

Разные аспекты игры «League of Legends» разбирались множество раз.

Художественный стиль, ядро основного геймплея, система монетизации, методы продвижения... Бесчисленное множество профессионалов изучало внутренние и внешние факторы этой игры.

Некоторые геймдизайнеры думали, что с легкостью смогут обойти игру «League of Legends».

В то же время большие игровые компании, такие как компания «Императорская династия» или компания «Дзен», понимали, что появление игры «League of Legends» вставило им не просто палки, а целые бревна в их колеса.

Первоначально они думали, что эта битва затянется на долгий срок, и собирались выпустить свои игры на рынок через три или четыре месяца, в июне или даже позже, но Чэнь Мо внезапно ворвался на рынок со своей «League of Legends» и, воспользовавшись праздничным затишьем, начал пихать куда только можно очень агрессивную рекламу.

Из-за этого эти две большие компании чувствовали себя совершенно неподготовленными. Что произойдет, если они, согласно первоначальному плану, выпустят свои игры в мае-июне?

Всего за десять дней популярность игры «League of Legends» достигла такого ошеломляющего уровня. Что же тогда произойдет на рынке спустя три-четыре месяца?

Из-за этого они были вынуждены придумать контрмеры.

Первой идеей было ускорить разработку и выпустить игры в свет как можно раньше.

Но вскоре это решение было быстро отвергнуто, потому что и игра «Project: S», и игра «Три царства» - это крупномасштабные проекты, создаваемые одновременно и для виртуальной реальности, и для персональных компьютеров. Они уже и так сжали сроки до максимума, так что ускориться еще сильнее было попросту невозможно.

Более того, проанализировав игру «League of Legends» целиком, многие геймдизайнеры пришли к выводу, что эти две игры ничего не смогут противопоставить последнему творению Чэнь Мо.

Поскольку эти две игры являлись старомодными играми, и на рынке уже существовали серьезные конкуренты, а «League of Legends» была игрой совершенно нового жанра, все пришли к выводу, что эти две игры попросту не смогут откусить кусок аудитории у «League of Legends».

Все слышали об играх нового жанра, которые запросто хоронили старые игры, но никто никогда не слышал о старомодных играх, которые сумели бы сильно навредить новым играм.

В итоге они пришли к тому, что им нужно создать свою «League of Legends».

Очевидно, что это было лучшим решением на данный момент, но даже так сделать это в короткие сроки было невозможно.

Поэтому им придется создать и выкинуть на рынок сырые и некачественные продукты...

Более того, в истории игр было множество примеров, когда некачественная подделка в конечном итоге превосходила оригинальный хороший продукт.

Так что они могут выпустить такие игры либо на компьютерный рынок, либо на других платформах.

На всех, кроме виртуальной, конечно же, так как в любом случае даже для создания простой подделки на скорую руку нужно будет потратить огромную сумму денег. Более того, им придется думать над перспективой обзора игрока, что так же требовало некоторых временных затрат.

Многие думали, что было бы неплохо, если бы игра, подобная «League of Legends», была выпущена на мобильной платформе.

Но тогда возникнут другие проблемы...

Например, как на мобильном телефоне игрок будет активировать навыки? Как управлять героем? Как он будет просматривать миникарту? Как он будет ставить метки своим товарищам?

У мобильных устройств был не такой уж и большой экран, что насчёт масштабирования картинки?

На многие такие вопросы Чэнь Мо уже знал ответ. Но в глазах других геймдизайнеров эти проблемы пока что не имели решения.

Поэтому вариант выпуска игры на мобильной платформе можно рассмотреть, но время ее разработки неизбежно затянется.

После долгих обсуждений все пришли к тому, что им нужно создать и выпустить игры, подобные «League of Legends», для персональных компьютеров, чтобы она не смогла поглотить абсолютно весь компьютерный рынок.

Представители компании «Императорская династия» и компании «Дзен» встречались несколько раз, и, наконец, пришли к утверждению окончательного плана.

Прежде всего они потребуют от создателя игры «Битва величайших богов» срочных исправлений в соответствии со вкусами игроков.

Но компания «EA», скорее всего, просто проигнорирует их обращение, и сама компания «Императорская династия» ничего не сможет с этим поделать. В конце концов, они были всего лишь партнерами, которым доверили распространение этой игры на территории Китая.

Во-вторых, компания «Императорская династия» разработает совершенно новую игру «Antiquity Apocalypse», взяв за основу отчет Цзинь Цзегуана.

В конце концов, рано или поздно Чэнь Мо значительно упростит свою игру, в этом никто не сомневался из коалиции. Линь Чаосю надеялся, что игра «Antiquity Apocalypse» сможет потеснить игру Чэнь Мо на рынке.

Конечно, у компании «Императорская династия» сейчас было не так много ресурсов, ибо большая часть всех свободных ресурсов давно отошла на разработку игры «Project: S».

Кроме того, игра «Три царства» от компании «Дзен» выйдет чуть раньше намеченного срока.

По мнению Линь Чаосю, геймплей в игре «Битва величайших богов» был слишком сложным. После игры «League of Legends» игра «Битва величайших богов» ощущалась слишком сложной и какой-то некачественной.

Игра «Три царства» же является традиционной ММОРПГ-игрой, и даже инновации не смогут потеснить существующих гигантов рынка, максимум, чего стоило ожидать от этой игры, так неплохую прибыль, не более. Если ее в дальнейшем кто-нибудь станет сравнивать с игрой Чэнь Мо, то многим сразу будет очевидно, кто выиграл в этом сравнении с большим отрывом.

По вышеперечисленным причинам и из-за множества других более мелких факторов Линь Чаосю мог только положиться на игру «Antiquity Apocalypse».

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1321469>