, «Рагнарёк» отличался довольно скромными размерами и простой механикой. Но у него была одна особенность, характерная для западных игр — возможность создавать собственные моды.

По воспоминаниям Линь Шу, в то время китайская игровая индустрия была заполнена играми с красивой графикой, но пустым содержанием. Весь рынок был наводнен браузерными играми, созданными ради быстрой прибыли, а крупные сетевые игры продолжали копировать друг друга или повторять самих себя. Хотя позже некоторые классические игры выделились, на тот момент они еще не были особенно популярны или успешны.

Однако, несмотря на хаотичность рынка сетевых игр, они все же приносили прибыль.

А вот рынок одиночных игр был на грани краха, и лишь несколько классических серий пытались выжить в условиях финансового пузыря и рынка, заполненного низкокачественными продуктами, искали пути к спасению.

Они искали спасения в функциях модов, сетевых механизмах и продаже виртуальных предметов.

Эти изменения не были бесполезными, но лишь помогали сохранить прибыль, не возвращая рынку былой славы. Настоящее возрождение рынка произошло спустя несколько лет с появлением «открытых игр».

С этого момента и до эпохи виртуальных сетевых игр с использованием голографических проекций и нейроинтерфейсов, основным направлением игр для ПК стало «продажа движков», а не «продажа игр».

До того, как Сюй Лянцы упомянул «Рагнарёк», Линь Шу размышлял о том, как найти подходящий проект для создания успешной игры и получения первого дохода. Эта идея не была ошибочной, за исключением того, что у Линь Шу не было стартового капитала, а его знания о технологиях и временном контексте были неполными.

Ведь используемые на тот момент компьютерные технологии и языки программирования сильно отличались от тех, которые Линь Шу изучал и использовал позже. Кроме того, уровень аппаратного обеспечения и программной базы также не соответствовал его минимальным требованиям.

По крайней мере, на тот момент Линь Шу не мог даже мечтать о создании проектов, которые стали основой его компании в будущем. А создание игры, соответствующей текущему уровню и немного его превосходящей, также представляло определенные трудности.

Переобучение на текущие технологии не было проблемой для Линь Шу, учитывая его знания о более современных технологиях и наличие системы в его мозге. Реальной проблемой было то, что крупные игры требовали огромного объема работы, который невозможно было выполнить в одиночку, что снова возвращало его к вопросу финансирования.

Без значительных средств все разговоры были бесполезны.

Однако игра, в которую играл Сюй Лянцы, дала Линь Шу новую идею.

Как уже упоминалось, «Рагнарёк» был довольно компактной игрой.

Компактность заключалась не только в ее небольшом объеме и простой графике, но и в малом количестве кода и изображений.

Такие игры, если только они не обладали уникальной концепцией или исключительной игровой механикой, обычно не оказывали большого влияния. Если бы игра была сделана очень хорошо, она могла бы получить хорошую репутацию и высокие продажи, но все равно не смогла бы привлечь большое количество преданных игроков… если только она не обладала чем-то особенным, что выделяло бы ее среди других.

Но создать что-то особенное и привлекательное не так просто. Это не просто новая идея или интересная концепция, которая сразу привлечет внимание всех. Это также не тщательно продуманный дизайн или захватывающий сюжет, которые заставят всех восхищаться.

Для этого нужен подходящий момент.

Ваша идея должна точно попасть в точку, затронув то, что нужно современным игрокам, и удовлетворить потребности времени.

Линь Шу изначально не ставил перед собой таких амбициозных целей, но, увидев функцию модов в «Рагнарёке», он вспомнил кое-что. Если говорить о тенденциях развития одиночных

игр в последние годы, то они уже начали проявляться — такие серии, как «The Elder Scrolls» и «Fable», стали популярными по всему миру, «GTA» получила признание за свою открытость и игровой процесс… Дополнения к «The Sims» становились все более разнообразными, количество пользовательских модов росло; игра «Elona», которая в эпоху игр объемом в десятки гигабайт занимала классическое место с объемом всего несколько десятков мегабайт, стала ярким примером; а постепенное появление различных пользовательских игровых движков также подтверждало это.

Китайские игры также двигались в этом направлении — некоторые игры, такие как серия «Sword of Legends», начали продавать дополнения к сюжету, а другие, как серия «Star Fantasy», начали продавать персонажей и сюжеты… Однако китайские игры были более сдержанными, поэтому даже при таких шагах они не могли сравниться с зарубежными играми по уровню открытости.

Но для Линь Шу это стало открытием.

Как уже упоминалось, в период до возвращения Линь Шу в прошлое, игры для ПК претерпели кардинальные изменения. Разработчики игр перестали продавать истории и сюжеты, а начали продавать движки и связанные с ними наборы, в то время как основная сюжетная линия, которая раньше была главной изюминкой, превратилась в бонус.

И большинство китайских разработчиков игр могли бы сделать то же самое, но просто не могли перестроиться и не хотели этого делать. Ведь хороший движок можно использовать в нескольких играх, а открытость модов, хотя и может продлить жизнь игры и увеличить ее привлекательность, снижает конкурентоспособность последующих игр на том же движке.

Это логичный коммерческий подход, и Линь Шу признавал это. Однако для индустрии, которая развивается и меняется так быстро, такой консервативный подход мог привести только к застою.

Поэтому, когда наступил кризис, люди начали искать новые пути.

И «открытые игры» — или модель производства игр на основе движков — появились именно в такой ситуации. И когда рынок традиционных игр начал активно вытесняться виртуальными играми, эта новая модель постепенно заменила старую, открыв новые возможности для рынка одиночных игр.

Через двадцать лет на рынке появилось множество простых в использовании игровых движков, и любой игрок мог выбрать понравившийся движок и самостоятельно создавать контент, а затем загружать свои моды в сеть и продавать их по фиксированной цене другим игрокам. Разработчики движков получали прибыль, взимая плату за авторские права с каждой продажи мода и продавая персонажей, модели и улучшенные версии движков.

Однако, когда этот парень женился, он все же отправил Линь Шу приглашение и получил от него крупную сумму денег на подарок.

http://bllate.org/book/16614/1519547