

Глава 335 Идея Лиги Героев Идея Хранителя Дию была быстро воплощена в жизнь, Му Ян передал этот проект в технологический отдел Дию и специально нанял группу людей, чтобы они конкретно обратились к разработке этого проекта.

В плане Му Яна цикл развития Императорской Хранительницы составляет около одного года. Почему так долго? Причина в том, что Mu Yang не только хочет сделать Teiyou Guard обязательным антивирусным программным обеспечением на каждом компьютере в Китае, но и хочет сделать Teiyou Guard глобальным программным обеспечением контроля безопасности.

Завершилась первая Летняя Лига CFPL, которая продолжалась более двух месяцев. Команда SUS выиграла чемпионат, а капитан "Ротэм" был выбран самым ценным игроком Летней Лиги, и была славно введена в Зал Славы CFPL.

Впервые в Зал славы были включены игроки из игры "Пересечение линии огня", а до этого в Зал славы были включены сведения тринадцати игроков, все из которых были участниками турнира по боевым искусствам "Фэнтези".

Причина этого заключается в том, что все пять членов команды Тора выше среднего по номинальной стоимости и известны как команда с самой высокой стоимостью среди 12 команд CF уровня А.

Именно из-за этого "Thor Warriors" не выиграла чемпионат, но их слава ничуть не уступала SUS, и они даже отступили на шаг назад, что сделало людей из SUS Club очень убедительными.

Но так оно и есть, и спонсоры Тора нагреваются от прессы своей продукцией.

После этого инцидента все больше бизнесменов увидели возможности для бизнеса от спонсорства игрового клуба "Сквозь огонь", эти члены команды также стали их мишенью. Так же, как и в Thor Battle Team, они упаковали пять игроков в качестве звездных игроков, и хотя их цены взлетели, они также привлекали все больше и больше поклонников, которые можно описать как много денег в один масштаб.

Электронное соревнование, вызывающее ряд цепных реакций, действительно является важной частью планирования Му Яна. Только когда игровая индустрия загорится, так как основное игровое развитие Tiyou Group может продолжать развиваться.

Бесчисленное множество людей начали очаровывать взрывом "Пересекая Линию Огня", но они также понимают, что причина, по которой "Пересекая Линию Огня" может занять более 80% игрового рынка Huaxia, заключается не только в отличном качестве самой игры, но и в том, что она связана с некоторыми из дочерних отраслей Diyou Group.

Игра Teiyou TV в прямом эфире, летние бои лиги, зарубежный рынок жаркий, все это и "через линию огня" может благополучно занять игровой рынок Huaxia, неразрывно связанный.

Можно сказать, что Diyou Group построила идеальную экологическую цепочку игры "Пересекая Линию Огня", кольцо пружек, тесно связанное, взаимное развитие и взаимное продвижение.

Другие компании, желающие подражать Teiyou Group, преуспели не только в подражании самой игре. Если вы хотите вернуть рынок от Diyou Group, вы должны начать с трех аспектов: игра, прямая трансляция и конкуренция. Тем не менее, Diyou Group находится на вершине

внутреннего игрового рынка во всех трех областях, желая опрокинуть три горы сразу, даже если все китайские игровые предприятия объединятся, может оказаться не в состоянии двигаться.

После летнего турнира "Сквозь линию огня" турнира класса А, двенадцать команд турнира класса В будут соревноваться за переход в турнир класса А.

Несмотря на то, что гонка класса В не была такой горячей, как предыдущая гонка класса А, она все же привлекла к себе большое внимание.

Всего за один день "Пересечение линии огня" заняло второе место в рейтинге японских игр, уступив лишь одной из онлайн-игр Гарсии.

Му Ян не проявил особого волнения, когда получил поздравительное послание от Wanle Group, и, по его мнению, такой результат ожидался.

Му Ян попросил группу Wanle Group провести отборочный турнир боевых команд в японской форме для подготовки к мировому турниру "Пересекающийся огонь" в октябре. Таким образом, с добавлением собственной территории Китая в этом первом мировом соревновании участвуют уже четыре страны.

Однако Му Яна это не устраивало. Он послал некоторых менеджеров по маркетингу TiYuHU Entertainment развивать агентов на европейском рынке, пока еще оставалось некоторое время до мирового турнира, так что, если бы он смог успешно развить какую-то европейскую одежду до мирового турнира, это был бы отличный способ повысить популярность.

Несмотря на то, что импульс развития Пересечения Линии Огня был идеальным, взгляд Му Яна не мог остановиться на этом, и его разум был быстро переведен на следующую игру.

Компания имеет три игры на компьютерной стороне, в том числе "Fantasy Tour" и "Пересекая Линию Огня", и "Мир приключений" на мобильной стороне, а партнером является "Diyou Dazzling Dance". Му Ян считает, что у DiYuHu Entertainment уже есть силы прикоснуться к игре "Лиги героев".

Как один из самых популярных матчей МОБА в мире, можно сказать, что влияние Лиги легенд не имеет себе равных. До возрождения Му Яна игра велась шесть сезонов, и был открыт совершенно новый S7. Поэтому Му Ян был очень уверен в том, что "Лига героев" определенно сможет распространиться и в этом мире.

Когда все было сказано и сделано, Му Ян сразу же начал писать план игры "Лига героев", и попросил Юе Мина снова расширить группу сотрудников, специально для развития "Лиги героев".

С точки зрения постановки игры, "Лига легенд" не была слишком сложной. Это не должно быть ни совершенством картины, ни блестящим спецэффектом. Его отличительными чертами являются соревновательный характер, а также разнообразие и маневренность навыков героя.

Как планировщик игры в своей предыдущей жизни, Му Ян, естественно, знает игру "Лига героев" очень хорошо, поэтому запоминание некоторых общих героических навыков - это ветер. Но Му Ян думал о том, с какой версии начать.

С годами Лига легенд эволюционировала, версии менялись, и игра, естественно, становилась

все более и более совершенной. Му Ян также рассматривал дизайн от первоначальной версии, но он чувствовал, что первоначальная карта выглядит намного хуже, чем новая.

Поэтому Му Ян наконец-то решил заняться проектированием непосредственно с конца S4, что устранило необходимость обновления предыдущей версии почти четыре года назад. Это на четыре года меньше обновлений, но и игрокам проще принять их таким образом.

К тому времени, как Му Ян похоронил свою голову при разработке плана, Юе Мин уже завершил набор персонала. Согласно инструкциям Му Яна, 90% этих людей - свежие выпускники.

Причина, по которой Му Ян набирал новых выпускников, заключалась в том, чтобы предотвратить повторение событий в Подземельях и Драконах. Поэтому контракты, подписанные с этими новыми сотрудниками, отмечены положениями о конфиденциальности.

При наличии людей проект может быть официально открыт. Большой проект, который Му Ян продержался несколько лет, наконец-то готов к запуску!

<http://tl.rulate.ru/book/40448/887922>