Утро, магазин видеоигр Чэнь Мо.

Вэнь Линвэй сидела в массажном кресле и зевала. - Господин бессердечный управляющий, скоро ли выйдет обновление для «I am MT»? Игроки уже начали уходить из игры.

Чэнь Мо был шокирован. - А? Ты все еще играешь в нее?

- Я вообще потрясен тем, что ты все еще играешь в нее, я бросил играть в нее давным-давно... - сказал Цзя Пэн.

Вэнь Линвэй взглянула на него и сказала: - Неудачники, такие как ты, никогда не поймут прелесть подобной игры.

- Хоть игра «Warcraft: The Frozen Throne» и игра «Легенды Кунг Фу» были действительно хорошими, я не думаю, что они настолько же веселые, как и игра «I am MT».

- Босс, взгляни, на рынке появилось очень много карточных игр. Все они скопировали нашу игру, и хуже всего то, что они сделали это довольно хорошо! - добавил Цянь Кун.

Цзя Пэн кивнул: - Верно, хоть игроки и были недовольны вашей игрой в самом начале, но по мере того, как появлялось все больше и больше карточных игр, они перестали плохо думать о ней. Но в сочетании с тем фактом, что ты так долго не выпускал обновления для «I am MT», все преданные игроки уже начали уходить в другие карточные игры.

- Ничего не поделаешь, босс упорно работал над новыми играми, у него не было времени на создание обновления для «I am MT». Самое большее, что он мог сделать, так это добавить несколько карт, чтобы она стала казаться немного богаче. Неудивительно, что игроки начали уходить из нее, - добавил Цянь Кун.

- Я думаю, что это немного грустно и несправедливо, стиль и дизайн игры были разработаны управляющим, но другие просто зарабатывают на этом деньги, скопировав все под чистую! - сказала Вэнь Линвэй.

Чэнь Мо рассмеялся и спросил: - В настоящее время самой прибыльной карточной игрой является игра «Убийца демонов» от «Императорской династии», верно? Около сорока миллионов юаней в месяц, да?

- Скорее всего даже больше! - сказал Цянь Кун.

Цзя Пэн также добавил: - С этим ничего не поделаешь, хоть игра «Убийца демонов» была выпущены позже, компания «Императорская династия» вложила намного больше денег в рекламу, графику, и, самое главное, они обновляют эту игру очень часто. Они выпускают обновления каждые две недели или около того, и я уверен, что поезд «I am MT» уже ушел.

Чэнь Мо рассмеялся: - Разве это не всего лишь сорок миллионов юаней? Это не так уж много.

Цянь Кун был шокирован: - А? Всего сорок миллионов?

Вэнь Линвэй встала и спросила: - Что ты хочешь сделать? Ты собираешься вернуться на рынок мобильных игр и показать этим ребятам, кто тут главный?

Чэнь Мо рассмеялся: - Хех, а кто сказал, что я ушел из рынка мобильных игр? Скоро я покажу им, что такое настоящие мошеннические мобильные игры.

- Ого, босс создаст новую донатную мобильную игру? Ура!

Су Цзинью приложила ладонь ко лбу и сказала: - О нет, мы снова выпустим мошенническую игру!

—

Уже почти год прошел с тех пор, как игра «I am MT» была выпущена на рынок. Чэнь Мо до этого момента не обращал внимания на рынок мобильных игр, поскольку он сосредоточил все свое внимание на рынке ПК-игр.

Игра «Warcraft: The Frozen Throne», в частности, забрала много времени Чэнь Мо, на разработку этой игры у него ушло пол года. Он также потратил много времени на продумывание рекламы «Warcraft: The Frozen Throne» и разработку игры «Легенды Кунг Фу», и лучшее, что он сейчас мог сделать для нее, так это добавить несколько новых карт и добавить несколько событий.

Ежемесячный доход «I am MT» упал до трех миллионов юаней. Сейчас в нее заходило намного меньше игроков, но те, кто играл в нее, поголовно были закоренелыми фанатами этой игры.

Сейчас первые четыре места списка бестселлеров мобильных игр заняли карточные игры.

Другие разработчики видеоигр не копировали его игру под чистую. Например, игра «Убийца демонов», которая была сделана небезызвестной компанией, была значительно улучшена.

С течением времени на рынке начало появляться все больше карточных игр со своими особенностями. Некоторые игры даже начали превращать карты в 3D модели…

В то же время геймдизайнеры постоянно дополняли игровой контент. Карточные игры, которые появились относительно недавно, имели намного больше контента…

Создатели игры «Убийца демонов» осознали важность интеллектуальной собственности и частых обновлений, и благодаря этим двум важным составляющим игра «Убийца демонов» смогла подняться на вершину и занять первое место в таблице лидеров мобильных бестселлеров.

Прошло очень много времени с тех пор, как игра «I am MT» была выпущена на рынок, так что разработчики уже успели изучить каждый ее дюйм и теперь они знали, почему она была настолько прибыльной.

Кроме того, карточные игры можно было очень легко создать. Такая крупная компания, как «Императорская династия», могла бы без особых усилий создавать новую карточную игру каждые два-три месяца. И если они будут прислушиваться к отзывам игроков и внесут соответствующие изменения, то их играм нетрудно будет стать популярными.

Многие геймдизайнеры, особенно геймдизайнеры класса «B» и «C», начали зарабатывать огромные суммы денег на карточных играх.

«Я слышал, что твоя карточная игра вот-вот выйдет на рынок? И ты умудрился получить права на неплохую интеллектуальную собственность?»

«Угу. Хоть это и будет карточная игра по аниме, которое не очень известно, это не так уж и плохо».

«Все в порядке, главное, что у тебя есть в основе неплохая интеллектуальная собственность. Просто подожди, ежемесячный доход наверняка превысит пять миллионов юаней. Может быть ты сможешь получать и по десять миллионов, если сумеешь купить рекламное место в игровой платформе компании «Императорская династия»».

«Я сейчас обсуждаю этот вопрос, но они хотят за это рекламное место восемьдесят процентов дохода…»

«О чем тут думать, ты все равно заработаешь много денег, даже если будешь получать всего лишь двадцать процентов, в конце концов тебя будет продвигать игровая платформа «Императорской династии!»

«Но все равно это не кажется нормальным…»

«Почему? Тебе даже не придется ничего делать, чтобы заработать деньги, ты должен быть счастлив! Кстати, мы все должны поблагодарить Чэнь Мо. Я уверен, что «I am MT» действительно была революционной игрой. Геймдизайнеры вроде нас, которые изо всех сил пытались свести концы с концами, наконец нашли выход, и взгляни, где мы сейчас находимся».

«Мы действительно должны поблагодарить его за то, что он подарил нам такую игру. Хорошо,

что он ушел на рынок ПК-игр. Он сделал доброе дело и ушел в закат...»

«Честно говоря, я думаю, что он - гений. Все его игры на ПК тоже обрели успех, я так впечатлен этим. Но это здорово, что он ушел из рынка мобильных игр».

—

Релиз игры «I am MT» стал хорошей новостью для многих геймдизайнеров.

До этого геймдизайнеры класса «B» и «C» должны были хорошо подумать и понять, чего хотят в данный момент геймеры. И даже если они выпускали игру с учетом вкусов игроков, она все равно могла провалиться.

Но теперь, с помощью карточных игр, геймдизайнеры могли зарабатывать хорошие деньги, конечно если у них есть права на использование хорошей интеллектуальной собственности.

Даже если бы они получали всего лишь пять миллионов юаней в месяц, из которых семьдесят-восемьдесят процентов прибыли отходило бы дистрибьютору, они все равно получали бы по семьсот-восемьсот тысяч юаней, такого количества денег было более чем достаточно, чтобы многие геймдизайнеры могли ни в чем себе не отказывать.

Геймдизайнеры, которые не могли купить права на использование хорошей интеллектуальной собственности, пытались создать свою собственную интеллектуальную собственность или пытались использовать чужую.

Существовали также геймдизайнеры, которые осмеливались вносить изменения в игровой процесс. Но никто в основном не осмелился вносить изменения в основной геймплей игры «I am MT».

У подобных геймдизайнеров не было никакого стремления к внесению чего-то нового, в конце концов они могли зарабатывать деньги, просто скопировав другую игру. Вдруг они внесут в игру что-то новое, а она не станет успешной?

Чего они не знали, так это того, что причина, по которой Чэнь Мо перестал обновлять или создавать подобные карточные игры, заключалась в том, что он ждал подходящее для этого время.

Индустрия карточных игр нуждалась во времени, сейчас ей нужно было немного дозреть, точно так же, как и в его предыдущем мире. Игра «I am MT» приносила своей компании пятьдесят пять миллионов юаней каждый месяц, игра «Junior Three Kingdom» приносила примерно двести миллионов юаней, а игра «Soul Hunters» примерно четыреста миллионов юаней.

Это было связано не только с улучшением качества, но и с расширением базы игроков.

По мере увеличения количества карточных игр количество игроков также постепенно увеличивалось. Многие игроки, которые никогда не играли в карточные игры, решили поиграть в карточную игру из-за интеллектуальной собственности, которая им нравится, и вскоре подобные игроки рано или поздно заинтересовывались другими карточными играми.

Это был долгий процесс. И когда у карточных игр появится большая база игроков, карточные игры начнут приносить своим создателям немыслимые суммы денег.

И именно поэтому Чэнь Мо ничего не делал с другими компаниями видеоигр, которые под чистую копировали его игру - «I am MT».

Но теперь, наконец, пришло время сбора основного урожая.

http://tl.rulate.ru/book/48330/1253533