

Многие геймдизайнеры думали, что настольные игры были очень просты, поэтому не вкладывали особых усилий в их создание и просто копировали обычные правила.

Но это было ошибкой.

В его прошлом мире существовало множество локальных вариаций наборов правил для настольных игр. Например, «Маджонг» в разных городах может иметь разные правила для «понгов», «конга» или простой победы. Если бы международный игрок «Маджонга» захотел поиграть в «Кровавый Маджонг», ему было бы очень трудно понять правила без сторонней помощи.

Существовала также группа игроков, которая редко могла поиграть в настольные игры, но, несмотря на это, они все равно будут хотеть улучшить свои навыки. В конечном итоге со временем они все же станут лучше, но если бы им дали толчок в начале, их прогресс не был бы таким медленным.

Компания «Tencent» из его предыдущего мира поняла это быстрее всех. Как только игрок входил в их новую игру, обучение постепенно объясняло ему правила и приводила примеры, при этом за прохождение обучения ему так же давалась разная валюта, из-за чего практически все игроки проходили обучение.

Чэнь Мо уже успел воссоздать «I am MT», так что он теперь мог легко создать хорошее обучение.

Но вот турнирный режим...

По правде говоря, турнирный режим был разработан для Техасского холдема, так как этот тип покера очень хорошо подходил для турниров.

Для вхождения в турнирный режим игроку нужно будет сделать регистрационный взнос, после которого игра выдаст каждому игроку одинаковое количество стартовых фишек. Игроки будут распределены по разным столам, и когда фишки игрока закончатся, для него турнир закончится. Чемпион турнира и финалисты получают часть призовых денег от регистраций.

Турнирный режим был похож на игры на выживание, поскольку игроки должны будут играть более безопасно. Если игрок будет принимать ставки без раздумий, он, скорее всего, выйдет из-за стола самым первым.

Игроки часто теряли много денег в обычном покере из-за нерациональных ходов. Однако в турнирных условиях Техасского холдема игрок потеряет только регистрационный взнос, и если он дойдет до финального стола, у него появится возможность получить сумму, которая будет превышать регистрационный взнос в несколько сотен раз.

Именно поэтому многие игроки предпочитали играть только в турнирах. Даже при том, что теоретически игрок мог потерять много денег, если бы он оплачивал регистрационный взнос много раз, но так и не смог дойти до финального стола, разочарование, которое почувствовал бы игрок, было бы относительно слабым.

В прошлой жизни у «Доу Дижу» и «Маджонга» тоже были подобные турниры, но они даже не могли сравниться с популярностью и универсальностью турниров Техасского холдема.

Но поскольку Техасского холдема не существовало в этом мире, турниры для настольных игр находились в зачаточном состоянии. Когда Чэнь Мо создаст турнирный режим, он поможет его игровой платформе выделиться и приобрести популярность .

Игровая платформа его компании «Удар молнии» теперь имела пять различных игр: «Flappy Bird», «Растения против зомби», «I am MT», «Линия жизни» и сборник игр под названием «Настольные игры компании "Удар молнии"», в которые входили такие игры, как: «Доу Дижу», «Маджонг» и «Техасский холдем».

Большинство из этих игр были мобильными играми, а в «Растения против зомби» и «Настольные игры компании "Удар молнии"» можно было сыграть как на ПК, так и на мобильных устройствах.

Чэнь Мо планировал в основном сейчас сфокусироваться на развитии своей игровой платформы в ПК-сегменте, он планировал регулярно выпускать распродажи и акции, а также решил добавить игрокам список друзей, с помощью которого они смогут следить друг за другом.

Но сейчас добавить все это было попросту невозможно, да и лучше все это будет добавлять по очереди. Игровая платформа для ПК в настоящее время весила около десяти мегабайт. Однако, когда Чэнь Мо добавит в нее больше функций, она скорее всего разрастется до размера в один гигабайт, но чтобы не злить поклонников, Чэнь Мо решил пока что не перегружать ее.

Игровая платформа для телефонов будет весить еще меньше, и будет функционировать исключительно как магазин приложений. Чэнь Мо хотел, чтобы она весила меньше 5 мегабайт, и даже когда он добавит в нее больше фишек, он хотел, чтобы она весила не больше 15 мегабайт.

---

В понедельник Чжэн Хунси официально стал работать в компании Чэнь Мо.

Чэнь Мо пока что отправил Чжэн Хунси работать на компьютерах на первом этаже, поскольку оборудование еще не было полностью готово.

Су Цзинью удалось закончить большую часть фундамента «Линии жизни». Поскольку эта игра была из разряда интерактивных фантастик, особо сложного в ней что-то делать было не нужно.

Чэнь Мо сказал Чжэн Хунси: - Это интерактивная фантастика. Мне нужно, чтобы ты разработал игру в соответствии с этими спецификациями. Сделай историю намного лучше.

Чжэн Хунси был потрясен, когда увидел документацию этой игры.

- И это все? Весь сюжет можно поместить в один маленький диалог? - спросил Чжэн Хунси.

Чэнь Мо кивнул: - Да, и сюжет — это единственная причина, по которой игроки захотели бы купить эту игру.

- ...Это немного сложно. Разве это нормально - брать на себя такую ответственность в первый же день? - спросил Чжэн Хунси.

- Если учесть то, что ты, возможно, в будущем будешь помогать мне с Азеротом...

- Все в порядке! Я сделаю все возможное, - пробормотал Чжэн Хунси.

Чэнь Мо похлопал его по плечу: - Все в порядке, можешь не волноваться! Если у вас двоих ничего не выйдет, я дам вам второй шанс.

- Это не очень-то и мотивирует! - пожаловалась Су Цзинью.

Передав «Линию жизни» Су Цзинью и Чжэн Хунси, Чэнь Мо вернулся в свой кабинет, чтобы поработать над настольными играми.

---

Через три дня Чжэн Хунси передал первые наброски «Линии жизни» Чэнь Мо.

Ключевая часть этой игры состояла в огромном выборе и последствиях, которые последует за ним. В каждой ситуации игрок будет реагировать по-разному, из-за чего концовка будет меняться в зависимости от его выборов, которые он сделал на протяжении игры.

Чэнь Мо быстро просмотрел черновик, в котором было более семидесяти различных сцен с четырьмя различными концовками.

- Неплохо, - сказал Чэнь Мо. - Но тебе придется все переделать.

Чжэн Хунси потерял дар речи.

- Во-первых, в этой истории должен быть какой-то подтекст. Временная шкала на данный момент довольно запутана. Время в игре должно быть таким же, как и в реальном времени, и если игра хочет, чтобы игрок прождал восемь часов, это означает, что игрок должен будет прождать восемь часов.

- И, очевидно, что ты не обратил внимания на это, когда писал эту историю. Ты не учел того, как это повлияет на ход истории.

- Во-вторых, история пресна от начала до конца, даже когда игрок пытается убежать от преследователя, погоня должна приносить какие-то эмоции, но их нет.

- И еще одно: содержание недостаточно богато. Тебе нужно удвоить количество вариантов до более чем ста двадцати. Ты также должен увеличить количество концовок, и девяносто процентов из них должны быть плохими. Игроки должны делать правильный выбор на каждом шагу, чтобы в конце увидеть счастливый финал.

Внимательно выслушав его советы, Чжэн Хунси кивнул: - Я понял. Я внесу некоторые изменения.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1218400>