

Можно было смело сказать, что китайские карточные игры - это уникальный продукт, который кардинально отличался от карточных игр, таких как «Hearthstone» или «Magic: The Gathering».

Такие игры, как «Soul Hunters» и «Onmyoji», могли казаться разными со стороны боевой системы и карт, но их ядро было одинаковым.

Так называемые китайские карточные игры были чрезвычайно простыми в освоении, но очень трудными для становления в них лучшим игроком. Они привлекали в себя игроков с помощью раскрученной интеллектуальной собственности, большого количества карт или же с помощью интересной боевой системы.

Например, в игре «I am MT» сражались 2D-модели, а в игре «Onmyoji» сражались 3D-модели.

Чэнь Мо решил прочитать отзывы о популярных карточных играх, и на основе их отзывов уже решить, какую игру создавать дальше.

----

Форум игры «I am MT» .

«Я слышал, что появилась новая карточная игра по одному интересному аниме, кто-нибудь хочет поиграть со мной?»

«Нет. Уже появилось огромное количество подобных игр, ты еще не устал от них?»

«Честно говоря все они похожи на игру «I am MT». Я играл в несколько других карточных игр, но всегда в итоге возвращался к «I am MT».

«Да, я думаю, что «I am MT» была намного интереснее, она была чем-то новым, из-за чего в нее было интересно играть. Но теперь, когда появилось так много одинаковых карточных игр...»

«Разве это не чудо, что эта игра все еще приносит деньги после того, как ее скопировали все, кому не лень?»

«Черт возьми, к сожалению, все эти геймдизайнеры делают все эти игры только ради денег».

«Верно, и хоть тут решает донат, она все равно своего рода революционная игра. У Чэнь Мо действительно есть много хороших идей».

«К сожалению Чэнь Мо видимо больше не будет выпускать игры для мобилок. Он даже обновление для «I am MT» не выпускает...»

«Ничего не поделаешь. Чэнь Мо теперь перешел на рынок ПК-игр. Он заработал с помощью «I am MT» достаточно денег и теперь сосредоточился на создании высококачественных игр».

«Хотя это и хорошо, я все же надеюсь, что Чэнь Мо создает еще одну игру по типу «I am MT».

«Я слышал, что есть несколько компаний по производству видеоигр, которые подумывают об изменении дизайна своих карточных игр».

«А поконкретнее?»

«Они решили уйти от карточек и переключаются на 3D-модели. Бои, вероятно, теперь начнут выглядеть намного лучше».

«Вау, буду с нетерпением ждать таких игр».

—

Чэнь Мо получил необходимую информацию после того, как просмотрел еще десяток форумов популярных карточных игр.

Он понял, что лучшего времени было не найти, и что сейчас был поворотный момент рынка карточных игр. Игрокам начинали надоедать карточные игры первого поколения, а геймдизайнеры еще не определились, в каком направлении им стоит двигаться.

Всего полгода назад геймдизайнеры могли зарабатывать деньги, просто меняя внешний вид своих игр.

Но из-за такого подхода обычные игроки начали быстро уставать и переставали играть в подобные игры. И даже использование неплохой интеллектуальной собственности не очень помогало...

Поэтому геймдизайнеры были вынуждены вводить новшества.

И первое, что пришло им на ум - графика.

Телефоны этого мира могли спокойно запускать тяжелые мобильные игры, и именно поэтому рынок мобильных игр развивался гораздо быстрее, чем рынок в предыдущем мире Чэнь Мо.

В предыдущем мире игра «I am MT» была выпущена в январе 2013 года, игра «Soul Hunters» - в июле 2014 года, а игра «Onmyoji» - в июне 2016 года.

На каждую крупную инновацию уходило от года до двух лет. И дело было не в том, что геймдизайнерам не хватало хороших идей, все очень сильно ограничивалось технологиями.

Но поскольку телефоны в этом мире были способны поддерживать крупномасштабные 3D-мобильные игры, это позволило геймдизайнерам этого мира делать все, что только было возможно сделать. В этом мире некоторые компании уже подумывали начать создавать карточные игры с 3D-моделями.

Если дать им еще полгода, на рынке скорее всего появится фантастически выглядящая 3D-мобильная карточная игра.

Конечно же Чэнь Мо не мог упустить такой возможности. Поскольку сейчас в индустрию мобильных карточных игр уже пришло очень много игроков и все больше и больше игроков начинали призывать разработчиков внедрять новые фишки в свои игры, в то время как те самые разработчики еще не знали, что именно им нужно было ввести, если он выпустит инновационную карточную игру, то непременно заберет все лавры.

—

Чэнь Мо сейчас делал быстрый набросок на планшете в своем кабинете. Спустя десять минут мужчина с веером был готов.

Верно, он решил воссоздать игру «Onmyoji».

Чэнь Мо выбирал между игрой «Soul Hunters» и игрой «Onmyoji», но он чувствовал, что игра «Onmyoji» была лучшим выбором.

Кроме того, игра «Soul Hunters» была классической мобильной карточной игрой. Конечно хоть она и была лучше игры «I am MT» во всех отношениях... Проблема заключалась в том, что графика в ней была намного хуже, и так как в этом мире не существовало такой сильной интеллектуальной собственности, как в его прошлом мире, то эта игра явно проигрывала игре «Onmyoji».

Чэнь Мо хотел захватить всю индустрию мобильных карточных игр, он не хотел отдавать другим компаниям и процента игроков.

Вообще игра «Soul Hunters» и игра «I am MT» были немного похожи, и единственным их большим различием являлось улучшение вовлечения игрока в игру.

Но «Onmyoji» была совершенно другой игрой, ее художественное оформление, музыку, сюжет и персонажей можно было считать лучшими из лучших в индустрии мобильных игр, никакие игры не могли конкурировать с ней в его прошлом мире в течение трех лет после ее выпуска.

Чэнь Мо начал работать над концепцией игры «Onmyoji».

«Так как вы копировали мою игру целый год, но все же помогли мне расширить базу игроков мобильных карточных игр, я буду считать, что мы квиты. Но с этого момента никаких поблажек я давать не буду», - подумал Чэнь Мо.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1253534>