

Профессионалы игровой отрасли пришли к ошеломляющему выводу.

Если они хотели выпустить самую удовлетворительную игру типа «руби и режь», то им следовало идти по пути, по которому прошла игра «Diablo».

Третье лицо, однопользовательская игра, навыки, которые будут наносить высокий урон, и темный мрачный стиль. И если любой из этих трех пунктов будет отсутствовать, это будет означать, что их игра не будет такой же хорошей, как и игра «Diablo».

Это означает, что Чэнь Мо сделал игру от третьего лица не из-за недостатка навыков, а из-за того, что он продумал все с самого начала. Он сделал игру, которая сосредоточилась именно на «мясорубке», чтобы заполнить пробел на рынке.

Геймдизайнеры наконец поняли, как игре «Diablo» удалось достичь такого количества продаж. Это была новаторская, уникальная игра с чрезвычайно качественной графикой и сюжетом. Было бы странно, если бы она не продавалась.

Когда они испустили свой общий вздох, остался только один вопрос, на который им нужно было узнать ответ.

Какова была продолжительность жизни такой игры? Вдруг игроки устанут от такой игры через месяц-два?

На официальном форуме игры «Diablo».

«Помогите, какая из этих шмоток лучше? Какую из них я должен натянуть на своего чара?»

«Кто-нибудь понял историю игры «Diablo»? Может ли кто-то собрать всю информацию и предоставить нам некоторый анализ?»

«Сколько здоровья должно быть при таком уровне?»

«Я начал играть всего неделю назад, но теперь я зависим от этой игры. Кто-нибудь сыграет вместе со мной?»

«Как мне использовать эти оранжевые шмотки?»

«Лучшие инсты для высокоуровневых чаров, исходя из личного опыта».

—

Помимо соответствующих постов об истории и геймплее, большинство других тем были посвящены экипировке и сборкам. Большинство игроков уже достигли последней стадии «принципа пончика» и стали хардкорными игроками.

И эти игроки помогали новым игрокам.

«Я недавно видел рекламный ролик игры «Diablo». Мне очень нравятся такие игры, но я не очень хорош в 3D-играх. Я хотел спросить, в этой игре нужно только убивать монстров? Разве это не скучно?»

«Верно, только убивать монстров, но это совсем не скучно. Что касается того, почему это не скучно... Я тоже не знаю, но ты сам поймешь это, когда сыграешь в нее».

«Более поздние стадии игры в основном посвящены выяснению лучшего билда, а также игре на более высоких уровнях сложности. Игра чрезвычайно богата контентом. Если ты хочешь спокойно убивать мобов на самой высокой сложности, то достижение этой цели займет у тебя пару лет».

«Давайте поприветствуем нового игрока! Как только ты достигнешь максимального уровня, я помогу тебе добыть хорошие шмотки и подскажу с билдом!»

—

Различные игровые СМИ также начали выпускать статьи о новой игре Чэнь Мо.

«Причина привлекательности игры типа «руби кромсай».

«Нишевая аудитория, но чрезвычайно популярная игра».

«Секрет, стоящий за огромными продажами игры «Diablo».

«Сильно недооцененная игра ударила всех по лицу! Читать продолжение в источнике...»

«Искусство чисел игры «Diablo».

«Первая ролевая игра Чэнь Мо пользуется огромным успехом».

Некоторые игровые СМИ даже опубликовали специальные статьи, в которых полностью раскрывалась и анализировалась вся сюжетная структура и глубокие культурные коннотации игры «Diablo».

«Очарование мира «Diablo» в том, что игра прекрасно изображает мир, холодный мир, который наполнен адским пламенем и безнадежностью».

«На полях фермер цеплялся за останки своей мертвой жены, поговаривая, что она просто больна и сейчас отдыхает».

«Слуги императора, что погибли из-за его приказа, но все еще сражаются за него».

«В главной башне Бастиона полно солдат, которых не спасти от Архангелов».

«Испорченные падшие ангелы, которых вы не сможете спасти...»

«Мир жил в тени повелителя демонов от начала и до конца».

«Мы все знаем, что Леорик стал королем скелетов после того, как сошел с ума. Пока вы будете идти к нему, вы соберете многочисленные источники информации и поймете его безнадежность и безумие в дни, предшествовавшие его смерти, через его записи».

«Каждая страница его дневника также раскрывает крохотную частичку мира».

«Множество страниц дневников, в которых говорится о безнадежности, капитан Хейл, который отказался отступить после того, как его армия была уничтожена...»

«Этот мир полон ужаса и безнадежности. Вы берете на себя роль спасителя, убивая тысячи и тысячи монстров, но ваши действия в итоге не приносят ничего хорошего в этот мир».

«Это история о безнадежности, но она умудряется держать всех нас погруженными в нее. Пожалуй, это самая привлекательная часть игры «Diablo».

Также вышли статьи, в которых шел анализ жанра игр «руби кромсай».

«Существенным преимуществом игры «Diablo» является эффективное использование фрагментированного времени».

«Это приключенческая игра, которая поддерживает до четырех игроков. Вы можете спокойно поиграть десять минут и выйти из игры, при этом ничего не потеряв».

«И хоть эта игра выглядит как скучная одиночная игра, на самом деле это невероятно дружелюбная игра для новых и имеющих не так уж много времени игроков».

«Кроме того, уникальный стиль игры «Diablo» позволяет ей отличаться от других РПГ-игр на

рынке.

«В ММОРПГ-играх игроки поддерживают тесные отношения друг с другом, поскольку они должны часто взаимодействовать между собой. Но для этой игры поддерживать отношения с кем-либо вовсе не нужно».

«Вам не нужно беспокоиться о необходимости присутствия в игре 24/7. Вы можете играть в «Diablo» несколько минут в день без каких-либо проблем. И неважно, как вы проведете эти десять минут, вы обязательно получите положительные эмоции».

«Это игра не так уж сложна, но ее стоит похвалить за прекрасную реализацию. Наш взгляд на РПГ-игры уже давно устаканился, из-за чего в последние несколько лет все РПГ-игры были слишком однотипными».

«Но сейчас Чэнь Мо показал нам, что мы можем делать РПГ-игры, отойдя от шаблона. РПГ-игры от третьего лица не вышли из моды, о них попросту решили забыть».

«Независимо от того, насколько хорошо она будет продаваться, она все еще будет являться одной из лучших РПГ-игр только из-за своего уникального стиля и, скорее всего, проложит путь для других подобных прекрасных игр!»

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1274446>