

Хотя сейчас многие игроки наслаждались ею, Чэнь Мо прекрасно понимал, что кастомка «Битва богов» все еще была очень далека от по-настоящему квалифицированной МОБА-игры.

В глазах обычных игроков эта кастомка пока что была очень интересна.

Различные герои имеют различное предназначение, и для победы пяти игрокам нужно будет тесно сотрудничать.

Управлять нужно будет только одним героем, из-за чего порог вхождения будет ниже.

Темп игры относительно быстрый, максимум катка длилась сорок минут.

Многим игрокам было трудно осознать огромный потенциал, который стоял за такой картой. Многие просто чувствовали, что эта кастомка была довольно веселая, из-за чего просто наслаждались ею.

Однако это не относилось к Чэнь Мо.

Он прекрасно помнил во что в итоге вылились две игры - «Dota 2» и «LoL», но эта кастомка, а, следовательно, и игра по ней, будет иметь множество проблем и дыр.

Дизайн героев был незаконченным, и их баланс был крайне плохим.

Карта была несимметрична, а лес представлял себя невесть что, так как в нем любого героя можно было загангать без каких-либо проблем.

Стимулы игроков были не настроены, и даже специальные награды или звуковые эффекты при убийствах не было продуманы.

Уровень поднимался слишком медленно.

Вещи были несбалансированными и не имели четкой структуры.

Управление все еще имеет отголоски стратегического управления.

По сути проблем было так много, что они могли образовать огромный снежный ком.

Игрокам нравилась эта кастомка только из-за того, что она появилась относительно недавно.

Пока что каждая катка была похожа на бои цыплят, где было непонятно, кто победит.

Но что произойдет тогда, когда общий уровень игры существенно повысится и вскроются все эти проблемы?

Тогда Рамону Клайву придется добавлять систему ммр очков, чтобы игрок мог увидеть свой уровень игры и сравнить его с другими. Когда все начнут играть в игру ради победы, насколько быстро вскроются все эти дефекты?

Когда придет время, кто-то обязательно начнет говорить о том, что темный рейнджер слишком силен, и что его нужно понерфить, и еще мага крови в придачу!

Или кто-то скажет, что расстановка спавна нейтральных крипов слишком хаотична, лес слишком мал...

Каждый несовершенный винтик в итоге приведет к тому, что игроки будут все больше и больше недовольны этой игрой, из-за чего она в итоге растеряет всех игроков.

Причина, по которой Чэнь Мо не стал создавать МОБА-игру в самом начале заключалась именно в этом.

Численный баланс был слишком важен, и можно даже сказать, что он определяет продолжительность жизни МОБА-игры. Если Чэнь Мо опрометчиво выпустил бы несовершенную МОБА-игру, это было бы равносильно отправке продвинутой концепции другим геймдизайнерам. В итоге другая крупная компания сделала бы МОБА-игру получше, а Чэнь Мо просто потерял бы все свои деньги.

Однако сейчас у Чэнь Мо хватало сил на перенос МОБА-игры в этот мир.

На самом деле Чэнь Мо уже давно создал и утвердил план развития, но многие вещи сошлись воедино, из-за чего ему придется претворять план в действие в более срочном порядке.

После объединения компании «Императорская династия» и компании «Дзен» почти все отечественные игровые платформы уже объединили свои усилия, чтобы подавить игровую платформу компании «Удар молнии».

Некоторые зарубежные компании уже достигли соглашения с компанией «ЕА». Так что, скорее всего, они скоро выпустят свои версии МОБА-игры.

Так что теперь Чэнь Мо будет необходимо создать невероятную игру, которая сможет подмять под себя весь отечественный игровой рынок, эта игра должна потеснить коалицию объединенных платформ.

В прошлой жизни Чэнь Мо игра «Dota 2» и игра «LoL» являлись яркими представителями МОБА-игр, которые достигли пика славы. Однако эти две игры шли по разному пути.

Игра «Dota 2» шла по пути предельного баланса. У каждого героя было свое предназначение. Количество комбинаций и стратегий исчислялось сотнями.

Однако из-за более высокого порога вхождения, стиля графики, исторических и других более мелких причин, хотя игра «Dota 2» появилась первой, она не смогла занять большую часть рынка.

Игра «LoL» пошла же другим путем.

Сделав более приятную графику, упростив управление и ограничив количество возможно выбранных героев для новичков, создатели игры «LoL» свели к минимуму порог вхождения, из-за чего многие в итоге и начинали играть в нее. В итоге из-за множества различных факторов, игра «LoL» собрала все сливки с рынка МОБА-игр.

Однако, это также принесло в игру и некоторые другие проблемы - плохой баланс, слабые игроки на высоком ммр-е и так далее...

Каждый раз, когда для игры «LoL» выходило обновление, появлялись так называемые «очень сильные герои» и «герои, которых лучше не пикать». Из-за этого зачастую на про-сцене некоторых героев никогда не пикали.

Можно ли было воспользоваться этими двумя играми и создать идеальную МОБА-игру?

Нет.

Эти две игры могли видеть преимущества и недостатки друг друга, и они также пробовали изменить свои недостатки, но в конце концов они остались такими, какими были.

Чтобы в игру играло очень много людей, нужно было понизить порог вхождения, снизить количество необходимых операций и сделать более простую, но приятную глазу графику.

Игра «LoL» была похожа на шахматы, где правила были ясны, количество игроков довольно велико, но каждая катка в основном повторялась, что выливалось в рутину.

Игра «Dota 2» была нишевой игрой, в которую новым игрокам будет довольно трудно войти.

Плюс сейчас Чэнь Мо нужно было создать такую игру, которая сможет проглотить большую часть рынка и в дальнейшем спокойно проглотить оставшуюся часть.

Приняв во внимание многие детали, Чэнь Мо решил воссоздать игру «LoL».

Конечно, еще одна важная причина заключалась в том, что Чэнь Мо не играл в игру «Dota 2» в своей предыдущей жизни.

Даже с помощью зелья просмотра воспоминаний он едва сможет вспомнить некоторые навыки героев, так что Чэнь Мо вряд ли сможет воссоздать ее на все сто.

Что касается игры «League of Legends», то Чэнь Мо определенно сможет воссоздать ее и даже сделать лучше.

В предыдущем мире Чэнь Мо игра «League of Legends» постоянно переделывалась в течение многих лет. Многие концепции дизайна непрерывно эволюционировали. Чэнь Мо же не будет заикливаться на тех концепциях дизайна, которые уже явно давно устарели.

Пока компания «Императорская династия» и компания «Дзен» планировали выпуск своих игр, которые должны были доказать мощь их коалиции, Чэнь Мо также решил выпустить игру, которая должна будет показать им, кто тут главный.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1304126>