

В конце ноября многие внезапно обнаружили проблему.

Кастомка от Рамона Клайва уже давно не обновлялась...

Автор этой карты был трудоголиком. Каждые две недели он вносил небольшие изменения. И каждые три недели он выпускал обновление, которое сильно меняло карту или навыки героев.

Однако внезапно обновления перестали выходить. Не говоря уже об изменении навыков героев, пропали даже обычные мелкие правки в числовую систему.

Многие недоумевали - в чем же дело? Что стало с Рамоном Клайвом?

Может он столкнулся с форс-мажорными обстоятельствами и был вынужден отказаться от этой кастомки?

Многие игроки хотели узнать ответ на этот вопрос.

Вскоре после того, как его начали допрашивать и иностранные игроки, Рамон Клайв объявил о игре «Битва величайших богов» на своем сайте.

На самом деле он не скрывал этого, он просто в последнее время был занят и совсем забыл о том, что ему нужно рассказать об этом всем.

Рамон Клайв объявил, что он достиг сотрудничества с компанией «ЕА» и создаст игру «Битва величайших богов», которая не будет зависеть от игры «Warcraft: The Frozen Throne», и, если не произойдет ничего непредвиденного, выйдет в свет в начале следующего года.

Эта новость вызвала бурю негодования как среди иностранных игроков, так и среди китайских игроков, но он добился чего хотел — об этом начали говорить многие.

Пост на официальном форуме игры «Warcraft: The Frozen Throne», который обсуждал «Битву богов», за день стал самым горячим постом дня.

«Создатель кастомки «Битва богов» сказал, что хочет создать игру «Битва величайших богов». Зачем? Он хочет подвести черту под нашей игрой?»

«Слишком много героев и их моделек было взято из нашей игры, он что, будет их всех переделывать?»

«Но он же сотрудничает с компанией «ЕА»! Компания «ЕА» - такая большая компания, разве для нее будет чем-то трудным переделать такую маленькую карту?»

«По крайней мере за ним стоит компания «ЕА». Я чувствую, что его первую игру ждет светлое будущее».

«Эта кастомка действительно веселая, я думаю, что она даже веселее, чем рейтинговый режим в нашей игре».

«Я знаю много людей, которые купили игру «Warcraft: The Frozen Throne» только ради этой кастомки. Они даже не смотрели на рейтинговый режим».

«А почему Чэнь Мо не взял под свое крыло эту кастомку сюда? В конце концов эта кастомка была создана с использованием его интеллектуальной собственности, разве он не защищен авторским правом?»

«Я не знаю, у меня в Чэнь Мо вообще нет веры. Не знаю, чем он занят в последнее время. Но если компания «ЕА» хочет воссоздать игры по этой кастомке, то она должна выкупить авторские права у Чэнь Мо. Сейчас же обе стороны молчат».

«Если бы я был Чэнь Мо, я бы не продал их».

«Ладно, забудьте об этом. У компании «ЕА» есть своя собственная художественная команда. В худшем случае вся игра будет переделана. Что в этом плохого?»

«Эй, давайте спамить @Чэнь Мо».

«Что толку от @Чэнь Мо, Чэнь Мо не справится с этим!»

----

Чэнь Мо получил по меньшей мере несколько тысяч личных сообщений и несколько десятков тысяч сообщений с его упоминанием в течение двух дней, и все эти сообщения так или иначе относились к кастомке «Битва богов».

Чэнь Мо еще не решил, когда начнет продвигать игру «League of Legends», поэтому он проигнорировал все эти сообщения.

В конце концов, время еще не пришло, и преждевременное разоблачение не пойдет на пользу.

В студии.

Разработка игры «League of Legends» вступила в финальную стадию. Рельеф карты, различные элементы карты и механизмы - все это было готово, и герои также были готовы примерно

наполовину. Однако некоторые детали все еще должны были быть скорректированы.

Хотя она все еще не была полностью готова, в нее уже можно было играть. И во время перерыва его сотрудники только и делали, что играли в «League of Legends».

- Черт возьми, ты старый имбирь, который только и делает, что прячется в траве, ты собака, я с тобой еще не закончил!

- Нашу башню снизу сейчас снесут, кто-нибудь, задефайте ее!

- Ха-ха-ха, трипл килл! А батя-то еще что-то может!

- Дай я заластхичу башню!

После сноса трона пятеро закричали от радости, в то время как пятеро проигравших были расстроены.

Чэнь Мо почувствовал, что как будто он вернулся в интернет-кафе из своей прошлой жизни.

Хотя наблюдать за тем, как кто-то так сильно откликается на происходящее в игре немного глупо, это показывало то, что игроки были полностью погружены в игру и испытывали весь спектр эмоций.

К счастью, Чэнь Мо заранее каждому персонажу определил более подходящую линию, из-за чего они могли играть на более-менее адекватном уровне.

По большей части Чэнь Мо дал им доступ к игре ради того, чтобы они проверили, есть ли в ней какие-то баги или необоснованно сильные персонажи.

- Босс, какая польза от Тимо как героя? Каждый раз, когда я выбираю его, меня унижают на топе!

- Да, босс, может мы уберем его из игры?

- Босс, Анивия не слишком слаба? Ее навыки слишком слабые, и первым скиллом невозможно попасть по кому-нибудь.

- Босс, не слишком ли сильна мисс Фортуна? Большая дальность атаки и эта пассивка... Ее ульт так же слишком больно бьет и имеет широкий диапазон.

- Босс, может мы сократим длину хука Блицкранка вдвое...

На эти пожелания Чэнь Мо ответил очень просто: - Все в порядке, все эти герои сбалансированы. Вы считаете их слабыми или сильными только потому, что сравниваете разных героев.

После того, как Чэнь Мо показал свою катку на Тимо со счетом 22 - 0 - 9, многие решили промолчать.

Чжао Юньтин часто жаловалась на то, что Блицкранк был слишком силен. Чэнь Мо пикнул Блицкранка и создал перед собой Вейн, а затем полностью экипировал ее и себя.

В результате Блицкранк не смог убить Вейн и быстро был убит.

С тех пор особо никто не жаловался на плохой баланс героев.

От переводчика: открыл сбор на марафон, на этот раз он будет идти семь дней, каждый день по 5+ глав. Спасибо за поддержку!

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1308651>