

В прошлой жизни Чэнь Мо игра «League of Legends» смогла захватить приличную часть рынка с помощью постоянных обновлений.

В оригинальной бета-версии игры «League of Legends» было всего двадцать два героя. В течение следующих шести месяцев разработчики держали планку обновлений на одном уровне и выпускали нового героя каждую неделю или две.

Более того, после второго и третьего сезона они помимо добавления новых героев взялись за переработку старых.

Именно такая быстрая и надежная скорость обновлений сделала игру «League of Legends» столь привлекательной для многих игроков, из-за чего она с каждым месяцем набирала популярность.

В предыдущей жизни Чэнь Мо игра «Overwatch» умерла отчасти из-за того, что обновления выходили раз в полгода. Им требовалось потратить полгода на добавление одного нового героя и одной новой карты, которые просто не смогли бы удовлетворить потребности игроков.

Конечно все понимали, что это были разные игры и у них были разные сложности при создании нового контента. Но проблема состояла в том, что обычному игроку было наплевать на это. Игрок хотел частых обновлений, качественных мероприятий и каких-нибудь внутриигровых ивентов.

Если обновления не будут выходить с должной скоростью, в конце концов, из игры уйдут даже ее прожженные фанаты.

Поэтому Чэнь Мо придавал большое значение обновлениям. В этом деле главным фактором являлась скорость.

К счастью, создание новых героев происходило относительно легко. После утверждения окончательного вида героя, навыков и их силы, создания нового героя была не сложнее чем сборка конструктора лего.

Когда количество героев достигнет ста, скорость выхода новых героев будет замедлена.

----

Помимо этого Чэнь Мо также готовился к выпуску «League of Legends» за границей.

Игра «League of Legends» в основном уже проглотила рынок Китая. Даже если Рамон Клайв внесет коррективы с целью уничтожения «League of Legends», у него ничего не выйдет.

Однако на международном рынке существовало множество серьезных акул, которые уже почуяли запах крови.

Хотя игра «League of Legends» все равно сможет проглотить часть рынка, она встретит на своем пути множество преград, если Чэнь Мо даст своим конкурентам еще немного времени.

Поэтому Чэнь Мо настоятельно попросил компанию «Метеоритные технологии» ускорить процесс выхода зарубежной версии.

А так как они уже имели опыт работы над игрой «Warcraft: The Frozen Throne» и «Diablo», им было нетрудно разработать зарубежную версию игры «League of Legends».

Тем более что в игре «League of Legends» практически не было диалогов и сюжета, и следовательно, им не нужно было ломать голову над переводом игры на другие языки.

По предварительным оценкам в конце апреля будет завершена работа над зарубежной версией игры «League of Legends», и она будет выпущена сразу во всех странах.

Однако, в отличие от игры «Warcraft: The Frozen Throne» и игры «Diablo», на этот раз требования к серверам были высокими. Согласно требованиям Чэнь Мо, пинг любого игрока не должен превышать 20 мс.

Даже в этом мире такое требование было очень жестоким.

Более того, Чэнь Мо не собирался заниматься этим сам и отдал этот вопрос на попечение компании «Метеоритные технологии».

Единственное, что он сделал, так это разделил сервера на три больших зоны - на американский сервер, европейский и китайский. Эти три региона имели наибольшее количество игроков с относительно высоким уровнем игры и хорошей платежеспособностью.

Конечно, это также негативно скажется на игре, и оригинальная версия игры «League of Legends» очень хороший тому пример. Такое разделение привело к отсутствию связи между командами из разных частей света, что стало следствием разрыва в уровне игры между различными регионами.

Однако такое разделение несло в себе и множество преимуществ. Самое большое из них заключалось в том, что игроки одного региона не будут ничего знать о сильнейших игроках другого региона, и из-за этого каждый крупный турнир по игре «League of Legends» в итоге будет собирать огромное количество зрителей, благодаря фактору неизвестности.

Именно из-за этого в его прошлом мире турнир по игре «Dota 2» под названием «The International» был таким популярным и с каждым разом побивал рекорды по призовому фонду

и количеству зрителей.

Но для начала игре «League of Legends» нужно стать популярной во всем мире...

----

В магазине видеоигр Чэнь Мо.

Почти все в компьютерной зоне играли в игру «League of Legends» и довольно редко встречались те игроки, которые играли тут в другие игры.

Более того, вся компьютерная зона была особенно оживлена, как и в любом компьютерном интернет-кафе, ибо тут и там игроки выкрикивали разные фразы.

- Убей ее!

- Тимо в этой траве, убей его!

- Ха-ха-ха, вот оно, дабл-килл!

- Спаси меня!

Хотя тут было немного шумно, но все игроки были довольны, тут стояла приятная атмосфера, которая делала многих счастливыми.

Зона голографического оборудования на втором этаже теперь стала популярнее, чем компьютерная зона на первом этаже.

Самые проворные зрители уже окружили голографическое проекционное устройство. Другие же занимали места рядом или садились на массажные кресла.

Это было связано с объявлением Чэнь Мо о том, что он сегодня будет комментировать турнир по игре «League of Legends» и каждый матч будет транслироваться с помощью голографического проекционного устройства.

Голографическое проекционное оборудование было довольно хлопотно обслуживать, поэтому его обычно включали только при подобных мероприятиях. Когда же многие услышали о том, что Чэнь Мо будет комментировать турнир и для этого будет включено голографическое проекционное устройство, многие пришли в восторг.

Многие игроки, которые услышали об этой новости специально приехали в магазин видеоигр,

чтобы понаблюдать за этим.

В двух небольших звукоизолированных комнатах игроки готовились к предстоящему матчу.

И хоть это и будет маленький по современным меркам турнир, за участие каждому игроку будут выданы уникальные призы. Каждый из команды победителей получит по фигурке Катерины, а из команды проигравших каждый получит по милой шапке Тимо.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1324960>