

В то время как Чэнь Мо собирал отзывы игроков и их реакцию на игру «League of Legends», его сотрудники в тоже время не бездействовали.

Чжао Юньтин была занята закупкой серверов и поиском подходящей компании, которая сможет быстро отвечать на вопросы игроков, а другие сотрудники его компании работали либо над допиливанием игры, либо же над продумыванием рекламной стратегии.

Игра «League of Legends» отличалась от других игр, которые были выпущены ими ранее. Приток игроков так же скорее всего будет очень большим, поэтому подготовка к запуску шла полным ходом.

И хоть до этого момента Чэнь Мо уже выпустил крупные онлайн игры - «Onmyoji» и игру «I am MT» - эти игры, по факту, не были большими и не требовали хороших серверов наряду с хорошей поддержкой.

Но так как серверная сторона этого мира была уже далеко впереди, проблем с поиском хорошей хостинговой компании возникнуть было не должно, в то время как поиск подходящей компании по оказанию быстрой и качественной поддержки был действительно немного трудной задачей.

Однако Чэнь Мо не осмеливался относиться к этим двум вопросам небрежно и сказал Чжао Юньтин о том, что экономить на этих двух вещах не стоило, из-за чего выделил ей бюджет в двадцать миллионов юаней для поиска подходящих компаний.

Главное его требование было таково - чтобы задержка в игре «League of Legends» была ниже 10 мс, и на каждый вопрос игрок мог получить профессиональный, а главное быстрый ответ.

Прогресс развития игры «League of Legends» можно было обозначить только как «очень быстрый».

И хотя все пока что шло очень хорошо, Чэнь Мо ясно понимал, что ему нужно выпустить игру на рынок как можно быстрее, ибо промедление хотя бы в неделю даст его противнику слишком сильное преимущество. Если он выпустит свою игру на рынок раньше них хотя бы на неделю, он уже сможет поглотить большую часть рынка, и это правило работало в обе стороны.

----

Разная информация об игре «League of Legends» начала быстро распространяться в интернете.

Многие люди записывали полноценные ролики, в которых знакомили других игроков с содержанием этой игры.

Как только многие подробности стали появляться в сети, все сообщество игроков встало на

уши. Подавляющее большинство игроков, услышав эту новость, были ошеломлены.

Ранее Чэнь Мо всегда принимал быстрые и серьезные меры к таким утечкам. Но сейчас никаких санкций к этим утечкам введено не было, и подавляющее большинство людей не ожидали, что Чэнь Мо разработает такую игру.

Многие игроки обсуждали эти новости на разных форумах.

«Вышла новая игра от Чэнь Мо? Разве это слишком быстро? Неужели это опять маленькие игры?»

«Пока что трудно сказать, но, судя по отзывам игроков, которые поиграли в нее в магазине видеоигр, Чэнь Мо, кажется, придает большое значение этой игре».

«Она ведь похожа на ту кастомку!»

«Шутишь? Карта, герои и даже стиль полностью отличается от «Битвы богов»!»

«Э-э, я имею в виду, что в этой игре игроки тоже играют пять на пять».

«Чэнь Мо первый выпустил подобную кастомку еще при выпуске игры «Warcraft: The Frozen Throne», если ты хочешь еще что-то сказать о воровстве, то лучше выйди и никогда больше не пиши сюда».

«Разве не многие игроки призывали Чэнь Мо и автора кастомки «Битвы богов» сотрудничать, так в чем же проблема?»

«Скорее всего, игра «League of Legends» начала разрабатываться еще до появления кастомки «Битвы богов».

«Поддерживаю, я тоже так думаю. Да и в конце концов, автор кастомки «Битвы богов» - иностранец, но... что это за чертовщина такая? А как же мой Артас? Сильвана? Он забыл об Азероте?»

«Мне тоже жаль, видимо только мой внук сможет сыграть в игру, которая будет посвящена Азероту».

«Хочу Артаса!»

«Судя по утечкам видео, эта игра довольно проста, особенно в плане микроконтроля, да и навыков немного и все они закреплены за клавишами «Q, W, E, R, D, F». Слишком просто, как

по мне».

«Ты когда-нибудь играл в ту кастомку? На самом деле, кастомка «Битвы богов» еще хуже».

«Количество героев довольно много для первой версии, но есть много героев, которые немного странные, например Тимо, это кролик или енот? Да и за такого милого героя кто-нибудь захочет играть?»

«Неужели вы так хорошо думаете об этой игре? Я посмотрел видео и думаю, что она просто неплохая. Механики просты и легки, ощущения от убийств довольно неплохие, это да, но максимум эта игра тянет на восьмерочку из десяти».

«Я даже думаю, что это падение в качестве! Он выпустил такую игру после того, как выпустил «Warcraft: The Frozen Throne» и «Diablo»! Это же даже не смешно!»

----

Игроки на форумах схлестнулись друг с другом.

Поскольку большая часть хардкорных фанатов Чэнь Мо являлись выходцами из двух игр: «Warcraft: The Frozen Throne» и «Diablo», они уже привыкли к реалистичному, темному художественному стилю, и в обеих этих играх нужно было действительно всегда быть напряженным. Так что многие из фанатов Чэнь Мо были недовольны, когда увидели этот милый и мультяшный стиль игры «League of Legends».

По их мнению, это было не изменением стиля, а простым шагом назад.

Конечно, было также много игроков, которые поддерживали выход игры «League of Legends» и просто молча ждали полноценного релиза. По их мнению, такой милый стиль игры «League of Legends» должен был быть попыткой Чэнь Мо в исследовании и привлечении новой аудитории.

Независимо от того, будет ли успешной игра «League of Legends», такие игроки молча поддерживали Чэнь Мо.

Но некоторые игроки задавались одним простым вопросом...

Раз уж Чэнь Мо не объявлял никаких новостей о сотрудничестве с автором кастомки «Битвы богов», а его новая игра «League of Legends» решила основать новую вселенную...

Разве это не означает, что автор кастомки смог получить авторские права на использование героев, которые были в игре «Warcraft: The Frozen Throne»?

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1312705>