

Теперь же нужно будет подумать о том, в каком именно виде нужно будет воссоздать игру «League of Legends».

Игра «League of Legends» была очень успешной, но с точки зрения баланса и конкурентоспособности существовали некоторые недостатки, и если их убрать, то это только сыграет на руку Чэнь Мо.

Она опиралась на постоянные обновления, и использовала эту фишку, чтобы игроки всегда исследовали что-то новое, тем самым сводя к минимуму дисбаланс самой игры.

Независимо от того, является ли этот метод оптимальным решением или нет, по крайней мере, он хорошо скрывал все проблемы.

Игроки играли на новых героях каждый раз, когда выходило обновление, из-за чего в итоге им каждый раз приходилось узнавать особенности механик тех или иных скилов.

По мнению Чэнь Мо, причина, по которой игра «League of Legends» пошла по этому пути, заключалась в двух следующих моментах: первая - позиционирование самой игры, а другая - научно-исследовательская ценность для игроков.

С точки зрения позиционирования, игра «League of Legends» была нацелена на поглощение как можно большего процента рынка. Именно для этого порог вхождения был так сильно понижен, хоть для этого и пришлось пожертвовать балансом самой игры.

Так же компания «Riot Games», которая и создала игру «League of Legends», изначально не была большой компанией с большими возможностями. Она также медленно развивалась вместе со своей игрой. Деньги нужны были всем и всегда, поэтому им пришлось выбрать более эффективную стратегию для зарабатывания денег.

Конечно, после грандиозного успеха они начали вводить разные поощрительные системы для новых игроков, начали выдавать разные плюшки, что так же способствовало продвижению игры.

Игра «League of Legends» пережила несколько серьезных обновлений в предыдущем мире Чэнь Мо. И каждое такое обновление полностью меняло игру. Сейчас же ему нужно будет тщательно подумать и решить, какую версию игры он воссоздаст.

----

В своей собственной студии Чэнь Мо начал писать концепт игры «League of Legends».

Этот концепт, вероятно, будет самым большим из всех, что он когда-либо писал. Хотя он был знаком с большей частью игры «League of Legends», ему все же придется подумать о

некоторых ключевых аспектах.

И ему нужно будет серьезно подумать над тем, как будет выглядеть финальная версия этой игры.

С точки зрения цели Чэнь Мо, ему нужно будет создать МОБА-игру с очень низким порогом вхождения, чтобы она в короткие сроки смогла стать очень популярной и оттяпать приличный кусок рынка.

Поэтому игра «League of Legends» должна в конечном итоге получиться относительно простой.

Если она будет сложной, ее подавят более простые МОБА-игры из-за чего в дальнейшем она не сможет показать хорошие результаты.

Во-вторых, насколько эта игра должна быть конкурентной и сбалансированной?

Игра «League of Legends» в предыдущем мире Чэнь Мо подвергалась критике в самом начале своего зарождения из-за врожденных талантов и рунической системы. Система рун делала эту игру в некоторой степени несправедливой, потому что игроки, которые играли дольше, имели явное преимущество над новичками.

Конечно, система рун вполне имела право на существование, так как она предоставляла игрокам следующие вещи:

1. Обеспечивала игроков чувством роста и поощряла их.
2. Создавала разные комбинации.
3. Позволяла игрокам зарабатывать деньги.

Но позже система рун была существенно переработана.

Чэнь Мо подумал и решил, что было бы неплохо, если бы он оставил врожденные таланты, но убрал систему рун.

Ограничение по уровню по-прежнему будет таким же - тридцатым, но врожденный талант можно будет разблокировать сразу же. Это означает, что новый и старый игрок будут равны.

Так же будет необходимо изменить систему монетизации: все герои с самого начала будут бесплатны, а весь доход будет поступать от скинов и других дополнительных услуг, которые никак не повлияют на боевую мощь персонажей.

Доступ ко всем героям и отсечение системы рун определенно окажет определенное влияние на доходные возможности игры «League of Legends», но Чэнь Мо прекрасно понимал, что выгод от этих двух действий будет больше.

Сделать так, чтобы игра «League of Legends» была абсолютно честной соревновательной игрой, чтобы киберспортсмены также быстрее перешли в его игру, разве это не хороший ход?

Причина, по которой Чэнь Мо осмелился это сделать, заключалась в том, что на данный момент его компания могла ничего не делать и получать приличные деньги, в то время как компания «Riot Games» - нет.

Тогда «Riot Games» должна была учитывать прибыльность игры, но Чэнь Мо - нет.

У Чэнь Мо уже было достаточно источников дохода, но даже если их не хватит, он просто выпустит еще одну мобильную игру, так что не было смысла выкачивать деньги из игроков игры «League of Legends».

В первые полгода или даже год игра «League of Legends» вообще не будет приносить ему никаких денег. Во всяком случае, так будет до тех пор, пока не организуется полноценная сфера киберспорта и не начнут появляться разные турниры.

В остальном же Чэнь Мо будет вносить некоторые коррективы в нужное время.

Первый и второй сезон игры «League of Legends» - это период создания и развития. Только после третьего сезона игра сумела сформировать свой собственный уникальный стиль и начала ударными темпами захватывать мир.

Именно в третьем сезоне начали появляться новые герои, которые были уникальными и приносили своим появлением в игру много нового.

Именно благодаря этим самым героям турниры по «League of Legends» были популярными и на протяжении всего третьего сезона игра била рекорд за рекордом, и в конечном итоге окончательно закрепилась на рынке.

Конечно, игра «League of Legends» от Чэнь Мо определенно будет отличаться от любой ее предыдущей версии.

Чэнь Мо даже подумывал о полной переработке всей системы численного баланса, чтобы с каждым обновлением не получалось такого, что некоторых героев не пикали ни в одной игре из-за их очевидной слабости.