

Глава 3: Получение авторских прав и проба игры

Переходя к защите авторских прав, Чен Мо сказал секретарю: «Здравствуйте, меня зовут Уильям Девоншир. Я был записан на прием по телефону,накануне вечером».

Проверив буклет, администратор сказала Уильяму: «Здравствуйте, мистер Девонхилл, пожалуйста, следуйте за мной».

Чэнь Мо сопровождал приемный персонал для предоставления различных материалов необходимых для получения авторских прав.

Согласно требованиям персонала, Чен Мо скопировал три копии истории Plants vs. Zombies и рукописи игрового дизайна. И первый черновик, и копия были скреплены печатью авторского права, подписаны его собственным именем и отпечатком пальца.

Две копии были помещены в пакет для документов и оставлены для авторского права, одна принадлежала Уильяму Девонхиллу, и первый черновик также был запакован, запечатан и проштампован. Уильям пошел в почтовое отделение и отправил его самому себе, как предложили сотрудники отдела авторских прав.

Преимущество этого заключается в том, что при возникновении спора об авторских правах Уильям Девонхилл вынимает запечатанное письмо, которое содержит информацию о праве собственности, а также печать и дату почтового отделения для дачи свидетельских показаний.Чтобы более выгоднее обратиться в суд,когда придёт время.

Поскольку это оригинальный рассказ и дизайн, проверка авторских прав заняла 3 дня.

Дождавшись регистрации авторских прав в течение последних нескольких дней, Уильям пошел на школьный стадион. Он хочет проверить действие заклинаний, но не осмеливается использовать физически видимые заклинания. И также не хочет оставаться в этом мире без магии. С обычными людьми необходимо осторожно экспериментировать, только с невидимыми заклинаниями, умственными способностями и руками волшебника, которых обычные люди не могут видеть и чувствовать. Поэтому, когда мяч летит к воротам, Уильям использует руку волшебника на футбольном мяче.И траектория полета изменяется.

То ли мяч отклонился от ворот, то ли вратарь ошибся, но мяч, который можно было спасти, вдруг изменил траекторию полета. Через 2 дня пока Уильям экспериментировал на поле игроки прогнали своего нападающего. К счастью, все думали, что этот парень пустая метла (аналог неумеха).Игрок забивал все мячи что ему подавали, до тех пор пока Уильям не пришёл на поле заниматься волшебством, оставаясь незамеченным.И попавший в полосу неудач из-за тренировок Уильяма, целью которого было, чтобы никто не забил ни одного гола за 2 дня.

Уильям,игрок которого выгнали с поля, остался в школе, после уроков. Во время обеда Уильям столкнулся с школьным хулиганом из футбольной команды. Этот парень издевался над

Девонхиллом раньше.

Сейчас этот парень держа тарелку, разговаривал и смеялся с красивой студенткой. Уильям посмотрел на время и поднял правую руку с мысленной энергией. Тарелка в его руке прилетела к голове красивой женщины. Когда она прикоснулась к ней, Уильям-игрок был полностью поглощен красивой женщиной. Это было больно и обидно.

Школьный тиран в изумлении уставился на красавицу, которую облили едой. Он не знал, почему это произошло. Он просто почувствовал, что кто-то резко поднял его правую руку, и тарелка вылетела.

Когда тиран пришел в себя и погнался за красавицей, которая велела ему отстать от нее, после того как Уильям не убежал, рука мага схватила тирана за ногу и ударила. Школьный тиран упал, как человек, врезавшийся в мрамор. Когда он поднялся, у него были выбиты два зуба при падении, а рот был полон крови.

Увидев ужас школьного хулигана, Уильям почувствовал себя таким отмщённым. Этот парень сбил Уильяма раньше и отругал Уильяма за то, что у него нет глаз. Уильям подбежал, чтобы подраться с этим парнем, но не победил. Месть свершилась, и никто не знает, что это сделал Уильям. Рука волшебника невидима, просто не знаю, могут ли ее обнаружить современные световые приборы.

Уильям подумал, что это Лондонский университет, поэтому ему следует быть осторожным. Если школьное оборудование обнаружит, что его способности колеблются, у него будут проблемы. Уильям тайно предупредил себя, что он все еще не может волновать, он может создать проблемы, если у него нет денег или власти. Людей слишком много, поэтому магию по-прежнему используют экономно или вообще не используют, когда в этом нет необходимости.

После обеда Уильям задумался, как потратить минимум денег на продвижение игры, думая, что Facebook Ньюка Цукерберга медленно распространялся от человека к человеку в колледжах и университетах.

Уильям подумал, сможет ли он сделать то же самое. Эта игра по-прежнему очень привлекательна в 2000 году. И поскольку это игра, работающая на компьютере, на этот раз в Plants vs. Zombies больше занимает места, чем на мобильном телефоне, и в нее легче играть.

Уильям позаимствовал игровой процесс из тетриса и разделил игру на три уровня: простой, средний и смертельный. Каждый уровень зомби ходит с разной скоростью. Каждый раз, когда вы проходите 10 уровней, появляется дополнительная защитная линия, и всего будет 10 защитных полос. На 4 полосы защиты больше, чем в предыдущей жизни, что намного сложнее, чем 6 полос защиты.

Продолжительность жизни игры должна быть больше, чем в предыдущей жизни, и теперь в первой версии всего 69 уровней, а после второй версии ее можно увеличить до 99 и 188 уровней. В будущем он также может быть преобразован в сетевой режим и спроектирован в

режиме карты защиты с четырьмя углами в соответствии с режимом Warcraft RPG.

Думая об этом, Уильям Девонхилл получил уведомление от правообладателя, который попросил его подойти, чтобы получить свидетельство об авторских правах и оплатить оставшиеся сборы.

На следующее утро Уильям объявил об авторских правах. Глядя на папку с файлами в руке, он сделал свой первый шаг в этом мире. Теперь он может продвигать игру в соответствии со своими идеями.

Получив свидетельство об авторских правах, Уильям пошел в школьный игровой клуб с выгравированным компакт-диском игры.

В Лондонском университете много клубов по интересам. Многие учащиеся школы берут сделанные ими игры в игровой кружок для пробного использования. Во время испытания они могут испытать игровые возможности игры и найти в ней лазейки.

Некоторые игры продвигались торговцами игр после того, как стали популярными в этих клубах по интересам.

Уильям хочет привлечь влияние клубов по интересам к играм, молодым людям. Пока он станет популярным в Лондонском университете, а совсем скоро его можно будет продвигать во всех университетах и средних школах Лондона. Тогда ему будет намного проще найти агентов по продвижению игр.

Игровой клуб Лондонского университета находится в трехэтажном здании факультета компьютерных наук. Это компьютерный зал кафедры.

Второй и третий этажи - обычные суперкомпьютерные залы, используемые школой для экспериментов учителей и учеников. Многие профессора приводят студентов в класс во время экспериментов. Первый этаж - это разнообразные компьютерные группы по интересам, сформированные студентами. Образованными в университете.

Девонхилл открыл дверь в игровые группы и увидел, что было более 30 компьютеров, спонсируемых поставщиками компьютеров. Десятки студентов играли в компьютерные игры, обсуждая, что-то и записывая свои результаты. Вот парень все еще пишет и рисует на нескольких классных досках, а время от времени происходят ссоры, и вот-вот того и гляди начнется драться, из-за нечаянно брошенного слова или чьей-то ошибки.

Уильям был таким же, членом группы по интересам к играм. Все знали, что он играл в игры несколько дней назад. Сегодня, увидев, как он вошел и держит в руке компакт-диск, он понял, что его игра готова.

Долговязый, высокий белый мужчина с кудрявыми волосами увидел Уильяма и закричал: «Эй, ребята, посмотрите, кто идет, разве это не наш гений Уильям Девонхилл? Уберите игры, которую вы создали. Давайте посмотрим, как создавались игры. Произведения гения отличается от произведений обычных людей ».

Девонхилл совсем не любит этого парня, потому что он глупый болтун. Если вы слушаете его, он может заболтать вас, сказать что угодно, что вы не повторите и в течение часа, а этот парень не знает меры и слишком много болтает.

Уильям подумал про себя, что я не твой отец, потому что ничего не должен тебе. Почему бы тебе просто не посмотреть на это? У тебя нет зрения. Неудивительно, что о тебе никто не заботится.

Ричард Декер, одноклассник, у которого были хорошие отношения с Уильямом Девонхиллом, сказал: «Давай, Вустер, чтобы Уильям выслушал твоё нытьё. Ты можешь спросить других людей, которые пострадали от твоего беспечного глупого рта. Иди, не нагнетай паники и не стой на пути других ».

Ричард Дирк оттолкнул Вустера и сказал Девонхиллу: «Уильям, не обращай внимания на этого парня, он будет умолять нас, после того как с ним никто не будет разговаривать».

Уильям думает, что сейчас он терпеть не может Вустера, и ему лучше никогда со мной не разговаривать. Сейчас его раздражает этот парень.

Но подумайте об этом и забудьте об этом. Поскольку это был друг, которому раньше не нравилось общаться с болтуном, то сейчас нет необходимости стимулировать Вустера. Не разговаривайте с ним в будущем, и он от вас отстанет.

Уильям улыбнулся и сказал Ричарду: «Можете подойти и посмотреть игру, которую я сделал, думаю, она тебе понравится».

Девонхилл отвел Ричарда к компьютеру, на котором тот только что играл, и вставил компакт-диск, чтобы скопировать игру на компьютер. Все компьютеры здесь были компьютерами, которые нельзя давали скопировать с них. Кроме того, у Чен Мо были авторские права, и он не боялся, что кто-нибудь взломает его игру.

Если он сможет заработать репутацию игры в школе, он установит ее во все компьютеры в школе.

После установки игры Уильям уступил место Ричарду.

Ричард сел на стул, а Девонхилл стоял рядом с ним, показывая игру. Многие одноклассники услышали, как разговаривают Уильям и другие, зная, что он недавно закончил игру, с любопытством собрались вокруг.

Ричард играл в нее впервые, и он еще не был с ней знаком. Уильям должен был быть рядом с ним, чтобы постоянно знакомить его с геймплеем и стратегиями, но игровой талант этого парня на самом деле был невероятно мал, и Уильям беспокоился за него.

Plants vs. Zombies на компьютере намного сложнее, чем на мобильном телефоне. Уильям обучил Ричарда нескольким раундам. Увидев примеры которые показал Девонхилл, он все равно не смог сыграть первую малую (простую) игру. Он не прислушивался к предложениям других людей, поэтому просто остался в стороне. Уильям просто наблюдал за Ричардом, над которым все больше и больше смеялись.

Многие игроки в Европе и Америке действительно имеют тенденцию к жестокому обращению, чем больше их раздражает игра, тем они счастливее.

По мнению Уильяма, это действительно непонятно.

<http://tl.rulate.ru/book/54496/1384637>