

Почти каждый день на форумах появлялись посты с жалобами на то, какими школьники были плохими, и почему они в это время не ходят в школу и так далее...

И да, каждый отчетливо чувствовал, что в выходные и праздничные дни шанс встретить «школьника» существенно возрастал.

Многие игроки писали Чэнь Мо, чтобы он ввел аутентификационную систему, которая не будет пускать в игру школьников.

На подобные запросы Чэнь Мо не отвечал и воспринимал их больше как шутку, так как «школьники» играли в его игру очень активно и они были самой перспективной аудиторией. И, в конце концов, будет ли он все еще человеком, если запретит им тратить скопленные деньги на всякие скины?

Да и на самом деле подавляющая часть игроков «League of Legends» являлась либо студентами, либо обычными работниками.

И хотя в «League of Legends» играло довольно много девушек, Чэнь Мо не был удовлетворен нынешней статистикой.

В этом мире мобильный и виртуальный рынок были хорошо развиты, и они откусывали от рынка ПК-игр солидный кусок аудитории, в то время как игра «League of Legends» сейчас присутствовала только на ПК-рынке. Хотя она своим присутствием давила на два других рынка, ее власть была сильно ограничена.

Если он хотел расширить базу игроков, то он не мог и дальше сидеть только на одной платформе.

Пока Чэнь Мо размышлял, Цзоу Чжо со вздохом подошел и сел рядом с ним.

- Чего такой хмурый? Опять проиграл? - с любопытством спросил Чэнь Мо.

- Не упоминай об этом, - лицо Цзоу Чжо исказилось. - Я опять слил ранг.

Чэнь Мо с сочувствием похлопал его по плечу.

Цзоу Чжо сказал, будучи явно очень недовольным: - Ах, почему я всегда сталкиваюсь с такими тиммейтами? Я хочу побеждать, но мне всегда попадают овощи!

Чэнь Мо улыбнулся. - Цзоу Чжо, ты начнешь побеждать, когда встретишь свою родственную душу, которая будет очень хорошо играть. Да и разве то, что ты то поднимаешь ранг, то сливаешь его, не означает, что ты играешь примерно на этом уровне? Если ты думаешь, что

играешь на последнего претендента, то почему ты до сих пор не забрался на вершину?

Цзоу Чжо был поражен. - Я чувствую, что то, что ты сказал, имеет смысл... но я все равно хочу наконец вылезти из этого болота, но эти школьники всегда все руинят!

Чэнь Мо рассмеялся. - Ты думаешь, что они играют только в твоей команде? Разве ты не можешь быть более спокойным и просто играть так, как нужно?

Цзоу Чжо пробормотал: - Но... мне действительно кажется, что в противоположных командах обычно нет школьников... Эх, может ты как-нибудь ограничишь их?

Чэнь Мо посмотрел на него как на не очень умного человека. - Создай какую-нибудь игру, которая привлечет внимание всех школьников мира, и после этого спокойно поднимай ранг.

Цзоу Чжо спросил: - Разве это реально? Сейчас они уже не такие, как раньше. Они любят играть в такие дорогие игры, как «League of Legends», и особенно сильно им нравится мультяшный стиль и чувствовать себя героем... Э-э-эх.

Чэнь Мо рассмеялся. - Тебе не нужно беспокоиться об этом, им определенно понравится кое-что новенькое.

----

Игра «League of Legends» спокойно развивалась уже больше года.

С постоянно растущей популярностью «League of Legends» игры жанра «МОБА» также начали набирать обороты. Но с учетом неподвижного гиганта в виде «League of Legends» никто не мог обосноваться на ПК-рынке.

Какая игра вообще могла поколебать позиции первооткрывателя, причем такого качественного?

А так как виртуальная среда не особо подходила для подобного типа игр, многие сосредоточились на мобильном рынке.

Создание клона «League of Legends» только для мобильной платформы казался многим хорошим вариантом, и многие видели в подобном огромные перспективы.

С примерами в виде игры «Onmyoji» и игры «Immortal Conquest» большинство геймдизайнеров поняли, что мобильные игроки могли съесть абсолютно все, если это конечно было подано в красивой обертке и было приправлено хорошей рекламой...

Поэтому, с одной стороны, многие геймдизайнеры хотели портировать успешные компьютерные игры на мобильный рынок, в то время как другие уже начали создавать «доильные» игры.

На самом деле уже около трех компаний выпустили свои копии и доилки, но сеттинги и конечный продукт был не очень хорошим, из-за чего они не были особо популярны.

У Чэнь Мо же осталось очень мало времени. Если он оставит это дело без внимания, то обязательно найдется геймдизайнер, который сможет создать хорошую «МОБА» для мобильного рынка.

И Чэнь Мо не собирался отдавать мобильный рынок без боя.

----

Многие в компании «Императорская династия» и в компании «Дзен» изучали возможность создания «МОБА»-игры для мобильного рынка. Даже независимые геймдизайнеры обсуждали этот вопрос.

«Вы слышали? Онлайн игры «League of Legends» побил свой прежний рекорд, теперь, можно сказать, что на рынке ПК-игр этого колосса никто не сможет сместить!»

«Кто бы мог подумать, что «League of Legends» разовьется в нынешнее чудо... Тогда все уже думали, что ПК-сектор начал загибаться».

«Что там у имперцев? Они же сто процентов начали двигаться в направлении захвата мобильного рынка?»

«Есть у кого информация на этот счет?»

«Два проекта почти завершены, но некоторые детали, насколько я знаю, еще допиливаются».

«Мы вот мучаемся с интерфейсом. Основная проблема - управление и активация навыков. Если мы решим их, то все будем прекрасно».

«Но такие проблемы не так-то и просто решить! Я думал на этот счет, но итог выглядит убого».

----

Многие геймдизайнеры рассматривали вопрос переноса «МОБА»-игры на мобильный рынок, но идеального решения еще никто не нашел.

Многие основывались на идеальном примере в виде «League of Legends», потому что она добилась огромного успеха, однако изменения интерфейса, управления и много чего еще были весьма нелегкой задачей.

С одной стороны, существовали проблемы с управлением - как игроки должны были двигаться и атаковать, и как они могли выбирать цель для атаки?

Кроме того, некоторые конкретные навыки для мобильных игр были просто слишком неудобными. Если на компьютере любой навык был вполне легок для применения, то на телефоне далеко не каждый навык мог похвастаться тем же.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1490769>