Чэнь Мо просмотрел недавно опубликованные игры на рынке .

Большинство крупных компаний сейчас молчали, но Чэнь Мо знал, что они сейчас скорее всего тестируют свои новые игры. До тех пор, пока они не будут вдоль и поперек вылизаны их не выпустят на рынок, так что сейчас по сети ходили разные слухи на счет разных игр.

Чэнь Мо удалось найти тестовое видео новой игры «Императорской династии» под названием «Защита святого фонтана».

«Хм? «Императорская династия» тоже решила создать свою версию «Растений против зомби»? Вероятно, мне следует обратить на эту игру внимание.»

Чэнь Мо включил видео и начал изучать игру.

По мере того как новая инновационная игра будет становиться популярной, множество подобных игр, очевидно, появится спустя некоторое время.

«Растения против зомби» была на слуху в течение двух месяцев; если бы другие геймдизайнеры захотели сделать подделку, двух месяцев было бы более чем достаточно для создания копии.

Чэнь Мо был готов к такому, но не думал, что это произойдет так скоро.

Его игру можно было рассматривать как потомка игр типа «Башенной защиты», но популярность его игры превзошла популярность большинства игр такого типа, так как его игра требовала большего стратегического планирования.

Для геймдизайнеров этого мира не было сложно определить почему «Растения против зомби» стала так популярна. Любой геймдизайнер даже класса«С» смог бы сказать как минимум половину причин.

«Звездная оборона» стала первой копией. Неизвестный разработчик видеоигр смог перелопатить его игру за два месяца.

Логика создателя «Звездной обороны» была весьма неплохой, он использовал тот факт, что его игра была бесплатной, и его игра бы собрала всех тех игроков, которые все еще не сыграли в «Растения против зомби», и с помощью показа рекламы он хотел получать прибыль.

Он был нацелен на игроков, которые не хотели тратить деньги на игру, или на тех, кто уже устал от «Растений против зомби».

Однако Чэнь Мо это не волновало, так как он знал, что такой план уже обречен на провал!

Было три основные причины, почему такой план был очень плохим.

Во-первых, поскольку этому разработчику не хватало мастерства, он побоялся вносить какие-либо изменения в механику игры, в основном из-за того, что он побоялся, что ненароком уберет какой-нибудь важный аспект игры. В итоге это привело к тому, что его игра была практически точной копией «Растений против зомби» с точки зрения механики и геймплея.

Это означало, что большинство игроков «Растений против зомби» не будут начинать играть в его игру. Если эта игра была почти полной копией оригинала, почему бы тогда им просто не сыграть в оригинал?

Более того, первые несколько уровней «Звездной обороны» были обучающими уровнями. Этот фактор сильно повлияет на тех игроков, которым уже надоела игра Чэнь Мо, так как большинство тех, кто уже перестал играть в нее, не были терпеливыми людьми.

Во-вторых, такая игра не подходит для бесплатной категории игр!

Независимо от того, собирался ли разработчик такой игры получать деньги с рекламы или за внутриигровой донат, оба варианта не выглядели хорошо в глазах игроков. По сравнению с «Растениями против зомби», единственное, что получила «Звездная оборона» - плохие отзывы.

В третьих, стиль, механика и дизайн уровней «Растений против зомби», все эти три фактора очень хорошо сочетались с художественным оформлением игры. Если бы художественное оформление было изменено, то игроки бы почувствовали, что в игре что-то было не так и перестали играть в нее.

Это привело к тому, что многим игрокам не понравилась «Звездная оборона», хоть они и не могли точно определить причину данного недовольства. Поскольку создатель «Звездной обороны» превратил растения в защитные системы, а зомби - в насекомых, это повлияло на восприятие игроков, а это, в свою очередь, сильно повлияло на их эмоции.

Поэтому Чэнь Мо и глазом не моргнул, когда увидел эту игру. Эта подделка была обречена с самого начала, и вскоре она просто утонет в плохих отзывах игроков. Скорее всего, она даже неплохо ударит по бюджету компании!

После того, как «Небесный лимит» выпустил «Звездную оборону», несколько других небольших компаний вышли с подделками «Растений против зомби». Однако Чэнь Мо с первого взгляда мог сказать, что их качество было даже хуже, чем качество игры «Звездная оборона», и они спустя несколько минут уже стали посмешищем, что только заставило Чэнь Мо улыбнуться.

Единственное , что беспокоило на данный момент Чэнь Мо - «Защита святого фонтана», игра,

которая будет выпущена компанией «Императорская династия».

Ее создателем был Цю Бинь, геймдизайнер класса «B». До этого от него вышло несколько успешных игр.

Судя по видео, «Защита святого фонтана» имела много схожих черт с «Растениями против зомби», но назвать эту игру подделкой можно было с натяжкой, так как многие элементы не совпадали друг с другом.

У «Защита святого фонтана» не было пяти дорожек, по которым шли зомби, вместо разделенных полос движения тут был цельный кусок карты, по которой монстры могли идти в разнобой.

Игрок должен размещать различные защитные строения около «Святого фонтана», например башни магов, гнезда драконов и бараки паладинов, чтобы демоны не смогли дойти до фонтана.

«Защита святого фонтана» отличалась от «Растений против зомби» тем, что в этой новой игре Цю Бинь добавил такие вещи: разные навыки у юнитов, разные уровни сложности и прокачка самих защитных строений. Было только несколько особенностей, которые как-то могли указать на игру «Растения против зомби».

Если бы кто-то сказал , что создатель «Защиты святого фонтана» скопировал некоторые моменты у «Растений против зомби», то наверняка нашлось бы большое количество поклонников, которые начнут защищать Цю Биня.

С таким большим количеством изменений можно было бы с натяжкой назвать эту игру подделкой, поскольку ядро боевой механики было практически полностью изменено.

Но можно было заметить невооруженным глазом, что игра черпала вдохновение из игры «Растения против зомби».

Чэнь Мо подумал, что эта игра, безусловно, будет успешной. С таким количеством рекламы, которое компания «Императорская династия» вскоре запустит, будет неловко, если ей не удастся опередить игру «Растения против зомби».

К сожалению, в этом мире без приличного количества денег, которые можно спустить на рекламу, будет тяжко.

Однако эта игра все еще находилась на ранней стадии тестирования. По данным «Императорской династии», до выхода игры нужно будет подождать еще около трех месяцев.

Причина, по которой им потребуется так много времени для доработки, заключается в том, что они должны будут добавить много дополнительного контента. Они, вероятно, думают, что

игроки могут сказать, что они скопировали «Растения против зомби», из-за чего приняли превентивные меры предосторожности, что привело к тому, что они добавили различные уровни сложности и много дополнительного контента, чтобы игроки не смогли сказать ничего подобного.

Из-за этого Чэнь Мо нужно поторопиться.

Хотя этот инцидент не представлял реальную угрозу для Чэнь Мо, он подтвердил догадки Чэнь Мо: игровая индустрия в этом мире была такой же, как и в его предыдущем мире - быстрой и бесстыдной!

Несмотря на то, что «Растения против зомби» была на рынке всего два месяца, многим компаниям уже удалось создать подделки, и они сделали их намного быстрее, чем компании из его предыдущего мира.

Точно так же, как создатели «Звездной обороны» сумели додуматься до стратегии бесплатного распространения, причем сделав вид, что их игра является чем-то новым, «Императорская династия» смогла бы использовать свою огромную пользовательскую базу и просто задавить «Растения против зомби» своими рекламными компаниями.

Было очевидно, что компании, которые создавали и выпускали видеоигры, не были сидячими утками, а голодными волками, которые ни за что не упустят свой шанс.

Как только они увидят этот шанс, как например, это было «Растениями против зомби», все преимущества, которыми обладал Чэнь Мо, исчезнут!

Чэнь Мо понял, что ему пора сделать свою следующую игру!

http://tl.rulate.ru/book/48330/1206117