Конечно обязательно найдутся игроки, которые скажут: «В киберспорт попасть может каждый» и что «Новичок просто должен много работать и однажды он точно сможет превзойти великих богов» и так далее.

Эти утверждения отчасти были правы, но они не могли использоваться для массового призыва игроков к совершенствованию.

Представьте, что у вас ничего не выходит, хотя вы и трудитесь изо всех сил, а ваш друг говорит вам: «Чувак, просто работай больше». Останетесь ли вы друзьями после этого?

Игроки, которые достигли ранга «Претендент» - это в первую очередь игроки.

Игроки, которые не могли выбраться из ранга «Железо» - тоже в первую очередь игроки.

Каждый человек был ограничен теми или иными вещами — будь то время, деньги, здоровье, и не каждый человек мог проводить за играми двадцать часов в сутки

Для геймдизайнера же эти два типа игроков были одинаково важны, потому что они являлись незаменимыми и важными частями всей игровой экосистемы.

Снижение порога входа к критическому минимуму позволит большему количеству игроков остаться в игре на так называемое «Еще один раз и выйду», а чем в игре было больше игроков, тем было лучше.

Что же касается высококлассных игроков?

Пока игра будет более-менее популярна, появление профессиональных игроков будет чем-то естественным, но для этого было необходимо, чтобы игра медленно, но верно развивалась.

Но все в основном было завязано на концепте «рыбного пруда» - исчезнут мальки, исчезнут и рыбы покрупнее.

Истощение рыбного пруда вызовет серию цепных реакций, и вся конкурентная экология игры рухнет.

В предыдущей жизни Чэнь Мо игра «Overwatch» по большей части умерла именно из-за этой причины.

База игроков этой игры была гораздо меньше, чем у игры «League of Legends», а проблемы игровых консолей и проблема рейтинговой системы привела к тому, что в конечном итоге рыбный пруд полностью истощился.

Конечно, феномен рыбного пруда также существовал и в «Dota 2» и игре «League of Legends», но у игры «Dota 2» было очень много преданных поклонников, и их база игроков была более стабильной, в то время как у игры «League of Legends» рыбный пруд был достаточно глубок и в ближайшее время не мог быть истощен.

Но что произойдет, если игроков будет недостаточно?

Даже самая лучшая игра в итоге канет в небытие.

После некоторого времени Вэнь Линвэй и Чан Сюэ наконец закончили проходить обучение.

После завершения обучения на экране появился специальный интерфейс в виде системной подсказки, а также очень красивый сундук с сокровищами.

[Поздравляем вас с завершением обучения и в честь этого события мы дарим вам небольшой подарок от материка Валоран, пожалуйста, нажмите, чтобы открыть подарок.]

Цзя Пэн был немного удивлен: - Э? Мне дали награду за прохождение обучения?

Цзя Пэн щелкнул на сундук с сокровищами, вспыхнул золотой огонек и на экране появилось несколько наград.

Скин: [Рыцарь Смерти – Гарен]...

Валюта: 4500РП, 10000 ЗМ...

И это был еще не конец, Цзя Пэн просто нажал на кнопку [Подтвердить], чтобы принять эти награды, после чего перед ним появилась следующая надпись:

[Так как вы игрок, который начал играть в первом сезоне «League of Legends», мы подготовили для вас небольшой подарок. Примечание: эту награду нельзя будет получить после окончания первого сезона.]

Цзя Пэн кликнул по надписи мышкой...

Скин: [Гигантский дракон - Вейн]

Цзя Пэн было немного обеспокоен: «Черт возьми, почему дают так много хороших вещей?»

Хотя Цзя Пэн не совсем ясно понимал, зачем нужны были эти скины, но он ясно мог распознать «эпические» скины.

Более того, РП является валютой, которую можно было получить только путем доната.

Цзя Пэн поспешно вошел в [Коллекцию], чтобы проверить награды.

В отличие от предыдущей версии игры «League of Legends», Чэнь Мо добавил модель героя в игровой магазин и в коллекцию игрока. Так игрок сразу сможет увидеть, как тот или иной скин будет смотреться на персонаже в игре.

Сделать это было совсем не сложно.

Конечно, в игре «League of Legends» было несколько персонажей с пикантными фигурами, но Чэнь Мо учел это и внес соответствующие правки.

Скин на Гарена, который получал каждый при прохождении обучения, одевал Гарена в темную броню, и в его глазах временами вспыхивал холодный свет, а большой меч в его руке стал похож на ледяную скорбь.

В прошлой жизни Чэнь Мо этот скин не был таким суровым, потому что у компании не было прав на реализацию интеллектуальной собственности из игры «Warcraft: The Frozen Throne». Но в этом мире для Чэнь Мо такой проблемы не существовало, потому что вся интеллектуальная собственность игры «Warcraft: The Frozen Throne» находилась в его руках.

Этот скин был очень похож на Артаса, из-за чего Цзя Пэн выглядел взволнованным.

На Вейн же скин был обычным красивым скином, который наряжал ее в новогодний наряд.

Цзя Пэн еще раз взглянул на свои очки РП, которые были эквивалентны сорока пяти юаням, в то время как стоимость десяти тысяч золотых монет пока не могла быть им оценена.

Он пролистал магазин и обнаружил, что эти «РП» могут быть потрачены на скин средней цены, а золотые монеты могут быть потрачены только на некоторые иконки…

Цзя Пэн пробормотал: - Ну… в любом случае, эти скины не влияют на боевую силу.

Что касается системы вознаграждения, то Чэнь Мо пересмотрел ее.

В его предыдущем мире игроки могли зарабатывать золотые монеты просто играя каждый день, а за них они могли покупать героев и руны.

Хотя у этой системы есть недостатки, но у нее так же были и преимущества. Многие игроки наслаждались процессом сбора золотых монет. Эта система также была эквивалентна пошаговой системе открытию игрового контента, с помощью которой игроки могли медленно прокачивать свой аккаунт.

На самом деле такая система использовалась в большинстве карточных игр, с помощью такой системы игра с легкостью удерживала игроков на долгое время.

Как и РП, так и золотые монеты могут постепенно накапливаться на счете игрока. Игрок все так же будет получать золотые монеты, просто играя, выигрывая и выполняя различные задания. Однако вот то, что можно было купить за эти золотые монеты, изменилось.

От переводчика (sivensi1) : Разобрался в вопросе с регистрацией перевода и закрепления авторства над данным переводом, все прошло успешно.

Спасибо что поддерживаете перевод, завтра выходного не будет и главы будут постепенно выкладываться за предыдущие дни. P.s Права на перевод теперь официально закреплены за мной, далее меня ждет только полноценный контракт с владельцем и печатание тиража, до чего, думаю, дело не дойдет, но можно будет напечатать парочку книг на конкурсы, вполне неплохая идея как по мне.

http://tl.rulate.ru/book/48330/1311873