

Самое простое решение данной проблемы - позволить игроку управлять любым навыком с помощью касаний, и хотя это решение выглядело очень простым, на самом деле подобное решение вызвало бы кучу проблем.

Если игрок будет играть на довольно большом планшете, то ему будет относительно удобно управлять всем с помощью пальцев, но в конце концов подавляющее большинство людей играло в игры с помощью своих личных телефонов. Кто будет специально покупать планшет ради игры, в которую они могли сыграть с помощью своих мобильных?

Более того, руки игроков будут очень быстро уставать, ведь помимо банального управления самим персонажем, им еще к тому же придется корректировать действия навыков.

ПК-игроки могли без труда использовать мышку для выполнения всех операций, но для телефонов не существовало аналога мышки.

И еще существовала проблема средней продолжительности игры. Обычный матч в «League of Legends» в основном длился около тридцати минут, но некоторые матчи спокойно могли идти больше часа.

Очевидно, что большинство мобильных игроков не обладало таким большим количеством свободного времени.

Многие геймдизайнеры считали, что это время должно было быть сокращено примерно до двадцати минут, но как это сделать без вреда еще никому не было известно.

Некоторые геймдизайнеры думали об ускорении игры с помощью уменьшения характеристик крипов, лесных монстров и башен, в то время как игроки будут получать намного больше опыта, получать больше золота за убийство...

Однако это принесет новые проблемы, потому что все в основном брали за основу числовую систему игры «League of Legends», любое изменение в которой могло вызвать коллапс.

Например, учитывая, что башни станут намного быстрее разрушаться, не приведет ли это к тому, что герои, которые очень хорошо справлялись с ранним пушем, станут слишком сильными?

С таким условием подобные герои в итоге станут слишком сильными и сильно ударят по балансу...

----

Штаб-квартира компании «Императорская династия», офис Линь Чаосю.

Цю Бинь улыбнулся.

Линь Чаосю тоже был в хорошем настроении и сказал Цю Бину: - Ну да, игра «Орден Лунарии» очень хорошо показала себя на мобильной платформе. Как только она появилась на рынке, она в кратчайшие сроки возглавила список бестселлеров. И твой класс геймдизайнера скорее всего был повышен, верно?

Цю Бинь сказал с улыбкой: - Это все произошло из-за благословения президента Линя. В целом, основа этой игры и так была хороша, и мои некоторые изменения пришлись по вкусу игрокам!

Игра «Орден Лунарии» изначально являлась компьютерной и виртуальной игрой. Но выпуск игры «League of Legends» сильно повлиял на ее успех, из-за чего она медленно, но верно, начала тонуть.

Многие люди чувствовали, что РПГ-игры были пережитком прошлого.

И учитывая нынешний тренд в виде невероятного роста мобильного рынка, компания «Императорская династия» решила сделать ход конем. Линь Чаосю лично попросил Цю Биня перенести игру «Орден Лунарии» на мобильную платформу.

Хотя Цю Бинь не был геймдизайнером «S»-класса, он был человеком, который являлся лучшим в разработке мобильных игр в «Императорской династии». Линь Чаосю дал ему этот проект, на который возлагал большие надежды.

Честно говоря, перенос игры «Орден Лунарии» на мобильную платформу не был так уж и сложен, ведь Цю Бину нужно было только оптимизировать игру под мобильные устройства, уменьшить ее размер, а затем немного переделать управление.

Выйдя на рынок мобильных игр, игра «Орден Лунарии» показала себя очень хорошо и успешно возглавила список бестселлеров мобильных игр, и многие игроки, которые покинули ее, вернулись обратно, так как прогресс персонажей можно было перенести как с ПК так и с виртуальной версии игры.

Такая новость сильно обрадовала Линь Чаосю. Он просто решил попытать удачу и не ожидал, что все получится настолько хорошо.

Линь Чаосю похвалил Цю Биня, и сам Цю Бинь был очень доволен собой. Когда он вышел из кабинета Линь Чаосю, он не мог не улыбнуться.

- Такое чувство, что с тех пор, как Чэнь Мо покинул мобильный рынок, моя жизнь стала намного лучше! - пробормотал Цю Бинь.

Вспомнив о неприятном конце Цзинь Цзегуана, Цю Бинь почувствовал облегчение. Чэнь Мо был самой настоящей катастрофой, из-за которой страдали многие!

- Но, к счастью, этот парень ушел на виртуальный рынок. Если я продолжу полагаться на мобильный рынок, то моя жизнь рано или поздно станет очень сладкой, - Цю Бинь улыбнулся.

Чэнь Мо с помощью игры «I am MT» и игры «Onmyoji» перевернул мобильный рынок с ног на голову и держал список бестселлеров под собой очень долгое время.

Хорошо, что после этого он, видимо, успокоился, и решил уйти в создание серьезных и больших игр...

В конце концов, никто не хотел столкнуться лбами с таким человеком, как Чэнь Мо.

----

Чэнь Мо созвал всех на встречу.

Новости о приквеле «Dark Souls» уже гуляли по сети, и многие с нетерпением ждали его выхода.

До выпуска этой новости никто и подумать не мог, что нечто подобное вообще сможет произойти.

Многие игроки шутили о том, что «Чэнь Мо не умеет считать до двух», потому что с тех пор, как Чэнь Мо начал разрабатывать игры и по сей момент, он не выпустил ни одного продолжения для своих игр...

Он даже решил забыть о такой вселенной, как «Warcraft»...

Так могли ли игроки поверить в то, что это будет действительно новая игра? Многие на самом деле думали, что это будет «DLC», которое будет упаковано в обертку «новой игры», причем этот продукт будет продаваться по цене обычной игры...

Чэнь Мо посмотрел на всех присутствующих. - Позвольте мне начать. Поговорим о наших действиях. Для начала поговорим о приквеле «Dark Souls», все должны понимать, что мы будем использовать наработки, которые имеем, и будем изменять их в случае необходимости.

- Далее... пока мы будем разрабатывать приквел к «Dark Souls», мы создадим новую мобильную игру.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1492200>