

Очевидно, что многие игроки уже успели поиграть в мобильные «МОБА»-игры, и они, естественно, не думали, что это хорошие игры, особенно если учесть их ПК братьев.

На данный момент хоть их и было на рынке не так уж и много, они все никак не могли собрать достаточно большую аудиторию, и все они по большей части использовали агрессивную рекламу и за счет игры «League of Legends» пытались привлечь как можно большее количество игроков.

Однако это породило парадокс – когда игрок «League of Legends» заходил в такую мобильную игру, он сразу же видел не совсем удобное управление и множество «заимствований» из своей любимой игры.

Большинство игроков находило такие игры довольно скучными и видели, что они, по сути, являются кастрированной версией игры «League of Legends».

Многие геймдизайнеры хотели выпустить нового абсолютного короля мобильного рынка, однако никто еще не смог добиться этого.

И вскоре вместе с поддержкой огромных рекламных бюджетов мобильная версия игры «Antiquity Apocalypse» вышла в свет!

Эта версия несла в себе множество изменений по сравнению с ПК версией. Ведь причины провала ПК версии игры «Antiquity Apocalypse» уже были поняты. Чжан Бэй также внес некоторые изменения, которые коснулись миньонов, экономики, системы вещей, статистики...

Кроме того, Чжан Бэй также внес в мобильную версию игры еще пару карт, которые не имели ничего общего друг с другом.

В то же время навыки героев, которые не подходили под управление мобильной платформы, были полностью переделаны.

После запуска мобильной версии игры «Antiquity Apocalypse», хотя эта игра и презиравалась многими игроками «League of Legends», огромное количество игроков все же скачало эту игру.

В этом и заключалось преимущество мобильной платформы. Хотя мобильные игры не могли быть такими же огромными и невероятно красивыми, как ПК-игры, преимущество мобильных игр крылось в доступности. Любой человек мог спокойно сыграть в ту или иную игру где бы он не был.

На самом деле многие ПК-игры успешно переносились на мобильную платформу, например тот же «PUBG», который был кастрирован практически во всех местах, все же был пересажен на мобильную платформу. И хотя она выглядела еще отвратительней, чем ее ПК версия, аудитория у мобильной версии этой игры была в несколько раз больше, чем у ПК версии.

В конце концов все заключалось в доступности пирога. Чем доступнее был пирог и чем вкуснее он выглядел, тем больше был шанс того, что увидевший рекламу пирога клюнет на нее и решит купить его.

----

Если убрать из поля зрения игроков игры «League of Legends», на самом деле эта игра была очень хорошо оценена.

«Я думаю, что эта игра очень интересная, убивать врагов в этой игре так легко!»

«Я не играл в игру «League of Legends», но я чувствую, что игра «Antiquity Apocalypse» довольно интересна, но почему так много недовольных говорят о копировании «League of Legends»?»

«Младшая сестра ищет помощи! Есть ли тут старший брат, который поможет мне повысить ранг?»

«Персонажи в этой игре очень красивы, и некоторые донатные скины просто конфетка!»

«Хотя это упрощенная версия игры «League of Legends», в нее можно играть лежа, сидя, и даже стоя на голове!»

«Довольно простая игра, но она приносит довольно много хороших эмоций, неплохо!»

В общем целом она имела неплохую статистику и получала хорошие отзывы.

Компания «Императорская династия», увидев это, естественно, начала вливать еще больше денег в продвижение.

В настоящее время в Китае не было очевидного короля мобильного рынка, так что компания «Императорская династия» наверняка надеялась, что этим королем станет игра «Antiquity Apocalypse».

И всего спустя пару дней мобильная версия игры «Antiquity Apocalypse» стала подниматься в списке бестселлеров и постепенно приблизилась к позиции игры «Орден Лунарии»!

В конце концов в этой игре с самого старта можно было купить героев, скины на этих самых героев, разные аватарки, специальные карточки, которые давали донатную валюту каждый день...

Доната такого масштаба и рекламы на каждом шагу хватило, чтобы эта игра выбралась в топ-десять списка бестселлеров в кратчайшие сроки.

----

Во многих чат-группах геймдизайнеры уже использовали игру «Antiquity Apocalypse» в качестве обсуждения целесообразности мобильной «МОБА»-игры.

«Кто-нибудь обратил внимание на игру «Antiquity Apocalypse» от компании «Императорская династия»? Похоже, что статистика настолько хороша, что они решили слить все свои деньги на рекламу».

«Я играл в нее некоторое время, она довольно хороша, и качество самой игры в порядке. Но она даже близко не стоит с «League of Legends».

«Но это мобильная игра. В нее можно поиграть в любое время и в любом месте, и она относительно простая. Эта игра и игра Чэнь Мо лежат в совершенно разных плоскостях».

«Согласен. Хотя они и не так хороша, как «League of Legends», нынешнего контента хватит с головой для мобильного рынка».

«Чэнь Мо, кажется, пофиг? Он что-то уже подозрительно долго молчит».

«Его игру «Dark Souls» хорошо приняли игроки, и прямо сейчас он работает над сиквелом для этой игры, а развитие игры «League of Legends» он, видимо, передал своей команде. Он уже давно перешел на виртуальный рынок, ему, видимо, просто неинтересно играть с нами, мобильными геймдизайнерами».

Многие геймдизайнеры на самом деле немного грустили, ибо без Чэнь Мо мобильный рынок был немного скучным.

Несколько игр Чэнь Мо перевернули все с ног на голову, из-за чего многие геймдизайнеры серьезно пострадали, но, в конце концов, сейчас они спокойно пожинали плоды его переворотов.

Сейчас Чэнь Мо, как это обычно происходило со всеми успешными геймдизайнерами, ушел на рынок самого высшего уровня, из-за чего многие мобильные геймдизайнеры немного грустили.

И пока эти геймдизайнеры были погружены в атмосферу ностальгии, Чэнь Мо опубликовал на своем «Вейбо» пост.

«Моя новая игра под названием «King of Glory» вот-вот появится на рынке. В эту игру просто

невозможно перестать играть! Играя в эту мобильную «МОБА»-игру, вы сможете лучше узнать историю и сможете насладиться историческими персонажами!»

Эти геймдизайнеры были ошеломлены, что случилось? Они что, своими воспоминаниями умудрились призвать демона?

Многие вдруг вспомнили то время, когда Чэнь Мо выпустил игру «Onmyoji», разрушив тем самым планы всех своих врагов, причем он очень долго время собирал сливки с мобильного рынка...

А на этот раз Чэнь Мо создал мобильную «МОБА»-игру!

Тем не менее, многие сейчас были удивлены тем, что стиль этого сообщения был немного другим.

Играть и лучше узнавать историю?

Что это будет за игра?

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1497317>