

Под пристальным наблюдением всей игровой индустрии статистика «Растения против зомби» продолжала расти.

За первые сутки 23 187 скачиваний! Спустя три дня - 77 409, спустя неделю - 122 375, и вот, спустя 30 дней после ее выпуска игра собрала 514 580 скачиваний!

В течение этого первого месяца игровые СМИ и разработчики видеоигр были потрясены раз за разом. Обычно рост загрузок идет только в течение недели, по прошествии которой статистика скачиваний начинает медленно скатываться. Но статистика скачиваний «Растений против зомби» имела стабильное количество загрузок даже на четвертой неделе!

Пятьсот тысяч продаж за первый месяц! Что это значит? Это значит, что Чэнь Мо заработал более двух миллионов юаней на этой игре всего за один месяц!

Такое число было настоящей мечтой для кого-то, кто только что вошел в игровую индустрию!

Игроки же начали распространять ее как какую-то чуму, из-за чего количество продаж продолжало увеличиваться!

Многие игроки создали группы, в которых собирались топовые игроки для нахождения лучшей стратегии для бесконечного режима, и из-за этого таблица лидеров была очень хаотичной, каждый час кто-то вылетал с топ 100, а кто-то вставал на его место.

В прессе каждый день появлялись новые статьи, в которых профессионалы игровой отрасли анализировали успех «Растений против зомби».

Многие геймдизайнеры обсуждали ее даже на крупнейшем дискуссионном форуме.

Как «Растения против зомби» стала такой популярной?

Можно ли повторить его успех? Можно ли использовать ее в качестве эталона?

Дизайн уровней, боевая система, код, обучение, графика, музыка и некоторые другие детали «Растений против зомби» изучались снова и снова, из-за чего стали эталоном для других игровых головоломок.

-----

Дизайнер из компании «Дзен» ранга «А» опубликовал длинный пост на «Вейбо», который подробно описывал, что сделало «Растения против зомби» такой успешной игрой. Он также упомянул, что вид игр, где нужно было много думать, вот-вот должен был пережить свой ренессанс.

-----

В своем посте на «Вейбо» он написал: «Честно говоря, я очень восхищаюсь Чэнь Мо, создателем «Растения против зомби». Он предоставил нам, создателям игр, важный урок.

Мы всегда думали, что казуальные игры - это небольшие игры, и все мы думали, что только дизайнеры видеоигр ранга «С» и «D» будут делать их ради оттачивания своих навыков. Но в таком случае казуальные игры-головоломки не могли привлечь игроков или хотя бы удержать любителей данного жанра, из-за чего игроки быстро уставали от таких игр, что приводило к огромным потерям.

Многие из этих так называемых головоломок не содержат никаких загадочных элементов. Обычно такие игры создавались для детей, и они были слишком простыми.

Однако его игра перевернула эту традиционную точку зрения. Кто сказал, что игры-головоломки не могут быть сложными? Кто сказал, что игры-головоломки не могут долго удерживать игроков? Две из самых больших проблем, которые сдерживали рост игр-головоломок, были решены «Растениями против зомби»!

Очевидно, что проблема лежала не в типе игры, которую мы создавали, а в ограниченности нашего мышления!

И «Растения против зомби» показала нам, что существует огромный спрос на казуальные игры-головоломки.

Более того, Чэнь Мо преподавал важный урок всем разработчикам видеоигр класса «С» и «D» - даже если у вас меньше ресурсов или ваши навыки не так хороши, все это не имеет значения. Разве не все сейчас говорят, что эта игра полна инноваций? Если вы умеете мечтать, тогда вы точно сможете сделать казуальную игру, игру, которая будет подобна «Растениям против зомби»; в случае успеха такая игра откроет вам все двери!

Что касается Чэнь Мо, я думаю, что он уже показал свое мастерство, создав эту игру. Если он сможет сделать еще две или три головоломки на том же уровне, что и «Растения против зомби», я могу гарантировать, что он станет не просто одним из лучших, а и ЛУЧШИМ дизайнером видеоигр в Китае!»

-----

Критики игровой индустрии, игровые СМИ, обсуждения игроков... куда ни посмотри, все оценки и обсуждения были положительными. За этот месяц не произошло того, что случилось с «FlappyBird» - никто не посмел говорить о нем плохо.

Время от времени появлялись негативные рецензии или комментарии, но их практически

моментально разбивали в пух и прах фанаты.

Чэнь Мо знал, что сделал правильный выбор, когда решил создать «Растения против зомби», как для славы, так и для обогащения. После того, как «Растения против зомби» возглавила список платных игр, Чэнь Мо стал тем, с кем нужно было считаться.

-----

В течение месяца у Чэнь Мо прибавилось девяносто тысяч подписчиков, что косвенно указывало на популярность его игры.

Тем не менее, Чэнь Мо знал, что у «Растений против зомби» все еще был большой потенциал.

В его предыдущем мире «Растения против зомби» достигли трехсот тысяч продаж за первые девять дней, что побило несколько рекордов и фактически породило шторм.

Чэнь Мо смог воссоздать «Растения против зомби» примерно на 95%, но в итоге он получил только пятьсот тысяч продаж за месяц. Между его игрой и оригиналом все еще была большая пропасть.

Чэнь Мо задумался, почему все вышло именно так.

Во-первых из-за рекламы. Чэнь Мо не стал рекламировать свою игру. СМИ конечно привлекли к его игре некоторое внимание, но этот эффект был очень далек от рекламы, которую могли выпустить крупные компании.

Во-вторых из-за рынка. «Растения против зомби» была выпущена только в Китае. Если бы он выпустил ее за пределами Китая, продажи, скорее всего, были бы на порядок выше.

Однако Чэнь Мо был доволен результатами. Хотя его игра действительно имела неплохие шансы на международном рынке, Чэнь Мо не хотел вкладывать в это слишком много времени и усилий.

По мнению Чэнь Мо, «заморский» рынок был неисследованной территорией. Были ли вкусы «заморского» рынка похожими? Он собирался выяснить это позже.

Чэнь Мо не хотел сейчас рассматривать внешний рынок, поэтому он не стал прилагать к этому слишком много усилий. Чэнь Мо был вполне доволен тем фактом, что «Растения против зомби» смогли добиться таких результатов.

Если же думать о первых шагах, то Чэнь Мо создал идеальный фундамент. Сейчас он может создать такую игру, которую только захочет!

-----

10 утра...

Чэнь Мо сидел за барным столиком и постоянно зевал.

Он пил с Линь Мао и Чжао Цзыхао до 11 часов вечера и теперь страдал.

Поскольку игры Чэнь Мо и Линь Мао были успешными, им нужно было это отпраздновать. Поэтому Чэнь Мо решил на этот раз позволить себе немного выпить.

«Приключения всадника бури» получила семьдесят тысяч загрузок за первый месяц. Хотя его игра и близко не приблизилась к статистике «Растений против зомби», сейчас она находилась в тройке лидеров новых игр и принесла Линь Мао около восьмиста тысяч юаней.

Линь Мао был вполне доволен этим достижением, поскольку большинство новых разработчиков видеоигр даже не думали о достижении такого результата.

Конечно, Линь Мао был по уши влюблен в статистику «Растений против зомби». Он восхищался и самим Чэнь Мо.

В течение последних нескольких дней Вэнь Линвэй и Цзя Пэн не приходили в магазин видеоигр каждый день, как раньше. После того, как они играли в нее в течение месяца без отдыха, их страсть к «Растениям против зомби» начала медленно угасать.

Все больше и больше стратегий начало всплывать, и все больше и больше разных фиш открывалось публике, так что страсть к игре начала медленно угасать.

Вэнь Линвэй и другие убеждали Чэнь Мо выпустить какое-нибудь дополнение или даже новую игру.

Но Чэнь Мо знал, что «Растения против зомби» будет очень долго жить. Некоторые люди будут играть в нее в течение одного или двух лет, но большинство перестало бы играть в нее спустя месяц или два.

Но для такой игры не имело значения, уходили ли геймеры из нее или нет, в конце концов это была не какая-нибудь ММОППГ, которая зависела от онлайна. Игра продалась, деньги были заработаны, конец. Сейчас Чэнь Мо осталось выпустить следующую игру.

Чэнь Мо уже был готов начать делать свою следующую игру, но перед этим он хотел обновить «Растения против зомби»!

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1203421>