

На такое высказывание все отреагировали по-разному — от замешательства до глубокого раздумья, некоторые не поняли его посыла, а некоторые были удивлены.

Цю Бинь сказал: - Не волнуйтесь, вы можете задавать вопросы в любое время.

Кто-то поднял руку: - Почему вы сказали, что карточные игры должны ограничивать время игрока? Первый игровой день в игре «I am MT» выдается невероятно долгим, игрок в среднем проводит в ней в свой первый день четыре часа.

Цю Бинь кивнул: - Это правда, но столько времени он проводит в ней только первые несколько дней. Первые два дня выделены на то, чтобы игроки привыкли играть в нее и увидели некоторые ценные карты и поняли их суть.

- Но спустя неделю те же самые игроки не будут проводить в игре и часа, так как в основном они будут заходить в игру ради выполнения дейликов. Если игроки будут проводить слишком много времени в игре несколько дней подряд, они со временем начнут чувствовать, что игра скучная, из-за чего постепенно будут играть в нее все меньше и меньше, пока не уйдут из нее.

Человек, задавший этот вопрос, казалось, все понял и кивнул.

Цю Бинь улыбнулся и сказал: - Теперь поговорим о снижении затрат. Многие могут подумать, почему бы не потратить на разработку игры деньги, если они у вас есть, верно? Но главное в карточных играх это не то, сколько вы потратили денег на ее разработку, а то, сколько обновлений вы можете выпускать каждый месяц.

- Рынок карточных игр постоянно меняется. Вы можете три месяца делать игру и продержаться на плаву месяц или два, но если вы не будете регулярно выпускать обновления, вас просто-напросто потопят другие игры, которые, несомненно, будут лучше.

- Была ли игра «I am MT» высокого качества? Нет, но это не повлияло на то, насколько прибыльной она была. Главное сделайте основные аспекты игры на должном уровне, а на остальном сэкономьте, но главное обновляйте свою игру как можно чаще.

- И одна из важных частей — интеллектуальная собственность. Все довольно просто. Интеллектуальная собственность напрямую определяет стоимость карт. Поэтому я советую вам всем купить права на реализацию хорошей интеллектуальной собственности. Пусть даже это выльется в приличную сумму денег, вы все равно сможете вернуть их в кратчайшие сроки, если вы купили действительно хорошую интеллектуальную собственность. Вы никак не сможете прогореть.

Цю Бинь продолжил говорить, он совершенно ничего не скрывал и делился своим опытом с другими геймдизайнерами.

Присутствовавшие геймдизайнеры уделяли ему все свое внимание, и порой ему задавали разные вопросы, но Цю Бинь отвечал на них так хорошо, как только мог.

Геймплей игры первого поколения «I am MT», был довольно прост. Даже если он не был понятен с первого взгляда, после копирования и тестирования в течение некоторого времени, геймдизайнер, естественно, все поймет.

Игра «Убийца демонов» получила помощь от игровой платформы компании «Императорская династия» и огромную базу игроков из-за качественной рекламы. Цю Бинь потратил много времени на исследование, поэтому было неудивительно, что он смог создать такую игру.

Презентация длилась более часа, и в конце прозвучало еще несколько вопросов и ответов.

В конце концов один из геймдизайнеров сказал: - Спасибо за вашу презентацию, я многому научился. Но у меня есть один важный вопрос - с точки зрения рынка, мобильные карточные игры сейчас находятся на переломном этапе, что вы думаете об этом?

Цю Бинь кивнул: - Спасибо, это действительно хороший вопрос.

- Рынок мобильных карточных игр действительно сейчас находится на переломном этапе, или, скорее, на этапе перестройки. Игроки целый год играли в копии игры «I am MT» и уже устали. Сейчас необходимо вносить некоторые новшества, чтобы эти игроки не ушли.

- Я слышал, что многие говорят, что скоро произойдет массовая революция в карточных играх. Но я могу с уверенностью сказать, что такого не произойдет. Но даже если и произойдет, она никак не повлияет на уже существующие карточные игры.

- Почему я так уверен в этом? Вспомните три пункта, о которых я говорил ранее. Фрагментация, низкая стоимость и хорошая интеллектуальная собственность. Даже супер революционная игра будет придерживаться этих трех догм. Я не думаю, что найдётся геймдизайнер, который осмелится внести какие-либо изменения в эти три догмы, поскольку именно из-за этих трех пунктов карточные игры становятся настолько прибыльными.

- И пока эти три догмы будут работать, никаких больших изменений на рынке мобильных карточных игр не произойдет.

Последовал вопрос: - Неужели не найдется такого геймдизайнера, который сможет бросить вызов этим трем правилам?

- Нет, - уверенно ответил Цю Бинь, но через несколько мгновений добавил: - Кроме Чэнь Мо.

Все были шокированы. Неужели Чэнь Мо мог еще что-то сделать?

Цю Бинь добавил: - Я так думаю из-за того, что игра «I am MT» была создана Чэнь Мо. Кто знает, о чем он думает, может быть, у него гораздо более глубокое понимание рынка, чем у меня.

Через несколько мгновений Цю Бинь добавил: - Но так как он перешел на рынок ПК-игр, я не думаю, что он вернется на рынок мобильных игр.

Присутствующие засмеялись, все знали, что Чэнь Мо решил сосредоточиться на рынке ПК-игр. Если бы Чэнь Мо решил остаться на рынке мобильных игр и стал бы выпускать игру за игрой, кто знает, что с ними бы произошло...

Когда презентация закончилась, многие геймдизайнеры подошли к Цю Бину, чтобы немного поболтать.

- Это было великолепно! Я так много узнала из вашей презентации!

- Я тоже, спасибо, что поделились с нами бесценным опытом.

- Я слышал, что ваша игра показывает себя все лучше и лучше, поздравляю.

Цю Бинь скромно ответил: - Вы слишком добры. Все это произошло благодаря доверию мистера Линя. Игровая платформа тоже сыграла немалую роль.

Другой геймдизайнер сказал: - Кстати, я слышал, что игра «Убийца демонов 2» уже находится на этапе внутреннего тестирования? Если она сможет продолжить успех первой части, вас, вероятно, повысят.

Цю Бинь махнул рукой и сказал: - Кто знает, как игра покажет себя. Но спасибо.

Цю Бинь вместе со своим помощником спустя двадцать минут вышел из конференц-зала.

Цю Бинь спросил: - Реклама для «Убийца демонов 2» уже готова?

- Уже все готово! - ответил помощник, - Императорская династия сделала огромный упор на рекламе нашей следующей игры, она вообще не скупилась на рекламу.

Цю Бинь кивнул: - Это здорово. Если реклама сработает так, как надо, мы обязательно сможем пробить потолок в сто миллионов ежемесячного дохода.

- Конечно, - сказал помощник, после чего добавил, - Но разве ты не слышал от людей из отдела рекламы некоторые лозунги?

Цю Бинь посмотрел на него и сказал: - Разве не ты отвечал за рекламу все это время?

- Точно, - ответил ассистент и почесал затылок, - в общем некоторые из рекламных лозунгов будут немного...грубыми.

Цю Бинь был потрясен и спросил: - В смысле?

- На самом деле ничего слишком грубого нет, просто один из сотрудников предположил очень смелые лозунги. Цитирую: «Игра «Убийца демонов» - это мобильная карточная игра номер один в Китае, игра «I am MT» уже давно устарела и ее качество ужасно». Так же было несколько предложений с «Эту игру выбирают все игроки Китая» или «Традиционная китайская игра номер один!»

Цю Бинь нахмурился, но ничего не ответил.

- Вроде как мистер Линь одобрил использование таких лозунгов. Кроме того, «Убийца демонов» - это карточная игра номер один на данный момент, разве это не так?

Цю Бинь кивнул, он понял, что это было довольно разумно, поскольку игра «Убийца демонов» сейчас находилась на вершине списка бестселлеров.

- Хорошо, все в порядке. Мы должны сделать все возможное, чтобы вторая часть «Убийцы демонов» привлекла намного больше игроков!

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1257180>