

На рассвете Чэнь Мо позвонил Линь Мао.

- Чэнь Мо, завтра я выпускаю свою игру. Я назвал ее «Приключения всадника бури». Я послал тебе копию игры, так что можешь опробовать ее одним из первых. А как там продвигается разработка твоей игры?

Чэнь Мо ответил: - Поздравляю, я немного поиграю в нее! Моя игра в основном почти готова. Я буду тестировать ее в своем магазине для получения обратной связи в течение следующих двух дней.

Линь Мао ответил: - А? Готова? Прошло всего три месяца! Как тебе удалось так быстро закончить ее?

Чэнь Мо ответил: - Это казуальная игра. И она не очень большая. Я пришлю тебе установщик через два дня, чтобы ты ее опробовал.

Линь Мао ответил: - Хорошо. Давай потом обменяемся мнением и поможем друг другу!

----

Чэнь Мо установил игру, которую Линь Мао прислал ему. Установочный файл весил 94 МБ и на его иконке был маленький человечек, который поднял свой меч к небу.

Эта игра была разработана Линь Мао примерно за пол года и ему потребовалось еще три месяца на ее улучшение после того, как он услышал советы Чэнь Мо.

Если сравнивать их двоих, то Чэнь Мо был намного быстрее. За эти три месяца Линь Мао успел только внести коррективы, в то время как Чэнь Мо смог создать готовую игру!

----

Игра загружается, пожалуйста подождите...

Чэнь Мо заметил, что по сравнению с предыдущей версией были внесены незначительные изменения в фон, характер и стиль игры. Изменения не были очевидными, поэтому только такой человек, как Чэнь Мо, который обращал внимание на такие мелочи, смог заметить их.

Линь Мао очень сильно постарался.

Он полностью изменил стиль игры в соответствии с предложениями Чэнь Мо.

Во-первых, он немного перестроил боевую систему, добавил много пушек, сохранив при этом суть предыдущей боевой системы. Самое очевидное изменение, которое сразу же бросалось в глаза, было новым навыком - шторм.

Главный герой был рыцарем, который обладал силой шторма, он способен призывать сильный ветер, который замедляет врагов и уменьшает их поле зрения, или же он может призвать сильный дождь, который замедлит скорость атаки вражеских юнитов и повлияет на их передвижение. Он также может вызвать ураган, который способен уничтожить слабых врагов.

Призывы шторма на несколько секунд в основном ничего не требовали, но более крупные и сильные атаки требовали энергию.

Теперь в его игре появилось еще больше монстров, которые имели разные способности. Некоторые монстры лучше сопротивлялись определенному типу атаки, в то время как к другим питали слабость.

Например, сильный ветер не может особо как-то повлиять на бронированного монстра в полной пластинчатой броне, и ураган также не смог бы его сдуть. Однако дождь может создать скользкую поверхность, которая замедлит скорость передвижения и может навесить на него разные дебаффы, болезнь и особый статус «Ржавеющий», который со временем начнет все сильнее уменьшать силу атаки этого танка.

Чэнь Мо восхитился тем фактом, что изменения, которые он внес в боевую систему, не были в точь в точь такими, которые он ему предложил. Линь Мао всего лишь почерпнул из его идей вдохновение и внес уникальные правки.

Более того, теперь его ядром боевой системы являлся шторм, что можно было понять непосредственно из самого названия игры. Чэнь Мо подумал, что это было довольно умно.

Название «Приключения всадника бури» сразу же будет давать зрителям понять, о чем идет речь, но все же оставит достаточно простора для их воображения, и игроки скорее заинтересуются данной игрой, чем нет.

Еще одним большим изменением в игре стала полная перестройка сюжета. Теперь в ней было четыре разных концовки, и все зависит от выборов, которые игроки будут делать на протяжении всей игры.

Первая концовка: рыцарь побеждает дракона, спасает принцессу и становится героем, который будет жить долго и счастливо вместе с принцессой.

Вторая концовка: рыцарю не удастся спасти принцессу – он погибнет в бою с драконом.

Третья концовка: рыцарь победит дракона, но не убьет его, а подпишет с ним контракт. С этого

момента дракон станет хранителем империи.

Четвертая концовка: рыцарь победит дракона, но из-за своей чрезмерной жадности будет ослеплен сокровищами дракона, из-за чего превратиться в дракона.

Игру, которую Линь Мао прислал Чэнь Мо включала в себя доступ к инструментам разработчика, что позволяли ему вносить изменения в атрибуты персонажей. В конце концов он потратил три часа, проверяя его игру и так и сяк...

Если бы он играл в нее как обычный игрок, получение концовки заняло бы у него около шести-восьми часов.

Из трех рекомендаций, которые Чэнь Мо высказал ему, Линь Мао решил прислушаться к двум, откинув чересчур большую сложность. Чэнь Мо подумал, что это был правильный выбор, так как все три варианта не были совместимы.

Чэнь Мо подумал, что его игре вряд ли удастся стать культовой, но вот стать умеренно популярной у его игры получится без каких-либо проблем.

----

Чэнь Мо отправил сообщение Линь Мао: «Я поиграл в твою игру. Она хороша! Скорее всего она станет популярной».

Линь Мао быстро ответил: «Спасибо, надеюсь что твое предсказание сбудется. Я буду очень занят в течение следующих двух дней из-за выпуска игры. Я приду в твой магазин и опробую твою игру как только все будет улажено.»

Чэнь Мо ответил: «Хорошо, увидимся».

После обеда Чэнь Мо прилег и поспал часик. Он проснулся в два часа дня ради открытия своего магазина.

Но прежде чем открыть его, Чэнь Мо должен был сделать кое-какие приготовления.

Во-первых, ему нужно было перепроверить, все ли работает в его магазине и правильно ли установилась игра на всех устройствах.

Во-вторых, ему нужно установить цену за использование оборудования.

Цена полностью зависела от дизайнера. Чэнь Мо мог сделать все бесплатным, что позволило

бы любому желающему опробовать его игру бесплатно.

Однако в этом был недостаток. Вдруг игра станет чересчур популярна?

Если бы Чэнь Мо сделал популярную онлайн-игру, многие игроки буквально бы «жили» в его магазине в течение длительных периодов времени, а это значит, что практически все устройства будут всегда заняты, и это было бы плохим знаком, так как многие из обычных людей не смогли бы опробовать его игры.

Сначала сделать все бесплатным, а потом поднять цену? Такой вариант не годится.

Цена не должна меняться по хотелке дизайнера. Уменьшение цены только приветствовалось, но увеличение могло разозлить некоторых давних поклонников.

Это был всего лишь маленький магазин, так что он все равно сейчас не мог заработать много денег. Чэнь Мо также не хотел контролировать количество игроков в будущем с помощью цены.

Поэтому он должен начать взимать плату с самого открытия магазина.

И если у него будет много посетителей, ему, возможно, даже придется ограничить игровое время на каждого человека.

В этом мире интернет-кафе в столице империи брали плату в размере от трех до десяти юаней за час. Плата в три юаня в час было самым минимальным, и такие места не были нормальными по своей природе.

Конечно же как и в его прошлом мире, для магнатов существовали интернет-кафе более высокого класса, но Чэнь Мо сейчас не мог замахиваться на этот контингент.

В конце концов Чэнь Мо решил установить плату в пять юаней за час, так как его личный магазин был лучше, чем среднее интернет-кафе, и гораздо просторнее среднестатистического интернет-кафе.

Такая цена была определенно завышенной для данного времени, сейчас у него была всего одна игра и о нем никто не знал, но Чэнь Мо хотел сохранить такую цену навсегда. По мере того, как он будет создавать все больше и больше игр, цена будет казаться обычным игрокам все более и более доступной.

Напитки в его магазине продавались в соответствии с рекомендованными розничными ценами, он не будет получать никакой дополнительной прибыли с них. Чэнь Мо не собирался заботиться о такой маленькой прибыли. Плата в пять юаней за час взималась только тогда, когда посетители играли в игры. Если его магазин будет полон, он введет четырехчасовой

лимит для каждого игрока.

Его магазин игр будет открыт с 10 утра и до 8 вечера.

После того, как он все тщательно перепроверил, он официально открыл свой магазин видеоигр.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1196122>