

Су Цзинью, Чжэн Хунси и Цянь Кун начали усердно работать над обновлением.

По правде говоря, эти кастомки не были классическими или наиболее сбалансированными представителями трудов сообщества, так почему же Чэнь Мо решил воссоздать именно эти кастомки?

Все потому, что они представляли собой прародителей очень популярных кастомок.

В конце концов всего одна такая кастомка в конечном итоге породила игру под названием «Dota 2». И хоть они были простыми и не очень популярными, они заложили бы прочную основу.

Карта под названием «Protect Athena» была действительно простой, но все же ее создателю удалось воплотить суть игры «Warcraft: The Frozen Throne»: комбинацию героев и их прокачку. Со временем враги становились все сильнее и сильнее, и цель игроков состояла в постоянной прокачке и подборе более лучших предметов для того или иного героя.

Карта под названием «Tower Defence» произошла из классических игр типа «башенной обороны». Обычно в играх такого типа нужно было ставить башни для убийства пребывающих врагов, но в этой кастомке нужно было ставить героев.

Карта под названием «Escape Pyramid» была хорошей кастомкой для игроков, которые просто хотели повеселиться. Игроки могли выбрать один из десяти различных режимов и попытаться пройти испытание ради победы.

Карта под названием «Chenghai 3c» по сравнению с «DotA» была довольно примитивной. Самой большой проблемой этой карты был баланс, но все же именно тот факт, что она не была хорошо сбалансированна, сделала ее такой популярной. Многие игроки предпочитали играть в «Chenghai 3c imba» именно из-за того, что в этой версии все было доведено до абсурда.

Чэнь Мо решил выпустить только эти карты.

—

Обновление не было каким-то супер тяжелым и было закончено в течение двух недель.

В кампании «Warcraft: The Frozen Throne» уже было много разных карт, и все трое сотрудников компании Чэнь Мо работали над созданием этих карт вместе. Именно из-за этого им было нетрудно создать новые карты, так как они уже были довольно хорошо знакомы с редактором. Большая часть времени была потрачена на балансировку способностей.

Чэнь Мо намекнул им, что все в этих картах должно отличаться от обычных, стандартных карт.

Из-за этого им троим пришлось попотеть, но в итоге они смогли сделать все в лучшем виде.

Особенно его порадовал Цянь Кун, который отвечал за все в «Chenghai 3с». Чэнь Мо был особенно доволен его трудом, так как он почти смог превзойти качество оригинала из его прошлой жизни.

Чэнь Мо проверил их карты и сказал: - Отлично, хорошая работа.

- Да! Мы закончили! - воскликнула Су Цзинью.

Чжэн Хунси сказал: - Но это было довольно легко.

- Босс, этот патч кажется мне довольно посредственным. Хотя эти карты кажутся забавными, будут ли игроки довольны ими? Разве они могут заменить новую главу компании? - спросил Цянь Кун.

- Не волнуйся. Золотая рыбка, не могла бы ты выкатить патчноут? - спросил Чэнь Мо.

Так как обновление было небольшим, она смогла управиться с написанием текста всего за несколько минут.

Это обновление принесет в игру новые карты, немного улучшит управление и, собственно говоря, все.

Это обновление будет выглядеть довольно никчемным без добавления какого-нибудь синематика или новой главы, плюс оно будет весить всего несколько мегабайт...

Но так могло показаться только на первый взгляд.

Конечно, Чэнь Мо мог дополнить обновление новыми главами кампании, но сейчас игроки в основном играли только в PvP режиме, из-за чего скорее всего большинство не будет проходить новую главу в компании, и именно поэтому Чэнь Мо решил отказаться от дополнения компании.

Да и поскольку там было бы маловато контента, было бы нехорошо, если бы он начал продавать новую главу.

Он также мог бы взимать плату за кастомки, например, когда игрок сделает хорошую кастомку, другие игроки смогут отдать один или два юаня в знак благодарности, и деньги будут разделены между Чэнь Мо и создателем этой кастомки.

Но Чэнь Мо все же решил не делать этого.

Это было бессмысленно, ибо в таком случае игроки будут рассматривать эти карты как дополнение к основной игре, что негативно скажется на популярности новых кастомок.

И хоть такое решение было бы хорошим подспорьем для обычных создателей карт, если бы Чэнь Мо добавил систему донатов, это негативно бы сказалось на концепте кастомок.

Чэнь Мо решил выпустить эти четыре кастомки не для получения копеечной прибыли с донатом, а ради дальнейшего увеличения продаж игры.

Кастомки были отличным выбором для группы друзей, которые любили сыграть во что-то необычное. Даже игроки, которые не очень любят соревновательный режим в «Warcraft: The Frozen Throne», непременно сыграют в разные кастомки и подберут себе карты под свой вкус.

Более того, кастомки еще больше продлят срок жизни «Warcraft: The Frozen Throne».

—

После некоторых несложных приготовлений «Warcraft: The Frozen Throne» наконец-то получила новое обновление!

Хотя это обновление было довольно маленьким, о нем сразу же стало известно всем игрокам.

«А? Обновление? Чэнь Мо впечатляет!»

«Я не заметил проблем с балансом более чем за тридцать часов игры. Нужно ли было что-то нерфить?»

«Он такой милый! Вау, это тот самый Чэнь Мо, который выпустил «I am MT»? Я так рада, что готова расплакаться!»

«С чего это вдруг он стал таким милым?»

«А что там по обновлению то? Кто-нибудь уже чекнул?»

Многие игроки начали жаловаться, когда увидели, что было добавлено в игру.

«Боже мой, что это? Несколько маленьких доработок, возможность исправление горячих клавиш и несколько новых карт?»

«Ты что, издеваешься?»

«И это новый патч? Может мы что-то упустили?»

«По крайней мере, это бесплатно...»

«Как он смеет брать деньги за такое?»

«За патч не нужно платить...»

«О, там была пасхалка с новым синематиком!»

«Может Чэнь Мо хочет начать выпускать синематики, а не игры? Почему это обновление такое...никчемное?!»

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1238637>