Но сейчас не только Сюй Сяоцзюнь и Яо Бо, многие боссы игровых платформ задавались вопросом, почему до этого чемпионата не проходило ни одного подобного по масштабам турнира?

Но ответ был прост - такого масштабного киберспортивного мероприятия еще никогда не проводилось, потому что многие важные шишки считали, что киберспортивные турниры никогда не достигнут масштаба соревнований по традиционным видам спорта.

И самая фундаментальная причина этого - аудитория. Причина, из-за которой соревнования по традиционным видам спорта были так популярны, заключалась в том, что их смотрели миллионы людей со всего мира. Возьмем, к примеру, футбол. Огромное количество людей любило смотреть за футбольными лигами.

И именно из-за большой аудитории футбольные чемпионаты становились все более популярными, будь то чемпионат мира, кубок Европы или Олимпийские игры.

Но киберспорт был немного другим. И главная причина отсутствия популярности у киберспортивных турниров заключалась в том, что сама игра, по которой проводился турнир, не была популярной.

Хотя ситуация в этом мире отличалась от ситуации в предыдущем мире Чэнь Мо, в одном моменте они были похожи.

Большинство игр имели продолжительность жизни в виде одного-двух лет, но что насчет футбола? Сколько он уже существует — десять, пятьдесят, сто лет?

Особая природа игровой индустрии делала так, что большинство игр через некоторое время будут заменены новыми играми. Может ли существовать игра, которая будет такой же популярной, как футбол, в течение нескольких сотен лет?

В этом мире три рынка игр развивались довольно быстро, а именно рынок мобильных игр, ПК-игр и виртуальных игр, но все эти три рынка также имели свои собственные недостатки. Хотя огромное количество людей играют в какую-нибудь игру на телефоне каждый день, такая аудитория обычно не смотрит за турнирами по своим играм, так как они обычно просто заходят на несколько минут в свою любимую игру, не более.

Хотя виртуальные шутеры были довольно сильны в плане зрелищности, количество игроков таких игр по умолчанию было невелико, так что и смотреть за турнирами по подобным играм будут не очень охотно.

Для киберспортивной игры было важно, чтобы в нее постоянно втекала новая кровь.

Если человек не играл в игру, он, естественно, ничего не будет понимать при просмотре

турнира, разве тогда он сможет получить хоть какие-нибудь эмоции?

Но «League of Legends» - это игра, рожденная для турниров, и ее различные особенности очень хорошо соответствуют становлению полноценной киберспортивной игры.

Количество игроков было очень большим, и сама игра «League of Legends» была довольно простой.

Вид сверху очень хорошо подходит для просмотра горячих сражений, из-за чего любой комментатор сможет неплохо объяснить то, что происходит на экране, а зритель сможет понять, что происходит в конкретный момент.

В нее каждый день вливается огромное количество новых игроков, в то время как старые никуда не уходят. Хотя «League of Legends» - это относительно простая МОБА-игра, но в ней все еще есть множество глубоких механик, которых достаточно для того, чтобы игрок увидел разницу в киберспортивных командах невооруженным глазом.

Первичная статистика чемпионата по игре «League of Legends» заставила многих ошеломиться, потому что такая статистика говорила о многом.

Но сейчас уже было поздно что-то делать. Достичь такой же популярности на данный момент будет очень сложно.

В конце концов, Сюй Сяоцзюнь и Яо Бо выдали аналитический отчет и проанализировали причину, из-за которой чемпионат по игре «League of Legends» стал таким горячим, но на вопрос «Что мы будем делать?» они лишь пожали плечами.

Поскольку игра «League of Legends» смогла создать такую киберспортивную атмосферу, которая полностью зависела от самой игры в тот момент, когда она доминировала на рынке ПК-игр, никакая компьютерная игра не могла с ней сравниться прямо сейчас.

Что компания «Императорская династия», что компания «Дзен», все должны были признать, что их поставили в тупик.

После первого тура группового этапа каждая команда получила трехдневный отдых.

На это время все команды могли свободно передвигаться по городу. Некоторые иностранные команды решили потренироваться, кто-то решил познакомиться с местными красотами, кто-то просто решил отдохнуть...

Но в основном сейчас все применяли тактику под названием «готовимся и узнаем соперника прямо перед игрой с ним».

До этого многие команды думали, что именно их команда является сильнейшей командой на планете, но после первого группового тура многим открыли на правду глаза.

Поэтому после окончания первого группового этапа многие команды начали усиленно тренироваться и просматривать реплеи игр других команд.

Су Цзинью и вся компания постоянных посетителей решила прогуляться по городу. В конце концов, они обычно только и делали, что работали в столице. Но сейчас, в Шанхае, они могли посетить некоторые известные достопримечательности и насладиться видами.

В это же время Чэнь Мо и Ли Цзинси играли в «League of Legends».

Чэнь Мо уже давно не играл в «League of Legends». Но не смотря на это его эло все еще был очень высоким, а в купе с Ли Цзинси каждый матч был относительно простым.

Но тут Чэнь Мо получил звонок от Сунь Сяо.

Чэнь Мо ответил на звонок. - Что случилось?

Сунь Сяо сказал: - Президент Чэнь, несколько менеджеров киберспортивных клубов пришли ко мне и хотят узнать вашу контактную информацию. Они, должно быть, хотят застолбить место для своей команды в следующем чемпионате...

- Скажи им, что мест больше нет, но места для участия в лиге второго тира все еще есть, - сказал Чэнь Мо.

Сунь Сяо заколебался. - Э-э, но президент Чэнь, несколько боссов лично пришли ко мне, может вы встретитесь с ними и поговорите с глазу на глаз?

Чэнь Мо немного подумал, после чего сказал: - Хорошо.

Сунь Сяо спросил: - Я должен организовать ужин?

- Не стоит, - сказал Чэнь Мо. - Просто приведи их в мою гостиную. Здесь есть несколько диванов, места должно хватить на всех.

- Хорошо, - сказал Сунь Сяо. - Сейчас.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1362378>