

Возьмем, к примеру, «Императорскую династию»: игровая платформа «Императорской династии» имела десятки миллионов активных пользователей в месяц, а по выходным число активных игроков достигало отметки в два миллиона.

Если бы эти игроки хотели поиграть в какую-нибудь игру от «Императорской династии», им пришлось бы войти в игровую платформу «Императорской династии» и, естественно, они увидели бы другие игры, которые продвигались на этой платформе.

Было много игроков, которые играли в игры только от «Императорской династии».

Конечно у Чэнь Мо были подобные игроки, но их было слишком мало. Большинству игроков было наплевать на следующую игру Чэнь Мо, и было маловероятно, что они купят или сыграют в игру только потому, что это была «игра от Чэнь Мо».

Чэнь Мо знал, что он не может постоянно делать простые игры. Ему рано или поздно нужно будет создать свою собственную игровую платформу, где будут находиться все его игры..

На данный момент перед Чэнь Мо стояло две цели: разработать «игровую платформу "Удар молнии"» и уведомить тех, у кого есть учетная запись «Удара молнии».

В его прошлом мире так поступили крупные компании, например «Blizzard», «TGP» и «Wechat». Они собрали все свои игры в одном месте и таким образом постепенно начали наращивать свою базу игроков.

Однако сейчас Чэнь Мо не видел смысла в создании своей игровой платформы, так как на ней сейчас будет находиться всего три игры: «FlappyBird», «Растения против зомби» и «I am MT». Слишком мало игр...

Конечно, Чэнь Мо мог бы договориться с другими компаниями, чтобы они разместили на его площадке свои игры, но тогда ему придется ждать выхода новых игр и ему придется договариваться с ними, на что уйдет много времени.

Но если сейчас Су Цзинью сделает одну игру, а потом вторую, это в конечном итоге убьет сразу двух зайцев и будет наилучшим решением.

Чэнь Мо создал проектную документацию и подписал ее: «Настольная игра «Удар молнии».

---

Какие игры в Китае имели самую большую базу игроков?

Карточные игры? РПГ? Шутеры?

Нет.

Настольные игры были самыми популярными.

В его прошлом мире у компании «Tencent» было более двухсот сорока миллионов пользователей, и каждый пятый из этого числа играл в настольные игры.

Чэнь Мо хотел сделать настольную игру, при этом использовав для ее раскрутки рекламное место у «Императорской династии».

Чэнь Мо спланировал все это с самого начала.

Однако Чэнь Мо так и не придумал тип настольной игры.

На данный момент существовало слишком много настольных игр, таких как «Доу Дижу», «Маджонг», было так же много разновидностей шахмат и «Го».

Конечно же в этом мире было много настольных игр. «Императорская династия» и «Фентези» имели свои собственные уникальные настольные игры с большим количеством игроков.

Чэнь Мо пытался придумать игру, которая сможет выделиться среди других настольных игр и сможет проглотить приличный кусок рынка настольных игр.

Чэнь Мо просматривал настольные игры в последние несколько дней.

Популярные игры из его прошлого мира, такие как «Доу Дижу» или «Маджонг», были довольно популярны и в этом мире, и были практически идентичны. Чэнь Мо мог бы внести улучшения в пользовательский интерфейс или в правила, но их будет недостаточно, чтобы игроки с других платформ решили примкнуть к его платформе.

Его игра должна выделяться среди других настольных игр.

Несмотря на то, что все они являются настольными играми, все они имеют очень разные стили игры. «Доу Дижу» и «Маджонг» - пример настольных игр, которые популярны независимо от возраста и имеют огромную базу игроков. Но разные разновидности шахмат или «Го», хоть и также имеют приличную базу игроков, но с помощью них нельзя будет заработать денег.

Если Чэнь Мо хочет привлечь игроков на свою платформу, создать «Доу Дижу» и «Маджонг» будет необходимо.

Однако другие компании, которые сосредоточились на настольных играх, также сделали свои

версии «Доу Дижу» и «Маджонга».

Чэнь Мо уже придумал три улучшения, которые помогут стать его версиям более приятными: во-первых, игра поможет новым игрокам с освоением и изучением правил, он введет ежедневные задания, специальные задания, а так же кредиты. Во многих других играх либо не создавали эти вещи, либо же делали их ужасными.

Во-вторых - турниры. В этом мире было очень мало турниров для настольных игр, и в основном все турниры были организованы самими игроками. Чэнь Мо знал, что турниры будут хорошим трюком для привлечения внимания.

И последнее улучшение будет заключаться в добавлении магазина и «ВИП»-системы. Было всего несколько настольных игр, в которых была внутриигровая валюта. Он мог запросто бы добавить улучшения обрамления фотографии, покупку разных смайликов, он мог бы добавить много всяких приятных мелочей...

Однако этого будет недостаточно.

Конечно же эти улучшения смогут облегчить приток новых игроков и их удержание, магазин и «ВИП»-система смогут немного увеличить доход, а турниры станут отличной рекламой.

Но этого будет недостаточно для переманивания игроков.

Чтобы лояльность игроков к своей старой платформе исчезла, Чэнь Мо нужно сделать что-то большое, что-то, чего не было в других настольных играх.

Чэнь Мо начал вспоминать настольные игры из своего предыдущего мира, которых не существовало в этом мире.

«Доу Дижу»? «Шэн Цзи»? «Golden Flower»? «Seven Joker Five Two Three»?

Все эти игры давно уже были на рынке и оттяпали кусочек популярности. Конечно некоторые из них не были так популярны, но даже если он и создаст лучшую версию той или иной настольной игры, этого все равно будет недостаточно.

Чэнь Мо был подавлен. «Почему эти два мира так похожи?»

«Должно же существовать хоть что-то!»

«Маджонг в Гонконгском стиле? Сычуаньский маджонг? Международный Маджонг?»

«Нет!»

Чэнь Мо чувствовал себя странно, он знал, что должно быть что-то, что было в его предыдущем мире, но не было в этом.

Но что именно?

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1218397>