

Создание трех настольных игр наконец было закончено.

Их теперь можно скачивать как на ПК, так и на мобильных устройствах.

Кроме того, Чэнь Мо создал игровую платформу «Удар молнии» и поместил туда все свои игры, и после этого игроки, которые хотели поиграть в «Растения против зомби» или «I am MT», должны будут войти в игровую платформу «Удар молнии» с помощью своих учетных записей.

Конечно же Чэнь Мо выдал игрокам кучу валюты в качестве компенсации.

После этого Чэнь Мо связался с Сюй Сяоцзюнем, представителем рекламного отдела компании «Императорской династии» по поводу продвижения своих настольных игр.

---

Штаб-квартира «Императорской династии».

Сюй Сяоцзюнь передал телефон Линь Чаосю: - Господин Линь, вот игры, которые Чэнь Мо хочет рекламировать на нашей платформе.

Линь Чаосю схватил телефон и нахмурился: - Настольные игры?

Сюй Сяоцзюнь кивнул: - Да, если все в порядке, мы начнем продвигать одну из них в начале следующей недели.

Линь Чаосю ответил после нескольких мгновений размышления: - Все в порядке. Мы не можем не сдержать своего слова. Ты можешь оставить телефон здесь, я хочу изучить их.

- Хорошо. - Сказал Сюй Сяоцзюнь и покинул кабинет.

У Линь Чаосю было много дел, и только через час он начал тестировать настольные игры Чэнь Мо.

Несмотря на то, что Чэнь Мо был всего лишь геймдизайнером класса «С», Линь Чаосю чувствовал, что должен воспринимать его как достойного соперника.

Через десять минут.

Линь Чаосю задумался после того, как сыграл в эти настольные игры.

После этого Линь Чаосю сделал звонок: - Алло? У Чжао? Зайди в мой кабинет, мне нужно кое-что обсудить с тобой.

У Чжао прибыл в кабинет Линь Чаосю через полчаса.

У Чжао было за тридцать, он был одет небрежно и выглядел как беззаботный фрилансер.

У Чжао отвечал за настольные игры компании «Императорская династия» и был геймдизайнером класса «А». Настольные игры «Императорской династии» включали в себя разные разновидности «Покера», «Маджонга» и других региональных настольных игр, и все игры, которые так или иначе относились к настольным, требовали одобрения У Чжао.

У Чжао спросил: - Вы что-то хотели, господин Линь?

У Чжао немного нервничал, так как настольные игры «Императорской династии» не были особо прибыльными.

Линь Чаосю протянул телефон У Чжао: - Поиграй в эти игры и выскажи мне свое мнение о них.

У Чжао схватил телефон и сказал : - Настольные игры компании...Удар молнии?

У Чжао коснулся иконки и запустил приложение.

Сначала он использовал данные своей учетной записи для входа в систему, а затем зашел на игровую платформу компании «Удар молнии». Перед ним открылся список из шести игр: «Flappy Bird», «Растения против зомби», «I am MT», «Доу Дижу», «Маджонг» и «Покер».

Первые три игры нужно было скачать, чтобы начать играть в них. Последние три игры же были уже загружены.

У Чжао постучал по иконке «Доу Дижу» и начал играть.

Хотя для входа в игру нужно было авторизоваться в игровой платформе, пользовательский интерфейс игровой платформы компании «Удар молнии» был очень приятным и простым в эксплуатации.

В самой же игре интерфейс был простым и приятным, но так как в ней еще не было игроков, он не смог начать играть по сети, но мог начать играть с ботами.

Следуя всплывающим подсказкам, У Чжао сыграл два раза и пришел к выводу, что эта игра была такой же, как и их «Доу Дижу», и мало чем отличалась от их игры.

Тем не менее, Чэнь Мо значительно улучшил обучение, и некоторые из подсказок, по мнению У Чжао, были слишком простыми и бесполезными. Более опытные игроки, которые были бы очень хорошо знакомы с правилами, также должны будут пройти обучение, а это не было плюсом.

Кроме того, эта игра давала игрокам три разных задания и одно специальное, за выполнение которых игрок получит внутриигровую валюту.

«ВИП»-система и магазин были хорошо продуманы, в магазине можно было купить прикольные смайлики или подарки... Внутриигровой чат и список друзей с разными функциями также были хорошо продуманы, все было на высшем уровне.

После этого У Чжао запустил маджонг.

Игра была во многом похожа на другие «Маджонги», но в эту версию были добавлены и другие менее популярные альтернативные стили игры, например «Кровавый Маджонг».

Наконец, У Чжао открыл покер.

Он был потрясен тем, что такого типа покера он еще не видел.

Про У Чжао можно было сказать, что он очень сильно увлекался настольными играми. Он играл в бесчисленные настольные игры из Китая и за пределами Китая, но он мог точно сказать, что такого он еще не видел.

Стиль игры был похож на «Пятикарточный стад» и «Golden Flower», но в то же время кардинально отличался.

Обучение также было очень хорошо сделано, и объяснение было простым и понятным...

У Чжао понял, как работает игра, поиграв в нее всего в течение пяти минут, но поскольку в ней еще не было других игроков и он играл с ботами, У Чжао не понял, что могло бы сделать ее популярной.

У Чжао подумал, что эта игра была просто хорошей настольной игрой, но она точно не смогла бы сравниться с классическими настольными играми, например с «Доу Дижу» или «Маджонгом».

После того, как У Чжао сыграл в эти три игры, он сказал: - Господин Линь, эти три настольные игры сделал Чэнь Мо?

Линь Чаосю ответил: - Не думай о том, кто их сделал, давай поговорим о том, что ты думаешь

по этому поводу.

У Чжао кивнул: - Хорошо.

- Вы и сами знаете, что самая большая часть игроков, которые играют в настольные игры находится здесь, в Китае, но из-за этого у нас очень много конкурентов. Крупные акулы, например мы или же компания «Фентези» сосредоточились на создании настольных игр, и из-за этого сейчас у нас такая большая база пользователей, но в то время мы делали настольные игры только ради приобретения большого количества преданных игроков.

- Поэтому разработчики обычно по умолчанию делают настольные игры, чтобы расширить свою базу игроков. Ибо заработать много денег с помощью настольных игр попросту невозможно.

- Мне стало ясно, что разработчик этих игр решил увеличить число своих преданных игроков. Но он не внес в «Доу Дижу» и «Маджонг» никаких изменений, но сделал более качественное обучение, а также ежедневные бонусы. Он, вероятно, пытается проглотить тех игроков, которые не являются преданными игроками других компаний.

- Но я не думаю, что нам стоит о чем-то беспокоиться. Во-первых, настольные игры требуют определенного количества пользователей, ибо без них у игры не будет хорошего старта. Настольные игры нашей компании в настоящее время имеют наибольшее число пользователей среди всех компаний, и в краткосрочной перспективе мы не понесем никаких потерь.

- И хоть и существует игроки, которые возможно перестанут играть в наши настольные игры, нам вообще не стоит беспокоиться об этом. Наши преданные поклонники - это активные пользователи, люди, у которых накоплены тонны внутриигровой валюты, и они вряд ли перестанут играть в наши игры из-за такой мелочи.

- Вот почему я думаю, что эти три игры никак не повлияют на нашу базу пользователей.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1222255>