

Хотя нишевые игры имеют сравнительно маленькое сообщество, они обладают группой преданных игроков, которые не так легко уйдут, если только игра не закроется или не совершит фатальные ошибки, способные "убить" интерес игроков.

Поскольку компания Айсфрэг постоянно подчеркивала соревновательный характер Gods and Demons Reborn и отказывалась от внимания рядовых геймеров, ей было суждено никогда не стать такой же популярной, как League of Legends.

EagleX Games явно не хотела, чтобы Gods and Demons Reborn ограничилась узким кругом, ведь тогда игра не только не будет иметь никакого влияния, но и доход сократится.

И так называемые преданные игроки не могут оставаться в игре все время, если количество игроков в God and Demon Reborn будет становиться все меньше и меньше, эти преданные игроки тоже уйдут.

Возможно, они не перейдут в League of Legends, но станут "облачными игроками" и будут обращать внимание только на обновления, другие события и так далее. Но они не вернуться в игру, чтобы продолжить сражаться, естественно, не будут тратить больше денег в игре. Если попасть в такой замкнутый круг, то Gods and Demons Reborn будет недолго до полного провала.

Даже если EagleX Games и Айсфрэг захотят что-то изменить, они столкнутся с трудностями. Если они попытаются снизить сложность управления, как в "League of Legends", не факт, что это привлечет обычных игроков, но точно оттолкнет преданных поклонников.

Эти игроки остались в Gods and Demons Reborn, потому что им нравился упор Айсфрэга на соревновательность, и они считали, только такие игры позволяют показать их мастерство.

Хотя они попробовали League of Legends, им показалось, что потолок League of Legends слишком низок, поэтому, побродив некоторое время, они вернулись в Gods and Demons Reborn.

Если Gods and Demons Reborn упростит управление, эти преданные игроки определенно почувствуют, что их предали, есть такая поговорка: чем сильнее любовь, тем сильнее ненависть.

Чем лояльнее игрок, тем меньше он способен смириться с тем, что сама игра предает его, и если Gods and Demons Reborn будет противостоять таким игрокам, она станет лишь посмешищем для других, над которым можно будет посмеяться после чая.

Но на то, что League of Legends продолжает поглощать рынок, они смотреть не желают, и в итоге EagleX Games и Айсфрэг после нескольких обсуждений решили внести определенные изменения в Gods and Demons Reborn.

Они не меняли геймплей, лесной магазин, распределение и характеристики лесных мобов. Они сделали только одно изменение — улучшили учебник для новичков.

По мнению Айсфрэга, League of Legends определенно не добьется успеха в долгосрочной перспективе, снизив соревновательный потолок игры и пойдя на компромисс со средними и плохими игроками.

То, что она распространилась так быстро, похоже на фаст-фуд или интернет-знаменитостей, всё благодаря "новизне" или точному попаданию в интересы игроков, что и позволяет достичь такого эффекта.

Но если вспомнить тех интернет-знаменитостей, которые когда-то были на пике популярности, сколько из них сейчас остаются в поле зрения общественности? После утихания интереса о них быстро все забывают.

Только действительно талантливые люди, например, некоторые певцы с настоящим талантом, могут постоянно оставаться на виду и каждый раз пользоваться большой популярностью.

Так же, как и сосредоточенная на соревновательности Gods and Demons Reborn, которая подобно этим талантливым певцам, сейчас может быть немного в тени, но когда спадет интерес к League of Legends, рынок MOBA игр снова будет принадлежать Gods and Demons Reborn.

Однако Айсфрэг не понимает, что League of Legends может быть "фастфуд игрой", но что, если бы игра могла загораться время от времени? Разве она не сможет оставаться популярной на глазах у игроков?

Когда такая активность сохраняется некоторое время, игроки начинают подсознательно привыкать к League of Legends, и когда они думают о MOBA играх или хотят поиграть, первое, что приходит в голову — это League of Legends.

Что касается того, как поддерживать интерес к игре, Сюнь Цзе уже занимается этим, обновляя героев с высокой интенсивностью и качеством, а также выпуская трейлеры, чтобы повысить интерес.

Кроме того, League of Legends имеет множество популярных песен, которые ещё не были выпущены, и эти песни также являются отличным способом поддержания интереса к игре.

1 сентября, понедельник.

Айсфрэг наконец-то сделал учебник для новичков по Gods and Demons Reborn максимально подробным, практически рука об руку обучая игроков, как играть в игру, но даже несмотря на это, Gods and Demons Reborn все еще слишком сложна для большинства игроков.

С другой стороны, в League of Legends, обновляя новых героев, появился новый режим — ARAM (All-Mid All-Random, "Все на среднюю линию, случайные чемпионы").

В этом режиме есть две карты, Воющая бездна и Мост мясника, и обе они представляют собой режим боя 5 на 5

Тот факт, что было возможно одновременно выпустить две карты, объясняется тем, что каждая из них имеет только одну линию и не содержит таких элементов, как лес и дикие монстры. Благодаря меньшему количеству элементов, ее, естественно, проще сделать, чем карту в классическом режиме.

Несмотря на то что карта стала проще, ведь линия только одна, игроки теснятся друг к другу, и каждая встреча может спровоцировать групповой бой, уровень азарта не уменьшился, а увеличился.

В отличие от Классического режима игрокам не дается возможность выбрать чемпиона — это делается случайным образом (All-Random). Если игроку не нравится выбранный для него герой, он может выбрать его снова. Просто каждая повторная рандомизация стоит 250 очков перебора.

Каждый игрок начинает с 250 очков перевыбора, и после каждого матча в ARAM, независимо от победы или поражения, игрок получает определённое количество очков перевыбора.

Максимальное количество очков перевыбора — 500, что означает, что игрок может перевыбрать героя максимум дважды за один матч. Игроки, вышедшие из игры до её окончания, очков перевыбора не получают.

После каждого перевыбора отвергнутый чемпион будет попадать в список доступных чемпионов (который называется скамейкой запасных). При этом ваши союзники (или вы) смогут совершить обмен и получить его!

Условием победы в ARAM также является взрыв Нексуса (базы) противника или заставить его сдаться.

Однако в этом режиме есть некоторые особенности, отличающие его от классического режима. Например, фонтан не исцеляет, и магазин закрывается, как только чемпион отходит далеко от платформы призывателей, после чего не может покупать предметы до тех пор, пока не умрет.

Скорость восстановления маны героев увеличивается, и они постоянно получают опыт. На дороге случайным образом появляются реликвии здоровья, а некоторые предметы невозможно приобрести в магазине.

Из-за ускоренного темпа игры в режиме ARAM время для возможности сдаться сокращено до 8 минут для предложения о сдаче и до 12 для голосования за сдачу.

Другие изменения включают в себя увеличение урона, наносимого героями башням с течением времени, сокращение времени, необходимого крипам для отправки войск, и увеличение скорости передвижения.

После запуска режима ARAM в игру устремилось множество игроков.

Для некоторых игроков атака на базу противника по трем линиям, необходимость постоянно подавать сигналы команде и следить за лесом, чтобы никто оттуда не напал, было довольно сложно.

Режим ARAM с одной линией им больше понравился, несмотря на случайный выбор героев и множество изменений в правилах. Главное, что игра приносила удовольствие, и это было для них достаточно.

С появлением новых героев, а также ARAM, League of Legends снова получает огромную волну популярности, опередив Gods and Demons Reborn, которое пыталось восстановить свои позиции.

А Сюнь Цзе в это время публично объявил, что League of Legends готовится к чемпионату мира и скоро опубликует подробности, так что если какие-либо клубы, заинтересованы в участии, пожалуйста, свяжитесь с Original Spark как можно скорее.