

Многие профессионалы игровой отрасли также положили глаз на это обновление.

Все знали о упадке игры «Diablo». Игроки и геймдизайнеры пытались выяснить, как повернуть этот процесс вспять и продлить жизнь игры «Diablo», но ничего разумного так и не было высказано.

Многие предложения, которые были высказаны игроками или геймдизайнерами, были быстро отвергнуты другими. Их предложения всегда влекли за собой изменение ядра игры «Diablo» или снижение количества получаемого опыта.

Но такие изменения, конечно же, не помогут игре жить дольше.

И в глазах многих геймдизайнеров уже ничего нельзя было поделать, так как для того, чтобы решить эту проблему, нужно было менять ядро игры, что негативно сказалось бы на увлекательности игры.

Но никто не ожидал, что Чэнь Мо легко справиться с этой дилеммой.

Вы думаете, что гринд - это скучно?

Тогда я просто добавлю еще больше гринда!

Многие игроки вскоре поняли, что гриндить было совсем не скучно, на самом деле гриндить было довольно весело!

Таков был эффект обратной психологии. Хотя игра начала казаться еще более странной после выхода рейтинговых сезонов и таблиц лидеров, но вот игроки начали получать от нее еще больше удовольствия.

И из-за этого даже начали появляться статьи, в которых анализировалось то, как обновлению «Reaper of Souls» удалось спасти эндгейм игры «Diablo».

«Так как я был тем самым игроком, которому наскучила игра «Diablo», мне было трудно представить, что обновление «Reaper of Souls» сможет внести такие большие изменения в игру.

Для начала затронем увеличение количества контента.

Это обновление все так же поддерживало эту уникальную атмосферу с горами трупов, подавленных горожан и демонов, которые поджидают вас на каждом шагу.

Лучшей частью этого обновления, по моему мнению, является конфронтация между главным героем и Адрией. Как же приятно было убить эту ужасную ведьму, вы бы знали!

Так же разломы, по-моему, невероятны. Различные локации и случайные элементы соединяются вместе, так что каждый уровень можно охарактеризовать двумя словами — безумная мясорубка.

И когда вы убиваете последнего босса, земля буквально заваливается горой предметов, и древнее снаряжение падает почти каждый раз. Чэнь Мо создал простую, но эффективную систему. Запустил игру - убил босса - получил награду - можешь выйти из игры. Игрок может просто насладиться мясорубкой минут тридцать и продолжить заниматься своими делами.

На самом деле с помощью этого обновления Чэнь Мо дал нам понять, что весь смысл этой игры лежит в гринде. Он так же ввел несколько новых режимов игры, которые очень хорошо подходят игре «Diablo».

Плюсы этой игры: мрачная атмосфера, бесконечные приключения, удовлетворение от убийства орды монстров и потрясающие визуальные эффекты.

Если вы любите игры, где вы будете убивать орды мобов, то без тени сомнения, игра «Diablo» не разочарует вас».

—

Обновление «Reaper of Souls» вдохнуло в игру новую жизнь и продлило ее продолжительность жизни, что только укрепило позиции «Diablo» в своем жанре.

Ее уникальный художественный стиль стал популярной темой, и многие геймдизайнеры заглядывали в эту игру снова и снова.

И геймдизайнером, который больше всего вдохновлялся обновлением «Reaper of Souls», вероятно, был Янь Чжэньюань.

Обновление «Reaper of Souls» прибыло после того, как он определился с эндгеймом своей новой игры и даже успел начать работать над проектной документацией своей новой виртуальной игры.

Но после изучения особенностей обновления «Reaper of Souls», Янь Чжэньюань провел три дня, внося огромные изменения в концепцию своей новой игры.

Хотя это означало, что ему нужно будет переделать множество моментов, из-за чего ему придется работать сверхурочно каждый день, Янь Чжэньюань был уверен в том, что в конце концов это окупится с лихвой.

Увидев, как обновление «Reaper of Souls» решило проблему отсутствия у игры «Diablo» эндгейм-контента, Янь Чжэньюань также заметил подобную проблему в своей игре.

Янь Чжэньюань планировал включить фишки, которые обычно присутствовали только в онлайн играх, но это негативно сказалось бы на всей игре.

И способ решения этой проблемы на самом деле был довольно прост, ему всего лишь нужно будет «позаимствовать» труды Чэнь Мо.

Конечно же существовали различия в концепциях виртуальных игр и компьютерных игр, и так как он был геймдизайнером класса «S», Янь Чжэньюань не стал бы слепо копировать обновление Чэнь Мо. Тем не менее, он черпнул немало вдохновения из его обновления и стал уважать Чэнь Мо.

- Этот парень гений.

—

Выпуск игры «Diablo» был направлен не только на проложение пути для будущих РПГ-игр, но и, что более важно, эта игра выполняла сразу несколько вещей.

С помощью нее Чэнь Мо протестировал принятия игроков РПГ-игр от третьего лица.

Проверил, примут ли игроки этого мира темные, страшные игры.

Проверил то, как игроки относятся к бесконечному гринду.

И выпуск игры «Don't Starve» в основном был связан с тем, что он хотел глянуть, примут ли игроки этого мира игру типа «песочница».

Каждый этот пункт был необходим для принятия окончательного решения на счет выпуска следующей игры.

После большого успеха обновления «Reaper of Souls» у Чэнь Мо появилось много денег на руках.

Игра «Diablo» разошлась тиражом в 9,8 миллиона копий по всему миру. Хотя в его прошлой жизни эта игра разошлась тиражом примерно в тридцать миллионов копий, его результатом, безусловно, можно было гордиться.

Обновление «Reaper of Souls» разошлось тиражом в 2,9 миллиона копий, и это оно еще не

появилось на международном рынке. Почти все китайские игроки, которые играли в «Diablo», купили это обновление.

Игра «Don't Starve» разошлась тиражом в 4,35 миллиона копий только в Китае. Конечно это число не сравнится с результатами из его прошлого мира, но так как это была крошечная песочница уже было удивительно, что ее вообще приняли игроки этого мира.

Чэнь Мо сумел добиться многого с точки зрения популярности и денег, выпустив эти две игры.

Сейчас у Чэнь Мо на руках было около семисот миллионов юаней. Разработка игры «Diablo» обошлась ему в круглую сумму, и к этому еще нужно добавить разработку обновления «Reaper of Souls», создание этих двух вещей обошлось ему почти в двести миллионов юаней. Ну а о стоимости создания игры «Don't Starve» можно было не говорить, ибо это была маленькая игра, больше всего денег ушло на зарплату сотрудников, чем на создание самой игры.

Прибыль игры «Diablo» только с Китайского региона - триста сорок миллионов юаней.

Прибыль игры «Diablo» со всего мира - 903 миллиона долларов.

Прибыль игры «Don't Starve»: шестьдесят один миллион юаней.

Прибыль с обновления «Reaper of Souls» - двести тридцать шесть миллионов юаней.

Конечно, игра «Onmyoji» и игра «Warcraft: The Frozen Throne» по-прежнему приносили Чэнь Мо прибыль, так что всего за один месяц все его игры в общей сумме принесли ему больше трех миллиардов юаней.

От переводчика: многие спрашивали у меня, почему вчера не было глав, отвечу сразу по делу - воскресенье отныне и навеки выходной, но! В понедельник будет выложено не три главы, а шесть, то есть за воскресенье главы будут выложены, только с задержкой в один день. Почему? Все просто. Всем нужен отдых, и я банально устаю, из-за чего принял решение в виде выходного дня. Надеюсь на ваше понимание, спасибо.

P.s еще четыре главы будут выложены чуть позже.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1282909>