

Если интеллектуальная собственность была душой карточных игр, цифры были ее телом. Если вся система цифр рухнет, то за ней последует и сама игра.

И наоборот, если бы система была очень хорошо сделана, то игра будет обладать очень сильной живучестью.

Хорошим примером может послужить карточная игра из его прошлой жизни — «OMG! Kingdoms». Она все еще приносила своим создателям десятки миллионов юаней спустя два года после своего выхода.

Несмотря на то, что это была карточная игра, ее «душа» была ужасна и даже можно было сказать, что ее не было вообще. Когда она появилась на рынке, фэндом «Three Kingdoms» уже был загнан в землю. Каждый месяц выходило по несколько игр с темой «Three Kingdoms». Если бы эта игра была основана исключительно на интеллектуальной собственности «Three Kingdoms», «OMG! Kingdoms» скорее всего умерла бы через месяц-другой.

Было много игр с основой в виде «Three Kingdoms», которые были довольно успешными, такими как «OMG! Kingdoms», «Junior Three Kingdom» , «Immortal Conquest» и «Gong Cheng Lue Di». Эти игры дали некоторым разработчикам неправильное представление о том, что «Three Kingdoms» - это хорошая интеллектуальная собственность.

Если бы они на самом деле сделали игру на основе «Three Kingdoms», они бы поняли, что эта интеллектуальная собственность была самой настоящей ловушкой.

Поскольку каждый месяц выходило по несколько игр с «Three Kingdoms» в основании... Ну, если игра не будет высшего качества, она никогда не сможет стать хотя бы немного известной. Но если бы разработчики взяли за основу какое-нибудь аниме или популярный роман, они бы с легкостью переплюнули игру с «Three Kingdoms» в основании.

Да и играли бы игроки в такую игру, где в названии присутствовала надпись «Three Kingdoms»?

Было много компаний, которые использовали фундамент в виде «Three Kingdoms» для своих игр, которые намеренно убрали слова «Three Kingdoms» из своих названий. Например в «Rivalless Thrashing», «Beating Wei Shuwu», «Immortal Conquest» и «Gong Cheng Lue Di» полностью убрали из своих названий проклятое словосочетание, которое серьезно бы подпортило рейтинг еще не вышедшей игры.

Особенностью хорошей интеллектуальной собственности было то, что она могла сама зарабатывать деньги и продвигать себя. Если бы у разработчика была интеллектуальная собственность, такая как «Ван Пис» или «Наруто», даже если бы его только что вышедшая игра была простой копией самой обычной карточной игры только с другими модельками, она все равно принесла бы ему много денег.

Но что насчет «Three Kingdoms»? Если бы он создал игру с использованием имени «Three Kingdoms», он не только бы не заработал денег, но получил маленький вагон помоев!

Это было доказательством того, что «Three Kingdoms» не дает никаких преимуществ.

Тогда почему же «OMG! Kingdoms» стала такой популярной? Дело было не в теме, а в качестве игры.

Контент, который предоставляла игра, стиль игры и числовые атрибуты «OMG! Kingdoms» были лучшими среди карточных игр. Ее успех напрямую был связан с качеством игры, а не с интеллектуальной собственностью.

Но тогда почему китайские карточные игры создавались снова и снова, несмотря на то, что на рынке было и так много других игр? Почему игроки продолжают выбрасывать свои деньги, несмотря на то, что все они были одного типа?

Например, «Onmyoji» была в свое время очень популярной игрой, ее разработчики сумели сделать очень красивую графику. Но если не обращать внимания на то, что ее графика была очень хорошей, по сути, она была обычной карточной игрой.

Сейчас Чэнь Мо хотел скопировать успех «OMG! Kingdoms» и «Junior Three Kingdom». И пусть его «I am MT» не имела в своей основе «Three Kingdoms», она все равно будет довольно привлекательной игрой!

-----

Две недели спустя...

Прошел целый месяц с начала разработки «I am MT».

Помимо переноса документации, Су Цзинью продолжала рисовать. На данный момент была готова уже половина всех карт, а сама игра уже была почти готова.

Единственное, что оставалось, так это продолжать совершенствовать систему, сбалансировать атрибуты каждой карточки и ждать, когда будут готовы оставшиеся карты.

Разработка игры продвигалась довольно быстро, так как механика игры была довольно проста.

Все, кроме Чэнь Мо и Су Цзинью, относились к этой игре как к проходной истории. Су Цзинью не входила в этот список только потому, что она над ней работала.

В то время как игру они практически не ждали, их интерес к мультсериалу постепенно рос...

-----

- Я думаю, что концепция достижений довольно хороша. Просто представьте себе, что после того, как вы что-то сделали, сразу же появится всплывающее окно с похвалой и очками достижений; разве это не заставит вас почувствовать, что вы сделали что-то важное?

- Ребята, а вы замечали, что правила этого мира такие забавные? После того, как персонажи умирают, все, что им нужно сделать, это либо воскреснуть на кладбище, либо в форме духа подбежать к своему телу, чтобы возродиться.

- Верно! Персонажи из других сериалов никогда не умирают, но в этом сериале они могут умирать снова и снова. Это дает большую творческую свободу...

- А я думаю, что эта штука с рунами возвращения довольно интересна. Они просто должны использовать руну, чтобы вернуться в гостиницу.

- Я провел кое-какое исследование. По-видимому, это исходит из Средневековья, люди в те времена брали один камень из своего камина, если им предстояло отправиться в путешествие. Когда они начинали тосковать по дому, они доставали этот камень и смотрели на него, чтобы немного сбить тоску. Обычная серия мультсериала превратилась во что-то познавательное, я этого не ожидал...

- Я вообще не представляю, как управляющему удастся придумывать такие вещи. Однако не лучше ли было приложить столько усилий для создания игры?

- Я не совсем понимаю, о чем думает управляющий, но этот мир слишком обширен. Я думаю, что ему нужно стать минимум геймдизайнером уровня «А» или «S», чтобы сделать хорошую игру с таким большим миром. Может быть, сейчас он не в силах сделать хорошую игру с таким миром, и именно поэтому он решил сделать мобильную игру?

- Ну я действительно могу сказать, что управляющий приложил намного больше усилий к проработке сериала и его мира, чем к самой игре.

- Но зачем? Даже если в итоге и получится отличный мультсериал, какое отношение он будет иметь к этой игре? Все ли из тех, кому понравился сериал, будут играть в эту игру?

- Кто знает...однако я действительно хочу погулять по Азероту. Только представь, ты - Таурен, который бежит по бескрайним равнинам...

-----

Чэнь Мо внимательно вслушивался в их болтовню.

В самом начале все ждали выхода следующего эпизода исключительно потому, что в основе мультсериала лежала доселе редко встречаемая тема. И с каждой серией они постепенно начали углубляться в мир...

На Азероте было много интересных механик, таких как возвращение в гостиницу с помощью руны возвращения, скорость передвижения игрока увеличилась бы, если бы он сел на виверну или грифона, приход игрока в форме души к своему телу даст возможность воскреснуть, повышение уровня после выполнения заданий и получение разных достижений после выполнения специальных заданий...

Некоторые из таких моментов были чисто игровыми фишками, но они были довольно просты для понимания рядовых геймеров. И из-за этого они постепенно втягивались в этот мир и хотели узнать, что там будет дальше...

И прямо сейчас у Чэнь Мо созрела еще одна идея - воссоздание Азерота!

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1209973>