

Чэнь Мо рассмеялся: - Точно, для начала ты должен испытать свою удачу.

Цзя Пэн зашел в магазин и нажал на кнопку «x10».

Как человек с необычайной ужасной удачей, Цзя Пэн очень беспокоился о подобных механиках. Он обычно изо всех сил старался избегать игр с такими механикам, ибо ему практически никогда не везло.

- Я нажимаю!

Приготовившись к худшему, Цзя Пэн нажал на кнопку «x10».

Чэнь Мо фыркнул. Неудивительно, что тебе вообще не везет. Ты даже не исполнил никакого ритуала перед нажатием, и ты еще смеешь жаловаться о своих постоянных неудачах...

Свист, свист, свист...

Вскоре на экране появилось десять карт, и когда карты перевернулись, Цзя Пэн начал молиться богам...

- Да благословят меня небеса фиолетовой картой...

Синяя, синяя, синяя, пыль...

Разочарование медленно начало накатывать на Цзя Пэна, и он подумал, что будет лучше, если он выйдет из игры, чтобы не расстраиваться еще больше. Но в итоге он решил подождать до конца и увидел, что последняя по счету карта была фиолетовой!

- А! Фиолетовая! Я получил фиолетовую карту!

Цзя Пэн чуть не разрыдался от счастья. Как человек с ужасной удачей, он, наконец, впервые смог сравниться с точки зрения удачи с Вэнь Линвэй.

- Кто тебе выпал? - спросила Чан Сюэ и Вэнь Линвэй.

Цзя Пэн улыбнулся: - Брик, заклинатель из Альянса.

Вэн Линвэй улыбнулась: - Тск, неплохо! Оказывается, что тебе тоже может выпадать что-то ценное!

- Хе-хе. Наконец-то, удача посетила и мою улицу.

Преисполненный счастья, Цзя Пэн заглянул в описание Брика и проверил его способности.

- Снежная буря? Звучит невероятно, сейчас я тебя прокачаю...

Цзя Пэн также ранее получил кучу бесполезных карт монстров, и теперь он со спокойной душой потратил их на прокачку Брика, и в итоге он смог поднять его класс до [Фиолетовый+].

- Мм, мне нужен еще один Брик, чтобы я смог поднять его на следующий уровень. Пожалуй на этом я и остановлюсь.

Цзя Пэн был очень рад и устался на свою только что полученную карточку. Затем он добавил Брика в свою команду и нажал на кнопку [В бой].

Остальным тоже удалось собрать достаточно рун, чтобы покрутить колесо десять раз.

- Я получил фиолетового танка. Э-э-э...почему мне кажется, что я не очень удачлив?

- О, мне выпала фиолетовый разбойник. Я, пожалуй, попробую стратегию пяти ассасинов...

- Мне следует поднять уровень моей фиолетовой карты, верно? Эх, придется потратить часть ресурсов...

Каждому «улыбнулась удача» и все получили по фиолетовой карточке..

На самом деле все было решено заранее. Первые десять прокруток гарантировано дадут игроку приличную фиолетовую карточку сильного персонажа. И было совершенно неважно, насколько был невезуч игрок.

Однако последующие десять прокруток не будут такими удачными. Конечно же игрок все равно мог получить какую-нибудь фиолетовую карточку, но тут уже все будет зависеть от удачи игрока, плюс он мог получить фиолетовую карточку монстра, что не было хорошим дропом...

Однако, как только игрок сделает определенное количество прокруток, ему со сто процентной вероятностью выпадет очень редкая карточка «Госпожа пушек» или «Носукэ Синсукэ».

Конечно же, это было сделано с одной простой целью.

Если игрок не получит хороших карт с первых десяти прокруток, то игрок, скорее всего,

выйдет из игры и никогда больше не зайдет в нее. Именно из-за этого любой игрок в самом начале будет получать по фиолетовой карточке хорошего персонажа со сто процентной вероятностью.

После первых дней игры игроки начнут получать намного меньше рун, если сравнивать это количество с первым днем, так что если игрокам понадобятся карты получше, они будут вынуждены задонатить, ну или же просто долго играть.

Для богатых людей должны существовать определенные гарантии того, что каждая потраченная ими копейка будет стоить того, чтобы они не почувствовали себя обманутыми.

Таковы были скрытые настройки китайских карточных игр. Конечно же, Чэнь Мо мог повторить игру «Onmyoji» с её крайне нечестной системой.

У «Onmyoji» не было никаких гарантий на получение хороших вещей, и из-за этого возможность получения «SSR» персонажа полностью зависела от удачи. Это привело к тому, что на самом старте в игру было влито буквально море денег, и так как все зависело от чистой удачи, обычные игроки были крайне недовольны этой системой...

Но разработчики этой игры могли позволить сделать такую систему из-за того, что эта игра была действительно очень высокого качества. Чэнь Мо еще мог нарисовать красивых 2D персонажей, но создание красивых 3D персонажей сейчас было бы слишком хлопотным делом, плюс по сравнению с создателями «Onmyoji» он был никем, да и сейчас он не мог рисковать, слишком многое стояло на кону.

У монстров в подземелье не было ни единого шанса против снежной бури Брика. Цзя Пэн начал буквально пролетать сквозь этажи подземелья.

- Это так здорово! - воскликнул Цзя Пэн.

Цзя Пэн выигрывал одну битву за другой, и каждый раз, когда он побеждал, он получал награды за убийство монстров, сундуки за прохождение каждого этажа и награды за выполнение некоторых заданий и достижений. Когда он застревал на одном уровне, он забирал награды и повышал уровень своих карт. После этого он опять возвращался к прохождению уровней...

- Хм, жаль, что мне не хватает карт монстров для поднятия уровня. Как бы то ни было, я просто пойду и пройду еще один этаж...

Цзя Пэн снова перешел на следующий уровень.

Чэнь Мо посмотрел на лица всех присутствующих.

Су Цзинью была напряжена и не хотела сдаваться, так что она все еще пыталась играть.

С другой стороны, Цзя Пэн, казалось, был полностью увлечен игрой.

Вэнь Линвэй не пыталась пробиться сквозь подземелье, сейчас она просматривала галерею карт, ибо она все еще не решила, с каким составом выдвинется в бой.

Пока что магия китайских карточных игр работала очень хорошо.

Известная история вовлечет игроков в игру...

Красивые карты и возможность прокачки задержит их на несколько дней...

Легкое и быстрое обучение не даст им заскучать...

Множество различных стратегий избавит игроков от скуки..

Из-за множества наград игроки смогут бесплатно прокрутить колесо фортуны...

Фиолетовые карты будут буквально стирать всех монстров в подземельях, что позволит игрокам почувствовать небывалый рост и удовлетворение...

Такое сочетание позволит игрокам почувствовать удовлетворение от обычного геймплея и позволит игрокам быстро понять ценность внутриигровой валюты.

И так как они признают то, что внутриигровая валюта действительно ценна, они точно зайдут в игру на следующий день и будут пытаться нафармить на следующую прокрутку колеса.

В карточных играх наиболее важной частью на первом этапе был фэндом, в котором все происходит, именно он будет играть немаловажную роль в привлечении игроков. Чем популярнее будет фэндом, тем больше фанатов он привлечет в игру, что значительно поможет продвижению.

По мере того, как будет расти количество игроков, прибыль, естественно, тоже будет вырастать.

Однако может ли вселенная, на которой базировалась игра, предопределить судьбу карточной игры? Ответ - нет.

Важны только такие факторы, как: процент удержания игроков, их темп развития, процент донатающих и не донатающих игроков, приток новых игроков и возможность добавления контента

без ущерба основным механикам.

Но многие могут сказать, что вселенная, на которой базируется игра, является очень важным фактором успеха игры, и они будут правы. Ибо с более популярной вселенной можно будет легко выделить игру среди сотни однотипных игр.

Но и игры без какой-либо супер известной вселенной запросто могли стать очень популярными.

На более поздних стадиях карточная игра в конечном итоге превратится в игру по типу «зайди, забери бонус и выйди», что в конечном итоге приведёт к тому, что игрок просто напросто в один день не зайдёт в игру. Однако из-за множества бонусов, постоянным везением и многочисленными бонусами просто за то, что игрок пробудет определенное количество времени в игре, это все в конечном итоге сможет удержать игрока в игре подольше.

Если каждый день игрок сможет достигать новых высот, получать разные награды, повышать уровень карт и их класс...

Плюс если игрок начнет думать, что если он соберет достаточно денег, чтобы прокрутить колесо фортуны за раз десять раз, и в итоге получит за это действительно хорошую карту...

Да и если игрок к этому моменту уже потратил несколько сотен юаней на игру, удалит ли он ее?

На более позднем этапе фэндом был практически незначительным фактором удержания игрока.

В основном все будет решать три фактора: количество халявы, которое игра щедро раздает направо и налево, количество затраченного времени и сил и самое главное — количество потраченных денег.

Нет ничего страшного в том, что игрок не собирался вытаскивать свои деньги из своего кармана прямо сейчас. Если он играет в одну и ту же игру днями напролет, рано или поздно этот день наступит, а по какой причине он решит задонатить — неважно, главное то, что он сделал свой первый шаг...

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1209977>