

Даже медиа-компании, которые занимались только видеоиграми, были шокированы такой статистикой. Довольно много взрослых людей практически не спали в эту ночь.

Почему? Потому что они пытались дописать свою статью!

В первый же день продажи «Растений против зомби», игры, о которой никому до этого не было известно и которую нигде не рекламировали, преодолела отметку в двадцать тысяч скачиваний за двадцать четыре часа. В любом другом случае они могли бы просто скопировать свою старую статью и изменить там название и немного изменить текст, но сейчас это было невозможно, ибо эта игра была самой настоящей бомбой!

Игровые СМИ думали, что в первый день продажи этой игры будут находиться в районе восьмидесяти тысяч, так как считали «Растений против зомби» казуальной головоломкой, а у игр такого типа не было большой аудитории. В первые несколько часов она привлечет немного игроков из «Вейбо», а после того, как шумиха утихнет, продажи медленно, но верно, начнут падать.

Но в конце концов статистика полностью превзошла их ожидания!

Она не только не замедлилась, но и продолжила расти, и за двадцать четыре часа пробила отметку в двадцать тысяч скачиваний!

Некоторые знали, что они скорее всего станут свидетелями исторического момента.

В полдень, когда была опубликована двадцатичетырехчасовая статистика "Растений против зомби", средства массовой информации начали быстро выкладывать свои статьи.

=====

«Темная лошадка этой недели - «Растения против зомби»!»

«Больше двадцати тысяч загрузок в первый же день.»

«Все геймеры говорят: - Я не могу не играть в эту игру!»

«Профессионалы игровой отрасли предсказывают: игры-головоломки скоро станут популярными!»

«Обзор игры «Растения против зомби»: много контента, уникальный стиль игры, невероятное качество!»

«Вы можете в это поверить? Flappybird и «Растения против зомби» произошли от одного и того же создателя!»

«Сто тысяч скачиваний за первый месяц? Ши Хуажэ продолжает молчать.»

=====

Статьи игровых СМИ были очень позитивными. Статистика «Растений против зомби» в целом была слишком хороша, да и придираться к качеству самой игры тоже было практически невозможно. Даже троллям было трудно найти то, что можно было бы покритиковать.

Из-за статей игровых СМИ игра Чэнь Мо становилась все более и более известной. В тандеме с хорошим рекламным местом в официальном магазине приложений, вполне вероятно, что «Растения против зомби» испытает еще один взрывной рост загрузок!

Заметив шумиху вокруг игры Чэнь Мо, многие «заботливые» игроки отложили свои дела и решили проверить «Вейбо» Ши Хуажэ, но оказалось, что он удалил свой ответ Чэнь Мо.

До сегодняшнего дня он любил критиковать все подряд, но с тех пор, как «Растения против зомби» стала популярной, он ничего не писал.

«Заботливые» интернет-пользователи были очень недовольны. Он был единственным, кто уверенно заявил, что первая игра Чэнь Мо не сможет достичь даже ста тысяч продаж за первый месяц. Сейчас всем было интересно, как он будет выкручиваться из этой ситуации.

Забудьте о ста тысячах; после такой бешеной статистики за первые двадцать четыре часа эта игра как минимум преодолет отметку в пятьсот тысяч скачиваний за этот месяц!

=====

«Господин Ши Хуачжэ, скажите что-нибудь.»

«Все нормально, у «Растения против зомби» только двадцать тысяч загрузок за первый день, возможно, что она не сможет достигнуть ста тысяч загрузок за один месяц. У вас еще есть шанс xD»

«Ну же, напиши что-нибудь!»

«Я должен сказать, что это был умный шаг, когда он ничего не ответил на то, что он будет есть в случае поражения. Единственный умный ход с его стороны.»

«Так и будешь сидеть в своей конуре?»

=====

Многие фанаты «Растений против зомби» начали комментировать «Вейбо» Ши Хуаже, пытаясь спровоцировать его. Теперь под каждым его постом находилось несколько саркастичных комментариев, которые активно лайкались другими людьми.

Ши Хуаже ничего не говорил и не писал, потому что знал, что произойдет, если он это сделает. Самое лучшее, что он мог сейчас сделать - это вообще ничего не делать. Однако это не означало, что он не читал все эти комментарии на «Вейбо». Конечно он был зол, но он ничего не мог поделать со всеми этими людьми, так как «Растения против зомби» действительно была хорошей игрой.

С такими продажами и бешеной популярностью, если он пойдет против потока, его безусловно снесет в канаву.

«Почему этому парню опять повезло? Как все, что он создает, становится таким популярным? Следующая игра точно будет провальной, да, точно будет!»

Ши Хуаже смог воздержаться от ответа на все эти комментарии. После того, как другие посмеялись над ним и не получили никакой реакции, они решили оставить его в покое.

Некоторые вещи быстро становились популярными и так же быстро о них забывали. Эти «тролли» просто пытались его спровоцировать, но когда они увидели, что он никак не реагирует, они решили оставить его в покое.

А «Растения против зомби» становилась все более популярной, и ее продажи продолжали расти.

-----

Чжао Цзыхао и Линь Мао поздравили Чэнь Мо по телефону.

- Неплохо, я слышал, что ты сейчас находишься везде, где только можно. Ты ведь поднимешь много денег. И раз уже ты получил достаточно денег, то тебе стоит начать делать свою новую игру, я не могу дождаться момента, когда смогу задонатить в твою игру, - сказал Чжао Цзыхао.

Чэнь Мо рассмеялся и сказал: - Не волнуйся, я ничего не забыл.

Линь Мао взял трубку у Чжао Цзыхао и сказал: - Поздравляю, Чэнь Мо. Я думал, что твоя игра станет довольно популярной, но не настолько же. Хорошая работа!

Чэнь Мо сказал: - Рейтинги твоей игры также довольно хороши, учитывая то, что ты занимаешь второе место в таблице лидеров новых игр.

Линь Мао сказал: - ~Вздых~, но моя игра даже близко не такая же популярная, как твоя. Я играю в твою игру уже два дня. Она очень хорошо сделана во всех аспектах! Я думаю, что твоя игра запустит тренд на игры-головоломки.

Чэнь Мо ответил: - Скорее всего, но я не хочу делать еще одну подобную игру.

Линь Мао был потрясен. - Что? Твоя игра уже стала вирусной, так почему бы тебе не сделать «Растения против зомби 2» пока первая часть еще у всех на слуху?

- Я просто не хочу делать еще одну головоломку. - ответил Чэнь Мо

Линь Мао не мог понять его: - Но почему? Она принесет тебе много денег и славу! Первая часть вышла великолепной, так почему бы не сделать вторую?

Чэнь Мо помолчал несколько секунд и вскоре сказал: - Это трудно объяснить, но я просто не вижу большого потенциала в подобных играх. Ладно, мне пора. Давай встретимся как-нибудь.

-----

Не только Линь Мао считал, что подобные игры скоро станут популярными. Большинство игровых СМИ думали так же!

Трудно сказать, насколько популярной была «Растения против зомби», но судя по тому, что происходило сейчас, она вполне могла возглавить таблицу лидеров игр-головоломок, и, скорее всего, войти в топ 10 платных игр!

Более того, игра спокойно держала рейтинг в районе 9,3 единиц даже с условием того, что в последнее время все больше и больше людей начали ставить колы. Однако все усилия по порче рейтинга оказались бесполезными, поскольку рейтинг никак не опускался ниже девяти единиц. Всем было понятно, что эта игра чрезвычайно популярна!

Количество игроков, которые запросили возврат денег, было слишком мизерным.

Если бы вы проиграли меньше шести часов и имели какой-нибудь повод для возврата, магазин спокойно возвращал деньги за игру.

Однако было очень мало игроков, которые просили вернуть деньги обратно, а это означало, что они полюбили игру и планировали играть в нее в будущем!

В глазах игровых СМИ и разработчиков видеоигр первая игра Чэнь Мо была красивой, продвинутой, полностью исправной и очень популярной и, безусловно, довольно влиятельной.

Игры-головоломки всегда были довольно популярны, но не многие из них могли достичь такого результата. Игры-головоломки, естественно, имели большую базу игроков, так как в нее играли как и молодые, так и старые.

Более того, требования для создания таких игр были невелики, даже дизайнер класса «С» или «D» мог создать подобную игру. Единственное, что требовалось для успеха - это инновации!

Ни один дизайнер в этом мире не чувствовал недостатка в творчестве. Поэтому некоторые дизайнеры и разработчики видеоигр пытались понять, на чем им нужно сделать упор в своей следующей игре.

Сможет ли «Растения против зомби» зажечь огонь, который заставит игры-головоломки блистать?

В будущем об этом можно будет судить только по вышедшим играм и статистике.

Однако сейчас никто даже не подозревал, что Чэнь Мо не планировал продолжать делать игры-головоломки...

По крайней мере сейчас!

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1196137>