

Видео с тем, как Чэнь Мо играл на Триндамире было опубликовано в интернете.

Название поста, в котором находилось это видео, было таково: «Молчун играет на Триндамире с двумя сестрами со счетом 0-8, какой стыд!»

Этот пост в короткие сроки стал новостью номер один на форуме.

«Ха-ха-ха-ха Чэнь Мо действительно не умеет играть в «League of Legends», предыдущее видео и это... разве он не понимает, что он не умеет играть в эту игру?»

«Ух ты, две сестры вытащили ему игру, какой стыд!»

«Почему даже при почти полной шкале ярости он ни разу не критовал? У Чэнь Мо такая ужасная удача?»

«Вейн сыграла очень хорошо! Какая прекрасная девушка играла на ней, я влюбился!»

«Она моя, кыш отсюда!»

Это событие навело немало шороху среди игроков игры «League of Legends».

Еще больше игроков начали считать, что Чэнь Мо действительно не умеет играть в «League of Legends»...

----

Спустя несколько дней число активных игроков игры «League of Legends» вновь выросло и достигло ошеломительных пяти с половиной миллионов, а процент удержания игроков даже вырос на один-два процента.

Конечно же такому успеху сопутствовали несколько факторов, но в основном сама по себе игра «League of Legends» сделала большую часть работы.

По сравнению с ММОРПГ-играми, МОБА-игры задействовали иные механизмы удержания и стимулирования игроков.

Существовало всего три основных способа для ММОРПГ-игр по удержанию игрока: изучение новых механик, числовая стимуляция и социальное взаимодействие.

Наиболее сильным способом является численное стимулирование. Игроки изо дня в день будут должны фармить все и вся в погоне за лучшей экипировкой, что так же делало ММОРПГ-игры

одной из самой трудозатратных типов игр.

И в этом так же крылась другая большая проблема. Самые лучшие вещи обычно выпадали только в рейдах, где должны были работать вместе сразу несколько десятков человек. Если игрок хотел получить лучшую вещь, он должен был регулярно участвовать в подобных рейдах, и со временем это уже превращалось в вторую работу.

Игры типа МОБА использовали совершенно другие способы, которые не только увеличивали процент удержания игроков но и позволяли избежать возникновения ощущения у игрока, что когда-то то, во что ему нравилось играть, превратилось в рутину, которая уже не радовала его.

Самое большое преимущество МОБА-игр заключалось в реиграбельности и неопределенности каждого матча.

Многие игроки любили играть на одном-двух героях, но они вообще не устанут от этого, так как каждый матч был уникальным.

Неопределенность тоже вносила немало веселья в каждый матч, игрок мог столкнуться с сильными товарищами и играть против новичков. И хотя в следующем матче все могло быть наоборот, игрок все равно сможет получить от матча немало удовольствия...

Это было чем-то похоже на шахматы и карточные игры, потому что каждая игра была чем-то новым, поэтому игроки зачастую думали, что «следующий матч определенно будет лучше», из-за чего он без задней мысли начинали играть еще раз, и еще...

Кроме того, характеристики самих МОБА-игр позволяли игрокам в полной мере контролировать время, когда они могли играть в нее, в отличие от ММОРПГ-игр, где привязка по времени была жесткой и негибкой.

Если по началу только компания «Императорская династия» уделяла много внимания игре «League of Legends», то после события дня святого Валентина весь игровой круг стал обращать внимание на эту новую игру с новым геймплеем.

В чате независимых геймдизайнеров, куда недавно вступил Чэнь Мо, так же обсуждали этот взлет.

«Новая игра «League of Legends» от Чэнь Мо стала очень популярной, она что, стала такой популярной всего за одну ночь? Сколько я спал?»

«Я слышал, что всего за пару дней в нее начала играть более трех миллионов игроков!»

«Так много? Кто-нибудь из нас играет в нее? Ищу паровоза!»

«Она веселая, и самое главное, что в нее легко начать играть, это действительно удивительно».

«Верно, в нее действительно легко начать играть. Но чтобы сделать такую игру простой, не потеряв при этом источника удовольствия... В этом и заключается настоящая сила геймдизайнера».

«Чэнь Мо решил поставить все на нее? Куда бы я не пошел, я везде вижу рекламу игры «League of Legends».

«Стратегия Чэнь Мо действительно очень сильна. В период весенних праздников выпустить такую игру и рекламу... Еще и другие игровые компании даже не планировали выпускать свои новые игры в этот период. Он захватит рынок, а к тому времени, как придут остальные, им останутся только кости!»

«Чэнь Мо ты здесь? Прими наши хвалебные речи! @Чэнь Мо»

«Может он занят?»

----

Практически все заметили такой сильный рост игры «League of Legends».

Хотя многие были шокированы таким мощным потенциалом этого нового вида игры, крупные игроки только и могли, что вздыхать с сожалением.

Потому что все эти крупные компании давно уже отпустили всех в отпуск, а независимые геймдизайнеры не могли сделать подобную игру за такой короткий срок. Это было просто нереально сделать.

Удачно выбранное время, реклама, хорошая начинка самой игры и сарафанное радио сделало свое дело - игра «League of Legends» с каждым часом становилась все популярнее и популярнее.

----

Канун китайского нового года, двенадцатое февраля.

- Сяо Мо[1], кушать подано!

- Приходи скорее, не принуждай меня звать тебя еще раз!

Чэнь Мо беспомощно приподнялся с кровати и сказал: - Мама, мне в этом году исполнится двадцать шесть лет. Ты можешь перестать называть меня Сяо Мо?

Услышав слова Чэнь Мо, мать Чэнь Мо обрадовалась. - Вот, ты и сам знаешь, что тебе в этом году исполнится двадцать шесть лет! Когда я увижу своего первого внука?

Чэнь Мо: - ... .

Видимо все родители имели особый врожденный талант, который не зависимо от темы переводил разговор в сторону внуков...

[1] Сяо — маленький.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1318410>