

Сложности "Gods and Demons Reborn" не ограничиваются только добиванием собственных крипов, но и требует понимания того, как правильно фармить.

По сравнению с Battle of God's Favored Ones количество диких монстров в Gods and Demons Reborn гораздо меньше, но, относительно, все они находятся в более "нейтральном" расположении.

Если игрок не знает, как правильно фармить лес, его легко обнаружит вражеский герой, что может нарушить ритм фарма в лесу игрока. Игроки с хорошими навыками могут даже "сотрудничать" с дикими мобами, чтобы убить игрока, который фармит.

Кстати, в Gods and Demons Reborn тоже есть босс. Он не только огромен, но и покрыт клинковидной чешуей.

Это, а также отвратительная внешность, похожая на злых духов ада, позволили ему получить имя "Призрачный меч"

После убийства Призрачного меча игрок и его товарищи по команде не только мгновенно восстанавливают кровь и ману, но и смогут получить мощные усиления, но проблема в том, что его не так-то просто победить.

Призрачный клинок, как самый сильный дикий моб, не вызывал сомнений в своей боевой мощи, к тому же вокруг него было множество более мелких мобов.

Если игрок напрямую ударит Призрачного меча, эти маленькие монстры сразу нападут со своими боссом на игрока, и даже пять игроков вместе не смогут выстоять под такой атакой.

И не говоря уже, что если удача не на стороне игрока или его противник их обнаружит, шанс на победу в битве значительно снизится, и Призрачный меч может перейти в руки противника.

Кстати, даже если вы сначала зачистите мелких монстров, когда вы будете сражаться с Призрачным мечом, он сразу призывает мелких мобов, которые нападут на игрока, а за убийство этих новых мелких монстров не дается ни денег, ни опыта.

Поэтому перед тем, как напасть на Призрачного меча, игрокам необходимо зачистить мелких монстров, а затем с помощью других товарищей по команде убить Призрачного меча, что, несомненно, является большим испытанием для навыков игрока, а также командного сотрудничества.

Если попытка привлечения внимания маленьких монстров провалилась или игрок был убит ими из-за ошибок, его товарищи, собирающиеся атаковать Призрачного меча, окажутся в затруднительном положении. Если им удастся убить босса, то это еще хорошо, но если они не справятся и погибнут, атмосфера в команде обязательно изменится в худшую сторону.

Главной причиной, по которой Айсфрэг так сделал, было желание заставить игроков больше сотрудничать, не говоря уже, что преимущества, даваемые за убийство Призрачного меча, могут сильно повлиять на исход игры, поэтому сложность была установлена немного выше, чем он считал нужным.

Айсфрэг также считает, что если на поздних стадиях команда окажется в невыгодном положении, но если ей удастся один раз убить Призрачного меча, это уравнивает шансы обеих сторон, что делает матчи гораздо более интересными и напряженными.

В лесу также есть магазины, и вещи в них отличаются от базовых, они случайные, не одни и те же каждый раз.

Это также одна из переменных, которую добавил Айсфрэг. По его мнению, если снаряжение и предметы слишком однородны, игроки будут покупать только несколько типов снаряжения и предметов, и все остальное будет упущено.

Добавление дополнительных предметов в лесу и их случайное появление в магазинах джунглей заставит игроков выбирать в соответствии с текущей ситуацией.

Кроме случайного появления снаряжения в магазинах джунглей, во время схваток между героями также могут случайно возникать промахи, критические удары и другие ситуации.

Таким образом, более напряженные и неожиданные ситуации делают игру более захватывающей, и все аспекты игры используются максимально, ничего не теряется.

Видно, что у Айсфрэг еще много идей для Gods and Demons Reborn, но после этой серии изменений, которые он сделал, сложность игры резко возросла.

Чтобы игра стала популярной, важны не только высококвалифицированные игроки, а и обычные игроки. Однако для обычных игроков порог вхождения в Gods and Demons Reborn довольно высокий.

Кроме того, карта Gods and Demons Reborn немного больше, чем в League of Legends, что приводит к тому, что время одного матча больше 30 минут.

В League of Legends есть возможность сдаться, если игроку не хочется продолжать игру, игроки могут проголосовать за сдачу через двадцать минут игры. Однако в Gods and Demons Reborn нет такой функции, возможно, разработчики считают это признаком трусости, который не приветствуется игроками.

Поэтому, даже если игроки "Gods and Demons Reborn" играли друг против друга, они могли закончить игру только с гордо поднятой головой, а принудительный выход из игры может повлечь за собой наказание.

Это вызывает у многих игроков все больше негативных эмоций и изнуряет их. После завершения одного матча многие, возможно, не захотят сразу же играть в новую.

В отличие от этого, многие игроки League of Legends независимо от победы или поражения сохраняют желание поиграть еще.

Игроки Gods and Demons Reborn не могут получить предварительное понимание через руководство для новичков, и могут только узнать некоторые основы игры только в видео от старых игроков.

Хотя Gods and Demons Reborn имеет более высокий уровень соревновательности, но более высокий порог входа также отпугивает многих игроков и затрудняет распространение игры.

Кроме того, у Gods and Demons Reborn есть проблемы с монетизацией. Игра также является free-to-play, и герои в ней бесплатны, но помимо платных скинов, есть предметы, улучшающего героя, которые покупаются за источники.

Чтобы получить источники, нужно открывать сундуки. В игре есть два вида сундуков: один

открывается за игровую валюту, другой — за настоящие деньги

За игровую валюту можно открывать только 50 ящиков в неделю на аккаунт, и вероятность получить что-то ценное очень низка. За настоящие деньги можно открывать до 80 сундуков в неделю на аккаунт, и вероятность получить ценные предметы здесь выше.

Но чтобы открыть лучшие золотые предметы, нужна большая удача.

По сравнению с The King's Master и A Hundred Ghosts' Night, источники из Gods and Demons Reborn вполне справедливы, так как они не просто увеличивает атрибуты героя, а скорее изменяет его форму умений.

Например, умение Темной лучницы — выстрел стрелы с атрибутом тьмы, и после попадания во вражеского героя она вычтет определенное количество здоровья противника, а заодно и введет вражеского героя в состояние "проклятие".

При переходе в состояние "проклятие" все атрибуты героя снижаются, а если экипировать различные виды источников, то эффекты проклятия будут усилены или даже превратить его в другое негативное состояние, например, в "окаменение", "заморозку", "горение".

EagleX Games тоже должна зарабатывать деньги, по их мнению, полагаться только на продажу скинов героев далеко не достаточно, поэтому Айсфрэг добавил источники.

По мнению Айсфрэг, даже если и существует предметы, влияющие на игру, влияние не очень велико, не говоря уже, что он также знает, что только заработав деньги, "Gods and Demons Reborn" сможет продолжить свое существование.

Именно по этим причинам Сюнь Цзе пришел к выводу, что, когда League of Legends пробьет себе дорогу на зарубежные рынки, даже Gods and Demons Reborn будет сложно остановить League of Legends.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/3628614>