

Внутри магазина Чэнь Мо...

Вэнь Линвэй и Чан Сюэ сражались против Цзя Пэна и еще одного парня.

- Вэнь, посадишь для меня вот тут колючку? - Спросила Чан Сю.

- Сколько зомби ты уже накопил? Заспавнь их вот тут, давай попробуем достать початотчную пушку Сюэ, - сказал Цзя Пэн своему другу.

Чан Сюэ запаниковала, услышав это: - Эй, Цзя Пэн, ты не можешь этого сделать!

Вэнь Линвэй оставалась спокойна. - Не волнуйся, у меня еще есть два перчика.

Чан Сюэ вдруг закричала: - А-а-а!! Цзя Пэн, почему ты не последовал своему плану? Разве ты не сказал, что собираешься уничтожить мою пушку? Почему ты уничтожил мой подсолнух?

Они в четвером играли 2 на 2 в ПВП режиме, и ни одна из сторон не хотела сдаваться, и помимо них еще много кто играл в мультиплеере, из-за чего магазин видеоигр был очень оживленным.

Используя инструменты разработчика, Су Цзинью создала новый тип растений и зомби. Но она в основном занималась созданием новых моделек. Ее навыки рисования были намного лучше, чем у Чэнь Мо, и на данный момент она уже успела нарисовать три новых растения.

Растения, которые она создала, были знакомы в основном только китайцам, но это мало кого волновало, ибо «Растения против зомби» так и не вышла на международный рынок.

Все больше и больше игроков начали играть в эту игру после того, как обнаружили режим разработчика.

«Растения против зомби» собрала более восьмисот тысяч игроков за два месяца. До сих пор более половины пользователей были активными игроками, и в результате многие из них создали свои собственные сообщества, из-за чего появилось несколько тысяч разных сообществ. Многие группы были обычным сборищем школьных друзей, которые просто хотели поиграть с друг другом или проверить успехи друг друга.

Некоторые из более умелых поклонников «Растений против зомби» полюбили инструменты разработчика и начали делать свои собственные моды.

На данный момент уже вышло несколько десятков модов, но большинство из них либо просто давали слишком сильное усиление для тех или иных растений, или же давали бесконечное количество солнышек. И хоть на данный момент игроков, которые активно начали играть в его

игру, стало больше, продолжительность игры с такими модами была слишком короткой.

Чэнь Мо даже не задумывался о модах. Как только пройдет определенное количество времени, более качественные моды рано или поздно точно появятся и выйдут в топ, поскольку его алгоритм уже начал работать в полную мощность плюс игроки тоже будут способствовать продвижению хороших модов.

Мультиплеер стал горячей темой среди игроков. В сообществах «Растений против зомби» многие игроки делились своим опытом и обсуждали свои стратегии. На данный момент уже появилась весьма необычная группа, которая одержала двадцать побед подряд, из-за чего она привлекла к себе внимание многих игроков.

Консенсус на других форумах по поводу нового обновления был довольно позитивным, что породило новую волну интереса к игре.

=====

«Сегодня я поигрался с так называемыми инструментами разработчика, и я могу сказать, что это лучшее, что я только видел за всю свою жизнь! Я могу вносить коррективы во все, буквально во все! Похоже, что геймдизайнер хочет, чтобы мы делали все, что только захотим! Теперь нам просто придется подождать, пока какой-нибудь умелец уровня Бога разработает красивый и оригинальный мод!»

«Я думал, что уже изучил все, что может предложить мне эта игра, но, похоже, я был слишком наивен... Если новые моды будут продолжать поступать, я, возможно, смогу играть в эту игру до конца своей жизни...»

«Выражаю огромную благодарность создателю. Я еще не видел никого, кто выпустил бы обновление для одиночной казуальной игры!»

«Но разве выпуск инструментов разработчика не означает, что любой желающий сможет просмотреть код игры?»

«Комментатор выше, ты прав! В отличие от других компаний, которые стараются держать все в секрете, он сделал очень смелый ход.»

«Теперь у меня появился новый Бог, и это Чэнь Мо!»

=====

Чэнь Мо испытал огромное облегчение, когда прочитал обсуждения игроков.

Раз уж это обновление приняли тепло, это было очень хорошей новостью. Это обновление значительно удлинит время, которое игроки проведут в его игре, из-за чего будет вполне вероятно, что «Растения против зомби» так и останется на вершине списка казуальных головоломок в течение следующих нескольких месяцев.

Внезапно Су Цзинью вскрикнула: - Босс, плохие новости!

- Хм? - Чэнь Мо поднял голову: - Что случилось?

Су Цзинью показала ему свой телефон: - Смотри, это игра...она полностью копирует нашу игру!

Чэнь Мо взял телефон из ее рук.

Она открыла какую-то игру, стиль которой был очень похож на стиль «Растений против зомби», эта игра даже копировала механику полос и механику появления врагов.

Однако художественный стиль игры был совершенно иным, чем у «Растений против зомби». Игра называлась «Звездная оборона». Завязка игры состояла в том, что игрок должен обустроить на луне свою базу и защищать ее от нашествия полчищ насекомых.

И хоть оборонные сооружения имели совершенно другие модельки и концепции, можно было с легкостью сказать, что все было слезано у «Растений против зомби».

Например, горохострел превратился в бункер с пулеметом, перчик - в электромагнитную ловушку, а подсолнух превратился в станцию снабжения...

Вместо зомби на базу надвигались полчища различных инопланетян. Все они были уродливыми инсектоидами разного размера с разными особенностями, но большинство из таких «уникальных» особенностей практически подчистую копировали способности зомби.

- Что случилось? - спросил Цзя Пэн.

Су Цзинью сказала: - Посмотри на это! Эта «Звездная оборона» полностью копирует нашу игру!

- Что? Как они могли сделать такое!?

Остальные, кто до этого играл в магазине, включили свои телефоны и нашли эту игру на рынке.

Вскоре все убедились в том, что эта игра практически полностью копировала «Растения против

зомби». Хотя они изменили текстуры, музыку и пользовательский интерфейс, стиль и концепция игры была полностью идентична «Растениям против зомби».

- Я поставлю ей единицу и напишу «хороший» отзыв! - Серdito сказал Цзя Пэн.

Кто-то поддержал его: - Да, давайте все оставим ей «хорошие» отзывы! Я попрошу знакомых и членов моего сообщества сделать то же самое!

Чэнь Мо ничего не сказал, вместо этого он решил посмотреть на статистику игры.

Она была выпущена два дня назад и была полностью бесплатной. Ее рейтинг был крайне низким, всего 2,3 балла, большинство игроков ставили ей одну звезду, и постепенно оценок становилось все больше и больше.

Очевидно, что игроки «Растений против зомби» почувствовали себя оскорбленными, когда увидели этот плагиат.

Ее создатель решил получать прибыль с помощью рекламы, каждый раз, когда игрок проходил или проваливал прохождение уровня, появлялась реклама.

Кроме того, в игре существовала особая валюта, которую можно было купить только за реальные деньги. Игрок мог купить за нее энергию (эквивалент солнышек в «Растениях против зомби»), или три возрождения, которые можно применить после проигрыша.

Издателем данной игры являлась компания «Небесный лимит», она была разработана каким-то неизвестным геймдизайнером класса «С».

«Небесный лимит» была едва ли компанией второго сорта. Она выпустила под своим началом несколько довольно средних мобильных игр, и ни одна из этих игр не была хороша.

Отзывы об этой компании были довольно плохими, но из-за того, что она не была хотя бы немного известной, мало кто знал об ее злых делах.

Чэнь Мо понял, что это за компания, как только просмотрел ее ранее выпущенные игры.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1204584>