

Если взять в пример игру «League of Legends», где существовало в общей сложности девять лиг, где первая — это железо, а самая последняя и самая желанная — претендент, и каждая из лиг была разделена на четыре подлиги, многие удивятся, если узнают, что больше шестидесяти процентов игроков играют в первой по третьей лиги, то есть в железе, бронзе и серебре.

Пока игроки не будут видеть свои «ранги» они будут спокойно играть и веселиться.

Но как только они увидят свои ранги, многие из слабых игроков начнут играть ради очков, а не ради удовольствия.

И если они не смогут подняться на «вершину», то вскоре потеряют интерес к игре, потому что они просто не могут достигнуть своей цели.

Но это правило не относится к игре «Warcraft: The Frozen Throne» и игре «League of Legends», так как эти игры имеют огромное количество контента и механик, из-за чего игрок всегда будет чувствовать, что с каждым днем он играет только лучше.

Возьмем, к примеру, игру «League of Legends». Любой игрок может в любое время зайти на стрим сильного игрока и понаблюдать за тем, как он играет, и спустя пару часов обычный игрок, скорее всего, узнает нечто новое.

Игрок всегда будет чувствовать, что он еще многого не понимает, и что у него есть еще огромное пространство для улучшений, поэтому, даже если сейчас он играет не очень хорошо и зачастую проигрывает, а не выигрывает, он все равно будет чувствовать, что сможет стать намного лучше и будет упорно работать и преследовать свою цель.

Однако в случае с играми, где контента и механик было мало, рейтинг только ускорит их смерть. Как только игрок найдет самую эффективную тактику для получения заветных цифр и узнает все необходимое для заветных побед, он перестанет интересоваться гайдами, перестанет пытаться узнавать что-то новое и вскоре полностью потеряет интерес к игре.

----

Игра «Guns of Fire: Warzone» вспыхнула так ярко, но погасла так быстро, что заставило многих геймдизайнеров задуматься.

Почему игра «Overwatch» все еще была популярна, в то время как из игры «Guns of Fire: Warzone» ушла почти половина игроков?

Запуск игры «Guns of Fire: Warzone» можно было назвать супер успешным, так почему она вдруг так быстро растеряла весь этот ажиотаж?

Плохой баланс героев?

Может это из-за рейтингового режима?

Первоначально другие игровые компании только обрадовались, увидев крах своего конкурента и подумали, что им предоставилась такая хорошая возможность... В итоге на рынок вышло четыре очень хороших клона игры «Overwatch» с рейтинговым режимом, но все они в итоге умерли еще быстрее, чем игра «Guns of Fire: Warzone».

Эти клоны умерли не только из-за рейтингового режима, но и из-за того, что многие игроки уже банально устали от клонов «Overwatch». Зачем нужно было играть в игры, подобные «Overwatch», когда оригинал благоухал и процветал?

Для всех игровых компаний провал клонов «Overwatch» был просто слишком болючим, потому что они выпускали на рынок виртуальные игры.

И хотя они не были супер дорогими, как другие виртуальные игры, они обошлись им в довольно крупную сумму...

Потеря пары миллионов юаней вызывала боль даже у крупных компаний.

Компании, которые решили немного повременить с созданием клонов, втайне радовались и анализировали причины краха.

И в конце концов все приходило к тому, что эта дорога уже была уничтожена.

Чэнь Мо не только открыл для всех новый вид игры, но и создал гору, которая в итоге стала препятствием для всех других компаний, включая его собственную.

И причина, из-за которой Чэнь Мо не добавлял в свою игру рейтинговый режим, вероятно, была связана с тем, что он понимал, что все станет только хуже.

----

В своем магазине Чэнь Мо наблюдал за сферой веселья и сферой негодования.

На данный момент веселье собиралось в пару десятков раз быстрее, чем негодование. И по мере роста популярности игры «Super Mario Odyssey» прирост веселья только рос.

А когда на рынок попадет вторая партия КПК...

К этому моменту Чэнь Мо смог активировать рулетку пять раз, и все эти прокрутки дали ему пять книг на проектирование оборудования... Эти пять книг действительно были для него бесполезны прямо сейчас. КПК уже были созданы и пользовались огромным спросом. Даже если в ближайшее время он получит еще больше этих книг, пользы от них будет никакой.

Чэнь Мо вздохнул и перешел к лотерее.

Вихрь быстро закрутился, и на виртуальном экране появилась совершенно новая книга умений.

Чэнь Мо мгновенно напрягся и взглянул на нее поближе.

[Профессиональные знания - книга знаний холодного оружия]

- Э? Неплохо. Такую я еще не видел!

Чэнь Мо быстро использовал ее.

Сразу же огромное количество знаний появилось в его голове — знания о китайском традиционном оружии, иностранном, повседневном, о редких и драгоценных оружиях, а также о формах, видах, о весе, и о том, как им можно было пользоваться...

- Полезная, слишком полезная книга!

Чэнь Мо был приятно удивлен. Эта книга была гораздо полезнее, чем книга на проектирование оборудования, потому что знания о холодном оружии можно было использовать практически в любой игре.

Чэнь Мо еще раз запустил лотерею, и он был немного разочарован, так как на этот раз ему выпала не книга, но после того, как он увидел название этого предмета, он улыбнулся.

[Специальное оборудование - ключ от торгового центра. После использования вы откроете для себя торговый центр. В торговом центре вы можете купить предметы, что ранее получали с помощью розыгрышей. Каждый предмет можно купить только за негодование и веселье. Количество покупок неограниченно]

Очень хороший предмет.

Ранее он выбил несколько хороших вещей, но сейчас для одной прокрутки нужно было ждать довольно много времени.

Однако, похоже, что этот ключ был довольно редким предметом. Он должен будет подкопить

немного веселья и негодования, и только после этого использовать этот ключ.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1461252>