Чэнь Мо не слышал никаких громких новостей, пока «Warcraft: The Frozen Throne» набирала популярность.

Не то чтобы другие геймдизайнеры не завидовали и не хотели скопировать ее, конечно они хотели сделать это, но это было попросту невозможно провернуть!

Игра «Warcraft: The Frozen Throne» не могла быть воспроизведена. И большинство геймдизайнеров знали, что ее невозможно скопировать.

Так что сейчас, можно было сказать, что шло шоу одного человека, и за этим шоу остальные могли только наблюдать.

Чэнь Мо ворвался с двух ног на рынок ПК игр с помощью двух игр. Благодаря ей он стал довольно известным геймдизайнером.

И если принять во внимание его демоническое выступление в рейтинге, можно было сказать, что он собрал такую популярность гораздо быстрее, чем другие геймдизайнеры его класса.

И из-за его выступлений в рейтинге обычные игроки почувствовали, что он был намного ближе к ним, обычным игрокам.

Многие разработчики не заботились об обычных игроках, они либо полностью нерфили некоторых героев/рас, либо навязывали игрокам определенный стиль игры, а иногда заботились только о деньгах и игнорировали просьбы обычных игроков.

Из-за этого большое количество игроков думали, что геймдизайнеры вообще не знают, что нужно было нерфить, а что нужно было апать.

Однако, поскольку Чэнь Мо был тем самым «Silent-ом», разрыва между ним и обычными игроками практически не было. Игроки видели, что он был таким же игроком, как и они, люди, которые просто любили играть в игры, и из-за того, что он был очень хорош, доверие, которое и до этого было не маленьким, выросло до заоблачных высот.

И именно в этот момент Чэнь Мо был готов отложить «Warcraft: The Frozen Throne» в сторону.

Как и с «Растениями против зомби», многие считали, что «Warcraft: The Frozen Throne» проложит путь для стратегий, но Чэнь Мо знал, что она не проложит путь, а станет горой.

Статистика удержания игроков в стратегических играх была невероятно плоха. Профессиональные игроки могли играть в стратегии вечно, но для среднего игрока, который не был хорош в играх такого типа, он максимум будет играть в нее год-два.

Многие поймут спустя некоторое время, что он не имеет таланта и не сможет преодолеть барьер в скилле.

Большинство игроков не думали, что микроменеджмент - это весело.

Из-за этого интерес к стратегическим играм будет постепенно снижаться, что в свою очередь снизит и так небольшую базу игроков...

И хоть его игра получилась даже лучше, чем оригинальная версия, причина, по которой все шло не очень хорошо, состояла в том, что он не мог обеспечить большой прирост новых игроков.

И хоть до сих пор все шло гладко, и турниры начинали проводиться практически каждую неделю...в глубине души Чэнь Мо знал, что всему есть предел.

Именно поэтому Чэнь Мо хотел выпустить патч для «Warcraft: The Frozen Throne» и создать новые синематики.

Сейчас он хотел сосредоточиться на двух моментах. Для начала ему нужно будет выделить много денег на создание великолепных синематиков, а так же ему нужно будет намекнуть игрокам о существовании всемогущего редактора.

Чэнь Мо посчитал, сколько у него уйдет денег на синематики и увидел довольно внушительную цифру - сорок миллионов юаней.

Но Чэнь Мо решил, что сейчас ему не нужно будет тратить столько денег, так как «Warcraft: The Frozen Throne» уже продавалась, и интерес игроков к истории уже начал угасать, и даже если он добавит больше качественных синематиков, это никак не поможет ей начать продаваться в два раза лучше.

Последней, но настоящей проблемой был редактор.

До сих пор все игроки были сосредоточены на рейтинге. Они вообще не обращали внимания на редактор.

Конечно, это было в основном связано с тем, что игроки просто не увидели того, что можно было сделать с помощью редактора.

Как и с «Растениями против зомби», лучший способ заинтересовать игроков - это позволить им создавать все, что они только захотят, и позволить им делать все, что только взбредет им в голову.

Поэтому Чэнь Мо решил немного помочь игрокам.

Но для начала он решил немного подправить управление. Горячие клавиши в «Warcraft: The Frozen Throne» были довольно нелогичными. Особенно это касалось скиллов. Горячая клавиша для быстрого использования скилла назначалась из заглавной буквы скилла. И это создало проблему, поскольку разные герои, юниты и здания из разных рас имели разные горячие клавиши.

Это казалось небольшой проблемой, и у компании «Blizzard» не было желания ее исправлять, но на самом деле эта проблема значительно увеличивала порог вхождения для новых игроков, поскольку немногие игроки могли запомнить все горячие клавиши сразу для всех рас, героев, зданий…

Но эту проблему было довольно легко решить. Чэнь Мо просто решил позволить игрокам настраивать горячие клавиши самим.

Второе улучшение будет касаться редактора.

Оригинальный редактор был относительно сложным, и новым игрокам потребовалось бы некоторое усилие, чтобы понять его. Поскольку Чэнь Мо хотел, чтобы им начали чаще пользоваться, он решил добавить небольшое обучение, чтобы новые игроки смогли легко разобраться в интерфейсе редактора.

В то же время он решил выпустить некоторые классические кастомки в качестве примера.

Поскольку это обновление было относительно простым, Чэнь Мо закончил писать документацию в кратчайшие сроки, и решил передать ее Су Цзинью и Цянь Куну.

—

- Вот вам документация нового обновления. Обучение будет сделано золотой рыбкой. Тебе придется написать его более подробно, так как с помощью него новые игроки начнут познавать все величие редактора.

- Цянь Кун, мне нужно, чтобы ты разработал несколько особых карт. Хунси, ты займешься диалогами.

Чэнь Мо представил им троим документацию.

Цянь Кун потрясенно посмотрел на документацию и увидел странные названия: «Protect Athena», «Escape Pyramid», «Chenghai 3c», «Tower Defence».

- Что это такое? Это названия новых карт?

Чэнь Мо кивнул: - Да, там есть краткое описание каждой карты. Вам, ребята, придется немного поработать над ними, и я дам вам зеленый свет, когда они будут достаточно хороши.

Цянь Кун кивнул: - Понятно.

Они не стали задавать вопросов, так как теперь у них появилось безусловное доверие к Чэнь Мо, особенно когда речь заходила о «Warcraft: The Frozen Throne».

Цянь Кун быстро взглянул на документацию этого обновления…всего лишь несколько новых карт? Разве это может считаться обновлением?

Но когда он присмотрелся в это обновление повнимательнее, он понял, что это были не просто новые карты. В них было добавлено много чего нового!

http://tl.rulate.ru/book/48330/1238636