

В прошлой жизни «Растения против зомби» покорила весь мир, заработала миллионы долларов за месяц и побила множество рекордов.

Если бы ее продавали по три доллара за экземпляр и за месяц ее купили бы примерно 1,5 миллиона раз, то выручка составила бы 4,5 миллиона долларов, или около 27 миллионов юаней (309 млн. рублей), конечно же эта сумма была не совсем верной, ибо с этой суммы еще нужно было уплатить налоги...

С другой стороны, какова была ежемесячная прибыль «I am MT»?

В 2013 году, когда китайский рынок мобильных игр только начинал развиваться, «I am MT» заработала пятьдесят пять миллионов юаней!

«Растения против зомби» была одиночной игрой, и количество продаж неизбежно начало уменьшаться с течением времени. С другой стороны, «I am MT» была бесплатной игрой. Даже после трех-четырех лет ее прибыльность особо не снижалась.

Успех «Растений против зомби» не мог быть воссоздан раз за разом, но модель прибыли «I am MT» можно было вписывать куда угодно снова и снова!

«I am MT» показала всему миру, что такое китайские игры, и проложила путь на всемирный рынок для китайских разработчиков. Будучи эталоном для карточных игр, «I am MT» была скопирована много раз, и подобные игры иногда появлялись на рынке даже сейчас.

«I am MT» вполне заслужила титул «Лучшей оригинальной народной карточной игры» и долгое время занимала первое место в магазине приложений в его прошлом мире, прежде чем в игровую индустрию пришли более смелые игроки и сделали игру, которая превзошла «I am MT».

Чэнь Мо хотел использовать ту же модель прибыли, так что создание «I am MT» будет его первым шагом. Особенности этой игры очень подходили для Чэнь Мо.

Первая особенность заключалась в том, что ее было довольно легко сделать! Плюс «I am MT» с точки зрения графики была довольно приятной, но не была сложной, так что сейчас для Чэнь Мо ее будет нетрудно воссоздать. Кодирование, дизайн уровней, игровой стиль и графика после употребления стольких книг ничего не значили для Чэнь Мо..

Стилистика этой игры была довольно проста, впрочем как и механика. До тех пор, пока арты будут приемлемого качества, он сможет сделать эту игру за месяца два или три, не больше.

Вторая особенность заключалась в том, что она была очень легкой. «I am MT» не делала ошибки других китайских игр — она не вынуждала игроков донатить в игру заоблачные суммы. На самом деле все было с точностью до наоборот. Ее создатели сделали так, чтобы каждый

игрок мог получать гору и маленькую тележку разных бонусов совершенно бесплатно, а во время разных праздников эти бонусы умножались во множество раз...

Кроме того, в игре не нужно было следить за процессом боя или вовремя нажимать кнопки — все делалось автоматически, из-за чего игрокам не нужно было напрягаться.

Чэнь Мо так же должен был взять во внимание тот факт, что сейчас он находился в параллельном мире. Если бы он создал какую-нибудь слишком донатную игру, он, скорее всего, просто получил бы толпу сердитых поклонников и навредил своей репутации.

Так что «I am MT» будет достойной игрой для тестирования пределов игроков этого мира!

Третья особенность заключалась в том, что такую игру будет легче всего продвигать!

Но Чэнь Мо сейчас много думал над одним вопросом.

Что являлось ядром карточных игр? Верно, интеллектуальная собственность!

Многие разработчики видеоигр будут буквально выбрасывать деньги на защиту своей интеллектуальной собственности.

Почему интеллектуальная собственность была так важна и почему она стоила так много денег?

В карточных играх в основном интеллектуальная собственность решала, сколько будет стоить та или иная карточка. Если бы в игре существовали две легендарные карточки — Бэтмена и никому неизвестного бойца, цена, которую игроки были бы готовы заплатить за легендарную карточку с Бэтменом, находилась бы на совершенно другом уровне.

В его предыдущем мире самой популярной интеллектуальной собственностью было: «Наруто», «Ван Пис», «Fate». До тех пор, пока у компании есть право на использование этой интеллектуальной собственности, вопрос зарабатывания денег в этой компании даже не будет подниматься.

Карточная игра без популярной интеллектуальной собственности за плечами будет обычной карточной игрой без души.

Чэнь Мо обдумывал, как решить проблему с интеллектуальной собственностью.

Он сразу же подумал купить уже очень известную интеллектуальную собственность в этом параллельном мире, но он сдался вскоре после того, как узнал цены.

Конечно, не все права на использование интеллектуальной собственности были такими дорогими. Например, не очень популярные романы или аниме можно приобрести за несколько сотен тысяч долларов. Однако из-за этого его игра будет ограничена тем фактом, что о ее ядре мало кто знает, из-за чего в нее будут играть намного меньше людей, чем могло бы.

Покупка не очень популярной интеллектуальной собственности была бы пустой тратой денег.

Чэнь Мо теперь застрял меж двух огней - он не хотел покупать непопулярную интеллектуальную собственность, но он так же не мог позволить себе купить что-то популярное. Да и даже если бы он мог себе позволить купить что-то популярное, он конечно же не стал бы тратить настолько много денег!

Поэтому Чэнь Мо решил создать свою собственную интеллектуальную собственность.

Конечно, у Чэнь Мо был другой выбор, например, он мог нарисовать один том манги о «Наруто» или же нарисовать один том манги «Ван Писа», но он решил, что если он решит это сделать сейчас, это приведет его к поражению.

Для того, чтобы любое произведение завоевало уважение и получило немного популярности нужно очень много времени. Более того, с нынешними способностями Чэнь Мо он не смог бы достичь хорошего качества картинки. Да и даже если он сможет рисовать по главе в неделю, кто знает, сколько времени потребуется, чтобы его копия получила достаточное количество внимания.

Перебрав множество различных вариантов Чэнь Мо понял, что мультсериал «I am MT» можно будет очень легко воссоздать и на данный момент он будет лучшим выбором.

Анимационная индустрия в этом мире не стояла на месте, в отличие от большинства разработчиков игр. Пока Чэнь Мо будет обеспечивать анимационную компанию модельками персонажей, сюжетом и сценами, качество продукта, вероятно, не будет слишком сильно отставать от оригинала.

Он хотел воссоздать этот мультсериал из-за того, что он был очень популярен в его предыдущем мире. Его первый эпизод собрал более тридцати миллионов просмотров на iQIYI (аналог ютуба), и иногда его даже называли культурным феноменом, так как он смог войти в историю из-за необычных игроков «World of Warcraft».

Но, конечно, наряду с созданием такого сериала были и определенные риски...

Самой большой проблемой было то, что часть успеха сериала «I am MT» в какой-то степени зависела от истории и большой пользовательской базы «World of Warcraft». В этом мире не было игры под названием «World of Warcraft», поэтому зрители не смогут понять некоторые ее части.

Конечно многие вещи не нуждались в объяснении из-за того, что они играли в «World of Warcraft», но аудитория этого мира разве знала о такой игре?

И если они не поймут смысл этого мультика, разве это не повлияет на популярность самой игры?

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1207537>