«Что вообще происходит? Откуда появилось столько игр, которые бесстыдно решили скопировать «I am MT»!»

«Абсолютная копия «I am MT»! Всего лишь поменяли модельки!»

«Просто поставьте всем единицы и удаляйте, незачем играть в это».

Разделы комментариев к этим играм были в огне, было много сообществ, которые решили объединиться и наклепать этим играм плохие отзывы, что привело к падению рейтинга. Сейчас оценки этих игр не превышали семи баллов.

Но поскольку над «Убийцей демонов» потрудились чуть больше, эта игра имела более высокий балл, но все же оценка не превышала 7,1 единиц на пике.

Появилось много игроков, которые решили написать об этом Чэнь Мо. «Посмотри что ты наделал! Ты плохо повлиял на других геймдизайнеров, теперь все они решили создать донатные игры».

И хоть у таких игр было много ненавистников и плохих отзывов, не потребовалось много времени, чтобы понять, что хоть рейтинги таких игр были ужасными, у них все равно было много загрузок...

Дискуссионный форум игры «Убийца демонов».

«Я так хотел получить карточку с главным героем... В общем я задонатил!»

«Еще один парень пришел сюда и говорит, что эта игра копия...»

«Ну и что, просто игнорируй его. Мы будем играть в свою игру».

«Я думаю, что лучше доверить наши деньги такой крупной компании, как «Императорская династия». И хоть «I am MT» была неплохой игрой, но во главе этой игры стоит небольшая компания, так что я не думаю, что наши деньги пойдут на нужное дело».

«Эта игра вполне неплоха, так что я, пожалуй, поиграю в нее немного».

«Не забудьте добавлять других игроков в друзья, чтобы мы могли помочь друг другу в бою!»

Вскоре были опубликованы доходы этих карточных игр, и никто не смог сказать, что эти игры были убыточными. Доход «Убийцы демонов» был лучшим, и профессионалы игровой индустрии подсчитали, что ежемесячный доход этой игры может приблизиться к 23 миллионам юаней.

И из-за этого фанаты «Убийцы демонов» и «I am MT» напали друг на друга, но на этот раз «Императорская династия» предпочла держать рот на замке, независимо от того, что говорили фанаты.

После появления этих игр многие геймдизайнеры поняли, что формат карточных игр подходил практически к любой теме, и если они сделают оригинальную игру, она начнет приносить им деньги.

И хоть они получают много негатива в свой адрес, в конце концов они заработают много денег!

После первой волны появления карточных игр точно последует еще одна волна, так как многие геймдизайнеры начали создавать свои клоны «I am MT».

С этого момента рынок мобильных игр наполнится донатными играми...

В это же время Чэнь Мо не проявлял никаких признаков активности.

Техасский холдем был снят с рекламного места на игровой платформе «Императорской династии» через месяц, но Чэнь Мо не отменил призовые за занятие первых мест.

Сейчас реклама уже не была так важна, ибо у него появилась своя база игроков.

После того, как «Линия жизни» была выпущена, Чэнь Мо ничего не писал, и сейчас никто не знал, что он будет делать дальше. Другие разработчики видеоигр вздохнули с облегчением, но все они пытались понять, что сделает Чэнь Мо дальше.

Теперь, когда у Чэнь Мо появились деньги и постоянные игроки, если он выпустит еще одну успешную игру, она станет популярной в одно мгновение.

Многие дизайнеры думали практически об одном и том же: «Надеюсь, что этот урод возьмет перерыв на год или что-то в этом роде, иначе я не смогу за ним угнаться!»

Чэнь Мо коснулся стены, которая находилась перед ним.

То, что он ощутил кончиками пальцев, было тем же самым, что он почувствовал бы в реальности...

Чэнь Мо попробовал много чего сделать и понял, что виртуальная реальность практически ничем не отличалась от реальности, за исключением повышенной выносливость и скорости.

Чэнь Мо чувствовал себя спортсменом, который не запыхался после марафона.

«VR-игры в этом мире находятся на таком уровне? Впечатляет».

Чэнь Мо не мог не удивиться такому прогрессу.

Сейчас Чэнь Мо лежал в игровой капсуле в своем офисе и попробовал поиграть в «Earth Online», VR-игру, которую сделали не в Китае.

Эта игра была одной из самых популярных игр, и временами в нее играло по семь миллионов человек в день.

Это число могло показаться небольшим, так как даже игровая платформа Чэнь Мо имела чуть больше десяти миллионов активных пользователей. Но если учесть, что VR-игры было намного тяжелее и дороже создавать, а также то, что капсулы могли позволить себе далеко не все, то все вставало на свои места.

Игровые капсулы стоили от пятидесяти до двухсот тысяч юаней.

Но такая цена относилась только к моделям серийного производства. Многие производители предоставляли возможности кастомизации игровых капсул, и если покупатель готов заплатить больше денег, то производитель мог добавить в капсулу все, что только было можно.

Так что стоимость доступа к VR-играм была далеко не дешевой.

Различные VR-игры имели различные требования к оборудованию. Для запуска «Earth Online», например, требуется дорогая игровая капсула.

Кроме того, VR-игры сами по себе стоили недешево.

Стоимость разработки VR-игры в десять раз превосходила стоимость разработки AAA-игры для

ПК. Для создания хорошей AAA-игры для ПК нужно было потратить около сорока миллионов юаней, но для того, чтобы сделать VR-игру такого же калибра, нужно было потратить как минимум четыреста миллионов юаней...

В Китае только такие компании, как «Императорская династия» или «Дзен», могли позволить себе потратить такую огромную сумму денег.

И если затраты на разработку были выше, то и цена, естественно, тоже была существенно выше. «Earth Online» продавалась за триста девяносто девять долларов, что в переводе на юани выливалось в две тысячи пятьсот юаней.

Люди, которые были готовы потратить сотни тысяч на покупку игровой капсулы, а затем еще несколько тысяч на покупку одной игры, были немногочисленны. Большинство нормальных людей подумает, что хоть VR-игры и были великолепны, такие деньги было лучше потратить на покупку хорошего автомобиля.

Поскольку игровые капсулы были очень дорогими, это создало спрос на VR-интернет-кафе. Придя туда, любой желающий мог заплатить от пятидесяти до двухста юаней и поиграть час в VR-игру. Люди, которые не могли позволить себе купить игровую капсулу, могли бы пойти в интернет-кафе и поиграть в VR-игры там.

Но из-за высокой стоимости разработки, а также небольшой базы игроков, VR-игры все еще не были супер успешными. Сейчас VR-игры все еще были далеки от полного подавления компьютерных игр.

Чэнь Мо сейчас находился в зоне появления новичков. В этой зоне игроки хоть и могли видеть друг друга, но взаимодействовать между собой никак не могли.

«Earth Online» была игрой-симулятором, в которой игроки могли испытать то, чего не смогли бы испытать в реальной жизни.

Даже смертельно больной человек будет самым обычным игроком в этой игре.

В «Earth Online» все стартовали с одной точки и имели одинаковые атрибуты на старте.

Рекламным слоганом «Earth Online» было: «В этой игре вы сможете насладиться совершенно другой жизнью».

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1222278>