После ежегодной церемонии награждения игр «Overwatch» становилась все более популярной с каждым днем.

И так как она являлась первой бесплатной виртуальной игрой в Китае, которая причем получила игру года, она начала захватывать виртуальный рынок с невероятной скоростью.

После церемонии награждения многие геймдизайнеры из компании «Императорская династия» и компании «Дзен» начали писать свои концепт-проекты, желая создать игру, которая превзошла бы «Overwatch», и многие из них имели в своем уме одни и те же мысли.

- Его игра была хорошо принята и одобрена комитетом по надзору за играми, так же, как и «Тяжелый штурм», верно? И если смотреть на нынешнюю тенденцию, она превзойдет «Тяжелый штурм»?

- Самое большое преимущество «Overwatch» в том, что... она бесплатна!

- И самый главный ее успех состоит в том, что в нее можно поиграть вместе с друзьями в виртуальном интернет-кафе!

- К счастью, так как Чэнь Мо еще не приступил к организации турниров, у меня еще есть шанс!

- Я сделал/сделала этот концепт-проект вдохновившись недавним успехом игры «Overwatch», пожалуйста, взгляните на него!

Многие геймдизайнеры из компании «Императорская династия» и компании «Дзен» использовали игру «Overwatch» в качестве своего прототипа, после чего вносили в свою будущую игру свои фишки, которые по их мнению могли сделать игру только лучше.

Такое дело на самом деле было вполне нормальным. В предыдущем мире Чэнь Мо, когда МОБА-игры были популярны во всем мире, не существовало других популярных МОБА-игр, кроме «Dota 2» и «LoL», в том числе и из-за того, что многие попросту не хотели менять основы и ядро своей будущей игры.

В игровой индустрии копирование не являлось большой проблемой, так как для начала нужно было скопировать игру и улучшить ее до следующего качественного уровня, чтобы игроки из одной полюбившейся им игры перешли в другую.

Многие геймдизайнеры считали, что «League of Legends» смогла уничтожить своих конкурентов из-за более быстрой скорости обновлений, более продуманной рекламной стратегии и из-за более удобного интерфейса и системы обучений.

Но вот игра «Overwatch» вовсе не была идеальной, тем более рейтинговая система в ней еще даже не появилась, а уж про турниры еще и думать не стоило, из-за чего многие

профессиональные игроки все еще сидели и думали на счет перехода в эту игру.

На официальном форуме по игре «Overwatch» игроки были в восторге из-за того, что она получила такую престижную награду, и призывы к добавлению системы рейтинга становились все громче и громче.

«Игра сейчас такая горячая, добавьте рейтинговый режим! О чем вообще думает Чэнь Мо? Почему в игре «League of Legends» рейтинговый режим появился чуть ли ни с самого первого дня?»

«И в игре «Warcraft: The Frozen Throne» тоже появился рейтинговый режим спустя пару дней».

«Может Чэнь Мо хочет, чтобы для начала все успели ознакомиться с игрой, после чего он уже только введет рейтинговый режим?»

«Что ж, в этом есть смысл! Но рейтинг нужно добавить в ближайшую пару недель, а иначе из игры начнут уходить киберкотлеты».

«Начинаем спамить вейбо Чэнь Мо! Может он так побыстрее добавит рейтинговый режим».

«Точно, давайте, братья, все вместе!»

С каждым часом все больше и больше людей использовали в своих сообщениях @Чэнь Мо...

Из-за того, что игра «Warcraft: The Frozen Throne» и игра «League of Legends» показали игрокам примерную стратегию развития игр от Чэнь Мо, многие ожидали введения рейтингового режима.

Особенно яркий пример подала игра «League of Legends», для многих игроков рейтинг являлся смыслом этой игры, и ранг стал побуждать игроков постоянно стремиться к набору рейтинга.

Все знали, что в игре «Overwatch» рано или поздно появится рейтинговый режим, и существовала только одна причина, из-за которой он не стал добавлять его - Чэнь Мо был слишком ленив!

Вскоре после этого Чэнь Мо опубликовал простенький пост на своем «Вэйбо».

«О рейтинговом режиме: из-за напряженного графика и относительно насыщенной работы перед весенними праздниками, многие вещи будут выпущены позже. В настоящее время в

«Overwatch» существует скрытый механизм подсчета рейтинга. Высокоуровневые игроки будут играть с такими же высокоуровневыми игроками. В настоящее время коэффициент выигрыша игроков в основном составляет около 50%, так что даже если на данный момент и не существует видимой системы рейтинга, вы можете улучшить свой уровень игры безо всяких проблем. Что же касается скрытого подсчета рейтинга, то будьте уверены, он работает как нужно».

Слова Чэнь Мо не дали положительного ответа на главный вопрос игроков, но его слова вполне удовлетворили их.

И Чэнь Мо даже не сказал, будет ли когда-нибудь введен рейтинговый режим. Он лишь сказал, что работы на данный момент было слишком много, и что существовал скрытый подсчет уровня игры игроков.

«Чэнь Мо сказал, что сейчас немного занят? То есть рейтинговый режим появится, но просто не сейчас!»

«Скрытый подсчет рейтинга? Означает ли это, что после выхода системы рейтинга все непосредственно получат тот ранг, на котором играли все это время?»

«Скорее всего! Такой ход довольно неплох. Ну что, давайте продолжим играть жестко и покажем всем, что мы на самом деле играем намного лучше. Когда приходит время, я надеюсь получить ранг мастера, не меньше!»

Этот пост рассеял сомнения подавляющего большинства игроков, из-за чего они продолжили играть в приподнятом настроении.

На самом деле Чэнь Мо просто решил успокоить игроков, которые настоятельно требовали добавить рейтинговый режим. Чэнь Мо не давал никаких обещаний и даже не упоминал о примерной дате добавления рейтингового режима.

Если бы у него не было никаких других соображений, Чэнь Мо просто сказал бы игрокам, что рейтинговая система не будет добавлена.

Но Чэнь Мо пока что не мог этого сказать, потому что компания «Императорская династия» и компания «Дзен» упорно трудились над копированием «Overwatch». Если Чэнь Мо сейчас объявит о том, что не станет добавлять рейтинговый режим, это заставит их насторожиться.

И если они решат притормозить и немного подождать, после пары месяцев различные недостатки «Overwatch» постепенно станут очевидны.

В таком случае, разве усилия Чэнь Мо не пропадут даром?

http://tl.rulate.ru/book/48330/1396735