

В своей первой версии игры «League of Legends» Чэнь Мо планировал сделать всего двадцать пять героев.

В первой версии игры «League of Legends» не было никаких различий между лесом, верхней или средней линией. Однако во втором сезоне команда из Европы разработала стратегию, которая представляла собой следующую комбинацию: один персонаж на верхней линии, один на центральной линии, один в лесу и двое снизу.

Позже такую стратегию использовали практически все команды.

Может быть и найдется множество людей, которые будут против такой расстановки, но ее преимущества были всем очевидны. Вскоре таким составом рекомендовали играть все, кому не лень. С помощью такой расстановки новые игроки могли относительно быстро вклиниться в игру и понять, в чем ее суть, а старые игроки могли выносить максимум ресурсов с карты.

Эта стратегия сделала многое для продвижения игры «League of Legends», и с точки зрения более позднего развития такая расстановка так же является наиболее оптимальной.

Поэтому в первой версии своей «League of Legends» Чэнь Мо планировал популяризировать такую расстановку с помощью гайдов и добавить специальные подсказки, которые помогли бы новичкам определиться, на какую линию им стоит пойти.

В первоначальной версии игры «League of Legends» будет двадцать пять героев, и этот список будет выглядеть таким образом:

1. На верхнюю линию могли пойти: Гарен, Мальфит, Тимо, Триндамир, Джакс.
2. На центральную линию могли пойти: Энни, Кассадин, Картус, Твистед Фэйт, Анивия.
3. В лес могли пойти: Нуну, Амуму, Мастер Йи, Шако, Грагас.
4. Могли стоять везде: Мисс Фортуна, Эзреаль, Эш, Твич, Вейн.
5. Герои поддержки: Сорака, Лулу, Алистар, Сона, Блицкранк.

Многие из этих героев были изменены со временем, например, Грагас, который изначально был мидовым героем, позже спокойно мог ходить в лес.

В целом, Чэнь Мо не планировал воссоздавать старых героев. Причина была очень проста - старые герои несколько противоречили рамкам игры. Они либо были не очень веселыми, либо были слишком сильными, что не способствовало балансу и раскрутке игры.

В целом, большинство переработанных героев были более успешны, чем их старые версии.

Двадцать пять этих героев были выбраны Чэнь Мо после некоторого размышления.

Некоторых из этих героев нельзя было увидеть на турнирах из-за их механик, но все они были очень хороши для начала. Новичкам нужны такие герои, как Нуну и мастер Йи, чтобы они смогли ознакомиться с лесом, поэтому Чэнь Мо решил добавить их в первую версию игры.

Конечно он мог добавить в первую версию более активных или непредсказуемых героев, но все же будет лучше, если в первой версии все будет стабильно хорошо.

Чэнь Мо был намерен выпускать обновления каждые два месяца после того, как первая версия игры выйдет на рынок. Каждое обновление будет вносить в игру пять героев одновременно, что позволит игрокам два месяца медленно переваривать новую информацию.

----

Хотя основы игры «League of Legends» были доработаны, у многих до сих пор оставалось множество сомнений на счет такой игры.

Самое большое сомнение заключалось в том, что босс почему-то решил использовать совершенно новую интеллектуальную собственность.

До сих пор многие игроки ждали выхода полноценной виртуальной игры по мотивам мира Азерота.

И у многих возникнет весьма нормальный вопрос: раз в «Warcraft: The Frozen Throne» уже есть готовые герои, то почему бы не использовать их? Зачем создавать новую интеллектуальную собственность?

Чэнь Мо объяснил это довольно просто.

С помощью этой игры он хочет охватить как можно большую аудиторию, поэтому стиль игры неизбежно должен быть смещен в сторону мультяшного, что противоречит реалистичному и относительно темному художественному стилю игры «Warcraft: The Frozen Throne».

Более того, игра «League of Legends» станет совершенно новой интеллектуальной собственностью, которая также несет в себе очень захватывающий мир.

Такое объяснение Чэнь Мо смогло рассеять сомнения большинства людей.

Так как до этого команда Чэнь Мо успешно создала игру «Warcraft: The Frozen Throne» и игру «Diablo», никаких проблем при создании «League of Legends» с точки зрения технического и художественного уровня возникнуть было не должно.

Самой большой трудностью в создании этой игры будет являться числовой баланс, но Чэнь Мо будет полагаться на свою статистику, которая в данный момент находилась на втором уровне и зелья просмотра воспоминаний, так что с этим проблем возникнуть не должно.

Числовая система игра «League of Legends» была относительно простой. Существовало всего несколько типов атаки, защиты, магического урона, магического сопротивления, так что формулы расчетов получения урона не будут слишком сложными.

----

С каждым днем на игровом рынке нарастало напряжение.

Рамон Клайв при создании своей кастомки проявил свою трудолюбивую сторону. Каждую неделю он вносил незначительные изменения, а время от времени он вносил серьезные изменения в рельеф карты и в систему вещей.

В Китае многие игроки «Warcraft: The Frozen Throne» пристрастились к его кастомке, и вскоре она стала самым популярным режимом игры и по популярности даже обогнала рейтинговый режим.

На форуме появлялось все больше и больше игроков, которые обсуждали его кастомку.

Многие люди отмечали в своих сообщениях Чэнь Мо, пытаясь привлечь его внимание к этой кастомке.

Некоторые люди даже надеялись, что Чэнь Мо и Рамон Клайв начнут работать вместе и создадут полноценную игру, которая будет основана на этой карте.

Но Чэнь Мо все молчал и молчал...

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1304763>