

Из-за безумного напора компании «Императорская династия» дата начала испытаний игры «Битва величайших богов» снова начала колебаться.

Ответственный из компании «ЕА» сказал, что решение показать ее во время весеннего фестиваля уже было очень рискованным решением, потому что сейчас игра была не идеальна.

Но они захотели выпустить ее на рынок уже сейчас?

Рамон Клайв и «ЕА» очень хотели отклонить их «предложение», ведь они оценивали ситуацию на всем глобальном рынке, а не только в Китае. Ну и что, что игра «League of Legends» была выпущена? Это всего лишь подделка из Китая.

Однако компания «Императорская династия» очень сильно настаивали на раннем выпуске, и компания «ЕА» не могла проигнорировать огромный рынок Китая, поэтому дата тестирования в конечном итоге передвинулась.

И они решили, что она выйдет в свет в немного неловкое для них время - 2 февраля, и неловкое оно было из-за того, что Чэнь Мо уже объявил о том, что в день святого валентина будет проведено специальное мероприятие...

В том числе игроки смогут получить редкие скины, которые потом нельзя будет получить никакими способами, специальные квесты со вкусными наградами и многое другое.

Очевидно, что компания «Императорская династия» не хотела сталкиваться с игрой «League of Legends» в этот критический момент.

Если она выйдет в свет 2 февраля, то в итоге они получают не очень хорошие результаты.

Шестое чувство Линь Чаосю подсказало ему, что Чэнь Мо был уже готов к их скорому выходу, но он не мог придумать ничего, что могло бы подстраховать их.

----

Второго февраля игра «Битва величайших богов» вышла на этап публичного тестирования, а компания «Императорская династия» провела несколько мощных рекламных акций перед ее выходом.

Хотя станет ли она успешной или нет было не ясно, но Линь Чаосю успокаивал тот факт, что игра «League of Legends» всего за день смогла собрать такое большое количество игроков и только становилась популярнее, из-за чего он с чистой душой решил использовать все доступные ресурсы.

Хотя многие из закоренелых игроков кастомки «Битва богов» являлись поклонниками Чэнь Мо, в конце концов, игра «Битва величайших богов» уже являлась полноценной игрой, так что было вполне вероятно, что многие из поклонников Чэнь Мо решат заглянуть в игру «Битва величайших богов».

Кроме того, компания «Императорская династия» в основном продвигала игру «Битва величайших богов» среди игроков «League of Legends».

Тестовая версия игры «Битва величайших богов» и кастомка из игры «Warcraft: The Frozen Throne» имели много общего с точки зрения геймплея, числовой системы, навыков героев... В принципе, особо сильно ничего и не поменялось.

Поскольку, по мнению Рамона Клайва, некоторые из его оригинальных идей из кастомки «Битва богов» были относительно хороши, многое было просто перенесено в игру без изменений.

Главным отличием этой игры от кастомки крылось в модельках и навыках героев.

Так как они не смогли получить право на использование авторских прав на героев, им пришлось переделывать все модельки и переписывать историю героев, чтобы избежать возможных юридических баталий.

В конце концов, компания «ЕА» являлась большой компанией, и потеря репутации больно бы ударила по имиджу такой огромной организации.

Так что рыцарь смерти был переименован в темного рыцаря, темный рейнджер был переименован в странствующего рыцаря теней, а хранитель джунглей был переименован в эльфийского пророка.

Практически все было переработано.

Такого рода изменения должны были оказать негативный эффект на старых игроков кастомки «Битва богов», но это на самом деле было не важно, потому что по мнению Рамона Клайва, в эту игру будет играть не только игроки игры «Warcraft: The Frozen Throne».

Помимо переработки героев так же была проведена незначительная корректировка разных элементов карты и навыков героев.

В игру «Битва величайших богов» также добавили систему друзей, магазин, коллекцию... С точки зрения модели получения прибыли, игра «Битва величайших богов» также будет бесплатна и в основном будет получать деньги за продажу скинов, но кое-что было добавлено в эту игру, кое что, чего не было в игре «League of Legends» – система судьбы и система кейсов.

В игре «Битва величайших богов» существовала система судьбы, которая была эквивалентна донатной системе улучшения навыков. Каждый герой мог брать с собой в бой колоду, в которой будет максимум четыре карты, которые, в свою очередь, улучшали навыки героя.

Например, темные стрелы у темного рейнджера можно было улучшить так, что бы они наносили больше урона, вызывали больше скелетов или же чтобы эти скелеты имели больше хп и имели повышенную продолжительность жизни. Игрок мог выбрать только одно из улучшений для каждого скилла...

Согласно идее Рамона Клайва, эта система позволит игрокам свободно собирать особые билды, но и, конечно же, поможет ему заработать много денег.

Компания «ЕА» не признавала модель прибыли, которая была сосредоточена исключительно на доходе с продажи скинов. Такая модель была слишком рискованна. Нельзя было заставить игрока купить скин, из-за чего они не могли гарантировать того, что игра будет приносить им какие-то деньги.

Если конечно только игра «Битва величайших богов» не охватит весь мир, но даже тогда такая модель прибыли будет слишком ненадежна.

Требование компании «ЕА» заключалось в том, что либо игроки должны будут покупать игру, либо он должен будет сам придумать какую-нибудь систему, которая точно будет приносить деньги. Рамон Клайв, конечно же, выбрал второй вариант, потому что он знал, что если он сделает игру платной, то потеряет огромное количество игроков.

Что же касается кейсов... из них можно было выбить все более-менее красивые скины.

В отличие от игры «League of Legends», все в игре «Битва величайших богов» доставалось путем открытия кейсов и не могло быть приобретено напрямую... кроме разве что совсем убогих вещей

Игроки получали золотые монеты за ежедневные входы и другие активности, но вот игровые монеты можно было получить только за донат. И эти две валюты открывали разные кейсы. Кейсы за золотые монеты в основном содержали в себе карты и обычные скины, в то время как кейсы за игровые монеты в основном содержали в себя красивые скины и редкие карты.

Конечно, скорость, с которой игроки будут получать золотые монеты, строго контролировалось, и количество золотых монет, необходимых для открытия кейса, каждую неделю будет немного увеличиваться. Но даже так на ранней стадии игры новые игроки не смогут получить все необходимые карты, из-за чего они будут вынуждены задонатить.

Ну и как обычно игрок мог почему-то получать карты для героев, на которых он вообще никогда не играл...

Самое смешное, что ни Рамон Клайв, ни компания «ЕА» не видели ничего плохого в такой системе...

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1315690>