

Без привычной системы вещей игрок будет чувствовать себя более расслабленно, так как все, что ему нужно будет делать на линии, так это иногда атаковать противника. Но это так же было бессмысленно.

Потому что если вы будете играть против игрока своего уровня, вы не сможете убить его или установить очевидное преимущество на линии, а если и сможете, то это, в конечном итоге, никак не отразится на будущем.

Эта система с нейтральными крипами тоже не была удачной.

Хотя такое решение позволит новичкам легко начать играть в игру, это, в конечном итоге, лишит игрока права выбора.

В игре «League of Legends» игрок мог просто-напросто пойти в лес, а мог не пойти в лес, причем решение он принимал сам, что давало ему чувство полного контроля.

Но в игре «Antiquity Apocalypse» такого выбора не было. Оставить лес в покое? Тогда дебаффов и баффов не будет, а враг то не спит! Причем некоторые нейтральные крипы неплохо так ломали башни!

Причем это все выливалось в то, что лес фармили как минимум вчетвером, из-за чего ганги были попросту неосуществимы.

Конечно же в основном на высоком уровне все будет происходить иначе. Однако на среднем и низком уровне игры все будет в основном идти по этому пути.

Вот только эти самые низкоуровневые игроки и составляли более половины процентов игроков любой игры, из-за чего в итоге когда они выбирались на более высокий уровень, они не меняли свой стиль игры — зачем что-то менять, если оно работает?

Соккрытие счета игроков так же только сделало все хуже.

Если каждый игрок будет видеть только количество убийств и думать, что делает все правильно, но в итоге проигрывать каждую игру, что он будет думать о своих товарищах?

«Мои тиммейты полный мусор».

В каждой игре у каждого игрока будет свое видение ситуации. В то время как одному будет нравиться игра, другой срыгнет при ее виде.

Так что произойдет, если каждый будет думать, что он делает все правильно, во что это выльется?

Верно.

Ссоры, которые то и дело будут возникать каждую минуту.

Конечно, они возникали и в игре «League of Legends», но в игре «League of Legends» игроки опирались на статистику и рейтинг, плюс каждый так или иначе видел, кто был силен, а кто слаб.

Но игра «Antiquity Apocalypse» была другого поля ягодой.

Чтобы дать новичкам четкую цель, игра «Antiquity Apocalypse» полностью убрала самый интересный элемент МОБА-игр – выбор.

Все, что должны были делать игроки — толкать линии, чистить лес и иногда убивать вражеских героев. Конец.

Никакой дополнительной награды за ни одного пропущенного крипа на линии.

Убийство вражеского героя не давало никакого преимущества.

В одиночку вынес пятерых героев вперед ногами? Счет идет на команду, никаких отличительных оповещений показано не будет.

Все твои старания в итоге никак не отразятся на игре, но вот каждая оплошность будет раздражать тебя.

Поэтому после того, как многие игроки вникли в нее, они с каждым днем все чаще и чаще ругались, из-за чего игровое сообщество с каждым днем становилось все более токсичным.

В рамках такой системы новичок мог получить удовольствие, в то время как старый игрок получал только негатив.

Так что было неудивительно, что игроки вдруг начали массово покидать игру.

----

Придя к подобному выводу, Линь Чаосю схватился за голову.

Что именно произошло?

Разве все это первоначально не являлось преимуществом игры «Antiquity Apocalypse»? Разве игрокам она не нравилась? Почему все эти преимущества вдруг стали недостатками?

Как это можно изменить?

Сделать все заново?

Более того, даже если они начнут ее переделывать, что именно нужно было сделать? Копию игры «League of Legends»?

Но к тому времени она полностью займет рынок МОБА-игр!

Линь Чаосю был так зол, что разбил несколько важных вещей в своем офисе. Игра «Antiquity Apocalypse» являлась последней надеждой коалиции. Тогда он сам считал, что с игрой все было в порядке.

В то же время Цзинь Цзегуан тоже был озадачен.

Идеи Чэнь Мо были ошибочны?

Или он его одурачил?

----

Поскольку и игра «Три царства», и игра «Antiquity Apocalypse» показали ужасные результаты, битва гигантов закончилась так и не начавшись.

Хотя компания «Императорская династия» и компания «Дзен» все еще привлекали внимание игроков различными способами, но под постоянным давлением игры «League of Legends» влияние коалиции в конечном итоге была полностью подавлено.

В начале июля Чэнь Мо обнародовал последние данные игры «League of Legends». Количество ежедневных игроков превысило отметку в восемь миллионов.

С каждым днем прирост свежей крови только увеличивался.

На всех стриминговых площадках и видеохостинговых площадках игра «League of Legends» то и дело мелькала все чаще и чаще.

В кратчайшие сроки игра «League of Legends» стала игрой номер один в жанре МОБА-игр, следующий этап — становление игрой номер один для компьютеров.

Но это уже затянется на долгий срок.

По мнению Чэнь Мо самый важный период развития игры был успешно пройден.

Сейчас же нужно было постоянно добавлять в игру новых героев, создать полноценную киберспортивную арену... По крайней мере она будет популярна в течении следующих пяти лет.

Всего за полгода появление игры «League of Legends» потрясло мировую игровую индустрию, и концепция МОБА-игр начала распространяться по всему миру.

Многие зарубежные игровые СМИ разобрали каждую косточку игры «League of Legends», а анализ нового игрового жанра стал популярной темой у геймдизайнеров всего мира.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1336514>