

Если бы игрок немного подумал об этом, то обнаружил, что в этой игре действительно было множество много мест, где можно было спустить свои деньги!

Увидел сильного и красивого героя? Купить!

Красивый скин по скидке? Купить!

Красивая эксклюзивная по времени иконка? Купить!

И в игре существовало множество различных видов активностей, которые подталкивали игрока к донату. Что-то вроде «Внеси 149 юаней прямо сейчас, и получи 199 внутриигровой валюты на свой счет»!

Кроме того, так как многие парни хотели повыпендриваться перед девушкой, они покупали героев и самые дорогие скины, и зачастую покупали героев и скины для «своих» девушек...

Более того, чтобы игра «King of Glory» как можно скорее заняла первое место в списке бестселлеров мобильных игр, Чэнь Мо также принял очень простой и грубый метод – скидка на все на первую неделю.

Скидка в размере двадцати процентов на все. Пройдет первая неделя и все, скидки не будет.

Учитывая это, многие игроки не могли не поддаваться искушению.

Многие отчетливо понимали, что эта скидка, возможно, будет единственной скидкой, и что они не смогут купить скин или героя с такой скидкой в ближайшем будущем...

Из-за этого многие игроки донатили и покупали все, что нужно.

Некоторые девушки пользовались своим положением и в итоге за пару дней смогли заполучить абсолютно все донатные скины...

За довольно короткий промежуток времени игра «King of Glory» залезла на первое место в списке бестселлеров, и не существовало и намека на то, что ее в ближайшем будущем кто-то оттуда скинет.

Чтобы сохранить свое место, в игре «Орден Лунарии» появились и скидки, и, в некоторых случаях, даже почти бесплатный донат...

Но как бы они ни старались, игра «Орден Лунарии» все так же занимала второе место в списке бестселлеров, в то время как игра «King of Glory» все так же занимала первое!

Цю Бинь был потрясен, когда увидел это.

Другие геймдизайнеры тоже были в шоке, потому что все вышло из-под контроля... Многие люди поняли, что игра «King of Glory» получила слишком много внимания, и сейчас никто не мог сказать, насколько популярной она станет спустя пару дней.

Потому что некоторые из других мобильных «МОБА»-игр показывали неплохие результаты, как и мобильная версия игры «Antiquity Apocalypse», но, в конце концов, ажиотаж вокруг таких игр либо медленно спадал, либо игроки просто-напросто начинали уходить из игры из-за ее несовершенства.

И появление игры «King of Glory» потрясло многих геймдизайнеров. Сможет ли игра «King of Glory» стать второй «League of Legends»?

Проблема заключалась в том, что «King of Glory» - это всего лишь мобильная игра, которую Чэнь Мо создал в то время, пока разрабатывал приквел к «Dark Souls»!

----

В предыдущем мире Чэнь Мо игра «King of Glory» была слишком популярна. Независимо от того, как о ней отзывались, статистику обмануть было нельзя.

В плане среднесуточной активности, игра «King of Glory» пропускала через себя каждый день как минимум пять миллионов игроков, а по выходным зачастую доходило и до восьми миллионов, в то время как ее доход перевалил за десять миллионов юаней практически сразу же после выхода.

Однако, если быть честным, эта игра была просто хорошей, не более. В конце концов даже ее главный геймдизайнер был согласен с этим утверждением.

Но в таком случае может возникнуть вопрос — почему она была так популярна, верно?

Она конечно действительно имеет некоторые преимущества в дизайне, однако не в этом заключалась ее основная изюминка, из-за которой она смогла так легко обогнать все другие типы игр.

Основная причина, из-за которой «King of Glory» была так популярна, заключается в том, что «МОБА»-игры являются одними из самых продуманных и затягивающих игр. С точки зрения геймплея, конкуренции, командной работы, концентрации и получаемых эмоций от каждого матча, «МОБА»-игры достигли пика во всех этих аспектах.

Появится ли когда-нибудь новый тип игр, который будет еще лучше «МОБА»-игр? Может быть, но учитывая нынешние реалии, будет неудивительно, если игровая индустрия будет стоять на

месте несколько лет.

В конце концов, игровая индустрия в последнее время ориентировалась только на результат. Геймдизайнеры в основном перестали придумывать что-то новое и зачастую использовали уже наработанные стратегии, так как сами были ограничены множествами правил и условий, что были прописаны в их контрактах.

Игра «King of Glory» же была популярна потому, что она развлекала игроков, которым понравилась игра «King of Glory», а не игра «League of Legends».

Многие игроки игры «League of Legends» смотрели на игру «King of Glory» с учетом уже устоявшихся вкусов, из-за чего они просто-напросто не могли принять ее.

И не стоит забывать, что аудитория игры «King of Glory» была совершенно другой.

И причина, из-за которой игра «King of Glory» смогла стать такой популярной, помимо того, что она была упрощена и в нее легче было начать играть, заключалась в том, что у нее был очень сильный социальный атрибут.

Ты не играешь в нее, но девушка, которая тебе сильно нравится, играет в нее, твои действия?

Ты не играешь в нее, но все в твоём коллективе играют в нее, твои действия?

В игре «King of Glory» также существовали особые механики, которые только усиливали действие этого социального атрибута.

Особые мероприятия, которые зависели от количества твоих друзей, система приглашений, которая была весьма продуманной и логичной, возможность общения в самой игре, без необходимости установки дополнительных программ...

----

В тоже время система ответов и вопросов этой игры породила неожиданное явление...

Учителя во многих начальных школах были очень удивлены, когда обнаруживали, что их ученики вдруг наизусть знали некоторые популярные стихи Ли Бая!

И вскоре они узнавали, что так как их ученики любили Ли Бая из одной популярной мобильной игры, они решали выучить парочку его стихов, чтобы позже в игре они могли повыпендриваться перед своими врагами...

Один ученик вообще сказал, что все в его классе любят Ли Бая, и что он знает каждый стих Ли Бая...

Естественно, многие учителя в итоге приходили к тому, что их ученики рассказывали им об игре «King of Glory»...

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1516966>