

Чэнь Мо просто листал ленту новостей, как вдруг он наконец понял, что именно!

- Техасский холдем!

- Но почему в этом мире нет Техасского холдема? В этом нет никакого смысла!

Чэнь Мо уже долго думал о том, какую игру ему нужно будет сделать. Но в итоге оказалось, что в этом мире не существует Техасского холдема? Seriously?

Чэнь Мо начал искать что-нибудь о нем во всем интернете, и в итоге пришел к выводу, что в этом мире действительно не существовало Техасского холдема!

- Действительно, я знал, что чего-то не хватает, оказывается, это был техасский холдем!

- Отлично, последний кусочек пазла найден.

---

Техасский холдем не считался популярным в Китае. С точки зрения количества пользователей, он не был на том же уровне, что и «Доу Дижу» или «Маджонг». Он так же не был хорошо известен.

Тем не менее, Техасский холдем был довольно популярен в некоторых сообществах.

Люди, которые работали в айти сфере, люди, которые состояли в пионерских сообществах, обычные капиталисты, генеральные директора — большая часть из этих людей предпочитала Техасский холдем.

Техасский холдем был чрезвычайно популярен в США. Если кто-то говорил, что любит играть в покер, то, скорее всего, он имел в виду Техасский холдем.

Награда за первое место в покерном турнире под названием «Мировая серия покера» порой переваливала отметку в десятки миллионы долларов. Чэнь Мо даже помнил одного шеф-повара из Швеции, который занял первое место и за один вечер стал миллионером...

Если бы игроков спросили, почему они любят Техасский холдем, что бы они ответили?

Скорее всего они бы сказали что-то вроде: - Техасский холдем - это то, чем я могу зарабатывать деньги, а не проигрывать их.

Это может звучать чем-то ненормальным, но тот, кто скажет такое, будет прав.

Другие настольные игры, такие как «Доу Дижу», «Маджонг» или «Golden Flower», были тесно связаны с удачей. Конечно же навыки тоже были важны, но удача была намного важнее. Профессиональный игрок в «Доу Дижу» или «Маджонг» будет полагаться только на удачу...

И одним из ключевых моментов в таких играх было то, что игрок зачастую проигрывал и на дистанции всегда уходил в минус.

Но Техасский холдем был такой игрой, в которой удача ничего не значила. Если игрок будет постоянно проигрывать, то это может означать только одно — он очень плохой игрок.

Было очень много профессиональных игроков Техасского Холдема, например Фил Айви, который очень много раз становился чемпионом во многих различных турнирах. За свою недолгую карьеру он сумел заработать более двадцати миллионов на покерных выигрышах и сумел десять раз забрать браслеты турнира «Мировой серии покера».

Кроме того, в Китае было много профессиональных игроков Техасского холдема, которые зарабатывали около ста тысяч юаней в месяц.

Почему Техасский холдем был надежным методом получения стабильного дохода? Все из-за того, что правила Техасского Холдема были намного сложнее, чем у других разновидностей покера. Игрок мог выйти из игры в любое время или же попытаться удачу и словить куш.

Кроме того, игрок мог отталкиваться от действий оппонента, что делало игру непредсказуемой.

Техасский холдем отличался от «Golden Flower», так как при игре в «Golden Flower» все зависело от вашей руки. Если игрок получит хорошую руку, он почти гарантированно выиграет. Но в Техасском холдеме выигрыш или проигрыш будет решаться пятью картами. Теоретически, даже если у игрока будет статистически худшая рука, например двойка и семерка, у такой руки будет намного больше шансов на победу, чем у карманных тузов.

Тщательные вычисления, контроль над выражением своего лица, угадывание руки противника на основе его поведения... В Техасском Холдеме было много решающих частей. Можно было смело сказать, что фактор удачи практически не влиял на итог игры.

Например, если бы профи и нуб сели за один стол, хоть у нуба и будет лучшая рука раз за разом, профи просто будет использовать разные трюки и скорее всего полностью уничтожит нуба.

Нуб мог бы выиграть несколько раундов только благодаря удаче например в «Доу Дижу» или «Маджонге», но в Техасском холдеме нубу никто не даст и шанса.

---

После того, как фундамент игры был заложен, Чэнь Мо начал работать над проектной документацией.

Механики настольных игр были действительно просты и понятны, и ему потребуется гораздо меньше времени...

---

Утро следующего дня.

Чэнь Мо скинул проектную документацию игры «Линия жизни» Су Цзинью.

- Документация готова. Ты сама можешь заполнить пробелы в механиках. Не беспокойся о связанных с историей вещах, с этим разберется Чжэн Хунси. Вы вдвоем будете работать над игрой, - сказал Чэнь Мо.

Су Цзинью открыла документацию, которую ей скинул Чэнь Мо. Она была потрясена тем, что документация была очень-очень маленькой, в ней было всего около двухсот слов.

- Интерактивная фантастика? - воскликнула Су Цзинью.

Чэнь Мо кивнул: - Верно. Создание этой игры будет являться своего рода проверкой твоих навыков и навыков Чжэн Хунси, я уже выделил несколько моментов, на которые тебе стоит обратить внимание. Все будет зависеть от вас, ребята, насколько хороша будет эта игра.

- Но босс, эта игра кажется слишком простой! - воскликнула Су Цзинью.

Чэнь Мо улыбнулся: - Простые игры бывают иногда намного лучше сложных, не нужно недооценивать их. Может быть, ты захочешь добавить в нее что-то от себя, кто знает.

Су Цзинью кивнула: - Хорошо, я понимаю.

Скинув Су Цзинью проектную документацию «Линии жизни», Чэнь Мо начал делать свою игровую платформу и настольные игры.

«Линия жизни» была интерактивной игрой с закрученным сюжетом, и Чэнь Мо планировал использовать ее для оттачивания навыков Чжэн Хунси.

После того, как настольные игры и «Линия жизни» будут готовы, Чэнь Мо начнет создавать свою первую большую игру.

---

Следующие два дня Чэнь Мо потратил на совершенствование проектной документации.

Он решил создать свои версии «Доу Дижу», «Маджонга» и Техасского холдема, так как эти три игры будут привлекать совершенно разные типы игроков.

Чэнь Мо передал вопросы по созданию графики для его будущих игр на аутсорс, и поскольку в этом мире было довольно много настольных игр, это означало, что в нем было так же много разных моделек. И поскольку графика не сильно будет влиять на конечное качество игры, единственное, о чем потребовал Чэнь Мо, заключалось в том, чтобы все было готово максимум через две недели.

Но в то же время Чэнь Мо уделил особое внимание двум моментам в процессе разработки этих настольных игр: он постарался сделать очень легкое и приятное обучение, а также добавил специальный режим - турнирный, которого не было в других настольных играх.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1218398>