

В итоге Чэнь Мо и Ли Цзинси играли вместе еще пять дней, и каждый день они побеждали минимум пятнадцать раз.

Когда игроки видели эти два ника в противоположной команде они сразу же делали скриншоты, после чего мысленно надеялись на лучшее.

То, что показывал на своих стримах Чэнь Мо, сильно отличалось от обычных игр, из-за чего с каждым стримом онлайн становился все больше и больше, а его эло рос как на дрожжах, так как в игру «League of Legends» так же была встроена система, с помощью которой игрок получал с каждым разом больше рейтинговых очков с большой серией побед.

В итоге под конец пятого дня Чэнь Мо и Ли Цзинси попали в список лучших игроков.

В течение этого периода времени популярность игры «League of Legends» продолжала расти, и на пике на стриме Чэнь Мо сидело более четырех миллионов человек, что побило прошлый рекорд по онлайн на этой стриминговой площадке.

И Чэнь Мо успел сыграть почти на всех героях.

Стримы Чэнь Мо породили множество волн среди сообщества игроков, и отрезки со стрима то тут и там всплывали на разных постах.

«Кто смотрел стрим с Чэнь Мо и то, как он фармил лес на Грагасе? Этим героем можно играть вот так?»

«Его прокаст на Райзе можно считать классическим. Этот прокаст настолько мощный, что мне даже становится не по себе!»

«Он отыграл на Кейтлин лучше всего, он два раза подряд в одном матче убил всю команду! Я был настолько впечатлен тогда...почему этот герой так силен в руках Чэнь Мо? Это же ненормально!»

Конечно же как и с любыми другими играми, в игре «League of Legends» начали появляться «мастера», которые создавали обучающие видео для новичков, в которых говорилось о том, как нужно играть на том или ином герое, но после стримов Чэнь Мо многие из тех, кто выпускали подобные гайды, решили перестать делать их.

Многие так же заметили тот факт, что хоть сам Чэнь Мо и ничего не объяснял пока играл, каждый его матч уже был разобран до мельчайших подробностей сильными игроками, из-за чего обычные игроки сразу же шли в посты, которые были посвящены разбору игр Чэнь Мо, а не в обычные посты с гайдами.

Из-за такого ажиотажа постепенно все больше и больше новичков узнавали о стратегиях

ведения игры от самого Чэнь Мо. Больше никто не жаловался из-за того, что какой-то герой был слаб, ибо любой герой был силен в руках Чэнь Мо.

Однако после того, как Чэнь Мо попал в список лучших игроков, он больше не стримил.

Многие игроки упоминали Чэнь Мо в своих сообщениях или отправляли ему личные сообщения в «Вейбо», надеясь, что он продолжит стримить, но Чэнь Мо просто проигнорировал все такие просьбы.

Популярность игры «League of Legends» продолжила расти как на дрожжах. Игроки также полностью приняли рейтинговый режим. Пока что все шло по правильному пути, так что Чэнь Мо понял, что время пришло.

----

Двадцать первого числа количество активных игроков в игре «League of Legends» достигло нового максимума, а количество ежедневных уникальных игроков перевалило за отметку в десять миллионов.

Такая статистика была невероятной для компьютерной игры.

Конечно ранее в истории появлялись игры с примерно такой же статистикой, но обычно они были мобильными.

Плюс коэффициент удержания игроков достиг более семидесяти процентов, и это говорило о том, что система всегда будет подбирать равных по силам игроков, из-за чего удовольствие от каждого матча будет максимальным.

Обычно многие популярные игры не могли удержать и половины игроков за год своего существования.

Но игра «League of Legends» была новой, причем она была одной из первых игр своего жанра, из-за чрезвычайно высокого процента удержания игроки всегда будут только прибывать и постепенно все только и будут делать, что говорить о ней.

Многие люди были очень удивлены, когда увидели, что игра «League of Legends» смогла удержать такой сильный импульс роста, из-за чего многие стали думать, что это было лишь начало.

----

В первый же день после китайского нового года многие игровые компании сразу же провели

собрание.

Во время китайского нового года некоторые профессионалы, которые отвечали за оценку игр и сбора данных, были уведомлены своими боссами о том, что им нужно было проанализировать игру «League of Legends». Многие из них тяжело работали все праздники, и все ради того, чтобы после праздников их боссы смогли получить отчет.

Неутихающая популярность игры «League of Legends» привлекла внимание практически всех геймдизайнеров, из-за чего они начали анализировать успех этой игры.

Некоторые люди испытывали сожаление из-за такого аномального роста игры «League of Legends», в то время как другие восхищались методами продвижения и маркетинговой стратегии Чэнь Мо.

Существовали и люди, которые понимали, что такая игра, скорее всего, породит волну выпуска многих хороших компьютерных игр.

До этого момента компьютерный рынок в основном был мертвым. Сначала его побил мобильный рынок со своими казуальными играми, и пока компьютерный рынок лежал, пришел виртуальный игровой рынок со своими приключенческими и шутерными играми и начал бить его палкой со всей дури.

Однако появление игры «League of Legends» показало многим простую истину. Такой тип игр очень сильно подходил для ПК-рынка плюс такие игры выглядели очень привлекательными для издателей игр со стороны огромной аудитории, возможности заработка больших денег и низкой стоимости разработки!

Другими словами, многие увидели потенциал в этом жанре.

Многие понимали, что этот совершенно новый тип игры обладает ужасающей мощью.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1321468>