

Линь Чаосю кивнул: - Понятно, что на счет покера?

- Довольно оригинальная игра. Я не могу сказать что-нибудь о потенциале, так как поиграл в него меньше десяти минут, но я думаю, что мы должны уделить этой игре немного внимания.

- Стиль его игры похож на стиль пятикарточного стада смешанного с «Golden Flower», но эти две настольные игры не особо популярны в Китае.

- В «Golden Flower» игрок сильно полагается на удачу, и можно сказать, что в ней игрок полагается только на свою удачу, в то время как его интеллект вообще не будет играть никакой роли.

- С другой стороны, поскольку по правилам пятикарточного стада у игрока есть одна скрытая карта и две открытые карты, это в конечном итоге дает слишком много информации из-за чего большинство игроков не особо любят пятикарточный стад.

- Я могу сказать, что правила этого покера, вероятно, исходили из этих двух настольных игр. Игроки имеют ограниченное количество информации и могут рассуждать о победе или проигрыше на основе действий оппонента.

- Однако я думаю, что нам не стоит особо волноваться из-за этой игры. Так как это совершенно новая карточная игра, это значит, что все игроки должны будут учить все заново. Даже если эта настольная игра станет популярной, это точно не произойдет в одно мгновение.

- И пока она будет медленно набирать обороты, мы могли бы также заняться созданием других карточных игр.

Линь Чаосю спросил: - Если мы тоже сделаем такую карточную игру, то мы же не получим десятки исков, верно?

У Чжао кивнул: - Конечно нет. Карточные игры попадают в категорию «умственной тренировки» и на них не распространяется авторское право.

- Согласно твоему анализу, эти три игры не принесут проблем для моей компании и мы не понесем потери в рядах обычных игроков, - сказал Линь Чаосю

У Чжао ответил после некоторого раздумья: - Можно сказать и так.

- Тогда что произойдет, если его игра будет рекламироваться на первой странице игровой платформы «Императорской династии»? - спросил Линь Чаосю.

У Чжао смутился: - А?

- Пари между Цю Бинем и Чэнь Мо давно закончилось, и победил Чэнь Мо. И по условиям пари, Чэнь Мо получит лучшее рекламное место на нашей игровой платформе на месяц, - объяснил Линь Чаосю.

У Чжао нахмурился.

- И из-за этого я задал тебе такой вопрос. Насколько все будет плохо? - спросил Линь Чаосю.

У Чжао явно не был готов к такому и спустя несколько секунд ответил: - Конечно мы понесем потери, но ничего серьезного с нами не произойдет. Их создал Чэнь Мо? Почему он не рекламирует «I am MT»? Зачем ему рекламировать какую-то настольную игру?

Линь Чаосю сказал: - Сейчас главное, чтобы эта реклама не принесла нам слишком много проблем. На эти вопросы тебе придется ответить самому.

У Чжао кивнул: - Да, я понимаю. Но мистер Линь, у этого парня есть много идей, и нам, вероятно, следует повнимательнее следить за ним.

- В этом я с тобой согласен. И хоть потеря рекламного пространства на месяц действительно неприятна, сейчас главное, чтобы эти три его настольные игры не откусили слишком большой кусок рынка, - сказал Линь Чаосю.

- Понял, - кивнул У Чжао и вышел из кабинета.

Линь Чаосю был погружен в свои мысли.

Этому парню нужны игроки, а не деньги?

Линь Чаосю также думал, что Чэнь Мо захочет рекламировать «I am MT», поскольку она принесла ему довольно много денег за первый месяц. А в сочетании с поддержкой игровой платформы «Императорской династии», доход скорее всего сможет перевалить за пятьдесят миллионов юаней в месяц.

Но Чэнь Мо предпочел отказаться от этих денег, вместо этого решив продвигать настольную игру?

Он был слишком уверен в своих силах для рядового разработчика.

Настольные игры не приносили много денег, и их доход никогда не сможет конкурировать с «I am MT», но главное в настольных играх было то, что они легко привлекали очень много новых игроков. В сочетании с недавно выпущенной игровой платформой компании «Удар молнии» было очевидно, что эти настольные игры станут фундаментом, на который позже будет

посажено огромное дерево.

Однако это не имело значения, даже если бы Линь Чаосю знал, что Чэнь Мо собирается делать, «Императорская династия» никогда не стала бы использовать грязные ходы только из-за потенциальной угрозы, поскольку это все выльется в драму, за которой будет следить весь Китай.

---

Действительно ли настольные игры не приносили денег?

В предыдущем мире Чэнь Мо настольные игры приносили весьма неплохие деньги.

Почему настольные игры не приносили денег своим разработчикам в этом мире? Потому что игроки не чувствовали азарта, они не чувствовали драйва. Нубы, которые будут постоянно проигрывать, не будут получать удовольствия от траты денег и быстро поймут, насколько бессмысленно они только что потратили деньги. Другие игры смогут дать им разного рода преимущества, если они внесут немного денег, но если же они будут плохо играть в настольные игры и продолжать тратить на них деньги, это будет похоже на банальное сжигание денег.

Игроки, которые зачастую выигрывали, тоже не будут тратить свои деньги на внутриигровую валюту, так как они смогли заработать бы ее, используя свои навыки. Более того, когда игроки достигнут определенного количества внутриигровой валюты, она больше не будет иметь значения, из-за чего постепенно игрок начнет терять интерес и в конечном итоге уйдет из игры.

И хоть кто-то иногда и вносил деньги в настольные игры, он в конечном итоге получал целое ничего, а из-за этого желание донатить вскоре отпадало навсегда.

И из-за этого всем было известно то, что настольные игры не приносят никаких денег.

Внутриигровую валюту во всех настольных играх было запрещено конвертировать в реальные деньги. Любая настольная игра, которая позволит обменивать внутриигровую валюту на реальную, будет считаться азартной, из-за чего автоматически станет незаконной.

И мало того, что игру нужно будет убрать с рынка, создателю, возможно, придется сесть в тюрьму.

В прошлой жизни Чэнь Мо большинство создателей игры находились в серой зоне ради избежания ареста и заработка денег.

Например, если бы обмен валюты можно было делать с помощью дыр в законе некоторых

стран, разработчик бы запросто организовал схему обмена и взимал плату за каждый такой обмен.

Многие компании получали прибыль используя дыры в законах, и некоторые компании зарабатывали десятки миллионов юаней в день благодаря этим махинациям.

Особенно часто такой трюк проворачивали создатели Техасского холдема. Девяносто девять процентов игр с Техасским холдемом в основе использовали лазейки и получали огромные суммы каждый день.

Однако Чэнь Мо решил для себя никогда не использовать такой метод, он не хотел, чтобы такая модель получения прибыли появилась в этом мире.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1222256>