

Концепт документ игры «League of Legends» Чэнь Мо разделил на четыре части.

Первая часть - это основные правила игры.

Вторая часть - настройка карты.

Третья часть - особенности героев.

Четвертая часть была связана с монетизированной частью игры.

На самом деле игровой прототип МОБА-игры был очень прост, всего лишь необходимо было построить карту, где будут бегать герои, в отличие от РПГ и приключенческих игр, где необходимо было сделать множество разных локаций.

Но МОБА-игры было очень сложно создать с точки зрения баланса.

Эскиз игры, который в настоящее время дорабатывал Чэнь Мо, был примерно таков: с точки зрения правил игры, в игре будет всего четыре режима игры: соло — то есть каждый игрок будет играть один, пати — когда каждый игрок как минимум будет играть с одним другом, рейтинговая игра и хаос.

Игрок должен будет пройти обучение, после чего перед ним откроются три режима.

Рейтинговая игра требовала от игрока по крайней мере одного героя, на котором он сыграл несколько раз.

В игре будет система друзей и магазин, с помощью системы друзей игроки смогут быстро кооперироваться друг с другом, а система магазина поможет желающим прикупить скинчик и не только в два клика.

Игроки так же смогут просматривать реплеи своих и не только игр.

С точки зрения списка героев, каждый герой будет иметь так называемое «мастерство». Только когда мастерство достигнет определенного значения, владелец героя с определенным мастерством появится в списке лучших игроков данного героя.

Всего система «мастерства» будет разделено на шесть уровней, а именно: ученик, подмастерье, опытный, эксперт, мастер, гроссмейстер.

С точки зрения карты, в самом начале все будут играть на классическом ущелье призывателей, но разные механики из шестого сезона будут добавлены на эту карту: включая различные

фрукты, драконов и так далее...

Эти разные картографические вещи помогут разнообразить игровой процесс и добавят множество разных случайных казусов, что только усилит борьбу за территорию.

В то же время Чэнь Мо немного снизит радиус обзора варда, увеличит их цену, уменьшит продолжительность жизни вардов...

Поскольку в игре «League of Legends» если команда с самого начала сдавала позиции, она в дальнейшем не могла победить, что было не очень хорошо с точки зрения зрелищности.

Из-за этого Чэнь Мо хотел добавить в игру больше механик, с помощью которых команда, которая до этого проигрывала, могла в итоге выиграть, что только добавило бы зрелищности игре и увеличило бы удовольствие, которое игроки получали бы от тяжелой победы.

В первой версии игры Чэнь Мо был намерен создать только около двадцати пяти героев, а в дальнейшем каждые две недели будет появляться новый герой, что гарантировало бы, что игроки не смогут успеть устать от игры и каждый раз будут познавать нечто новое.

----

После написания концепта игры Чэнь Мо созвал всех на совещание.

После краткого ознакомления с общими правилами игры «League of Legends», в основном большинство людей поняли замысел Чэнь Мо.

Цянь Кун спросил: - Э-э-э, босс, эта игра полностью бесплатна, не продает за деньги никакую особую силу, и даже все герои будут бесплатными. Сможет ли игра покрывать свои расходы за счет продажи скинов?

У других такой же вопрос крутился на уме.

Большинство людей знали об кастомках «Chenghai 3C» и «Битва богов», но они являлись всего лишь производными от игры «Warcraft: The Frozen Throne» и не приносили денег.

Превратить такой концепт в полноценную игру не являлось проблемой, но вот проблема получения прибыли не могла просто так быть откинута на задний план.

Если следовать традиционным правилам выпуска игр, лучшим способом получения прибыли, безусловно, являются продажи, либо продажа внутриигровых вещей.

Но получение прибыли с помощью скинов было слишком рискованым делом. Если игроков будет не так уж и много, смогут ли продажи отбить хотя бы часть затрат, которые ушли на разработку игры?

Чэнь Мо сказал: - Сейчас каждый должен понять цель этой игры. Она отличается от цели игры «Варкрафт», которая представляет нишевую игру, которая, в свою очередь, может приносить деньги только с продаж.

- Но с этой игрой все обстоит иначе. Это совершенно новый тип игры, и целью этой игры являются сами игроки.

Все были удивлены, сами игроки?

Не слишком ли это смешно?

Конечно же, из уважения к боссу все надели выражение «Да, босс, вы правы».

Чэнь Мо рассмеялся, но не стал обращать на это внимания.

Когда МОБА-игра впервые появилась, только горстка людей смогла разглядеть потенциал такой игры. Даже некоторые крупные компании проглядели потенциал подобной игры.

Если бы одна компания не проглядела бы потенциал подобного концепта, то «IceFrog» сейчас не работал бы на «Valve».

Что касается последующего плана развития игры «League of Legends», то Чэнь Мо не стал говорить об этом слишком много. В конце концов, еще было слишком рано. Если он будет говорить об этом прямо сейчас, это будет больше похоже на то, что он пытается накормить их лапшой. В этом не было необходимости.

Сейчас же Чэнь Мо не нужно было беспокоиться о таких мелочах.

Чэнь Мо посмотрел на всех и сказал: - Если у вас нет возражений, тогда начинайте работать. На создание первой версии будет выделено три месяца, мы должны успеть создать полностью рабочую игру до весеннего фестиваля вместе с двадцатью пятью героями.