

Цзоу Чжо решил пока что посмотреть за тем, как Чэнь Мо играет, и, несмотря на то, что он играл в эту игру уже не один день, он не мог понять, что происходит!

Поскольку Чэнь Мо делал все быстрее, чем он мог за этим уследить.

С другой стороны, Цзоу Чжо, не имел ни малейшего представления о том, что собирается делать Чэнь Мо и попросту не успевал за ним.

Кроме того, Чэнь Мо просто подавлял своего врага за считанные мгновения. Тот факт, что все его соперники писали в чат «GG» и ливали сразу же после этого, не делал ситуацию лучше.

Цзоу Чжо обычно тратил двадцать пять минут на один матч или до сорока пяти минут, если его противник был примерно равен ему. Однако Чэнь Мо всегда играл меньше двадцати минут!

Было бы удивительно, если бы он смог чему-нибудь научиться за это время!

И хоть Цзоу Чжо начал лучше понимать ситуацию после просмотра двух игр, он все равно не успевал за его действиями.

Он чувствовал, что скорость его рук была слишком быстрой, такая скорость вообще не присуща людям!

---

Сюз Кай хотел начать стримить свои рейтинговые катки, но увидел, что кто-то упомянул его в чат-группе.

Этот тип был приятным собеседником, так что он решил поинтересоваться у него, что произошло.

Кайзер: «@Zzz Что случилось?»

Цзоу Чжо ответил через две минуты: «Я встретил Бога в интернет-кафе и был унижен. Посмотри реплеи, которые я прислал ранее, и пожалуйста, укажи на мои ошибки!»

Сюз Кай был удивлен. Он знал, что рейтинг игрока «Zzz» находился в районе трех тысяч. И над ним кто-то смог поиздеваться?

Не значит ли это то, что его противник был безумно хорош?

С некоторым подозрением Сюз Кай начал смотреть реплеи.

Просмотр двух игр занял всего тридцать минут, так как они были недолгими.

Сюз Кай был потрясен, когда увидел, что он действительно был попросту унижен!

Более того, этот парень в обеих играх выбрал случайную расу, он был так уверен в себе?

Сюз Кай еще раз пересмотрел реплей первого матча.

Сюз Кай на данный момент играл только орками. И хоть ему так же нравилась нежить, он чувствовал себя наиболее комфортно играя орками.

В первом матче было прекрасно все - ранняя разведка, убийство нейтральных крипов, темп, контроль — все это было безупречным.

На протяжении всей игры игрок, который управлял орками, наносил раз за разом безупречные атаки и в конечном итоге победил.

Сюз Кай понял, что этот игрок явно не был обычным парнем.

Его скорость рук, микроконтроль и способность контролировать темп игры были лучшими из лучших.

Сюз Кай почувствовал, что этот игрок, возможно, был лучше него?

Кайзер: «Этот игрок высшего уровня, это нормально, что ты не смог победить его».

Zzz: «А? Высшего уровня?»

Все обратили внимание на ответ Сюз Кая.

Некоторые из участников чат-группы не смотрели повторы, а некоторые не заметили, насколько хорош был соперник Цзоу Чжо.

Но после ответа Сюз Кая все отнеслись к этому вопросу серьезно.

Сюз Кай был одним из первых игроков «Warcraft: The Frozen Throne», которые перешли в нее из «Завоевания легиона», в настоящее время у него было три тысячи семьсот ммр-а. Он легко смог войти в пятерку лучших игроков. И если такой игрок сказал такое о ком-то, то он определенно был действительно хорош!

«Неужели? Этот парень настолько хорош?»

«Честно говоря, я не могу сказать, насколько он хорош. Но если Бог так сказал, то я ему верю».

«Может это смурф какого-то профессионального игрока? @Zzz, почему ты не пригласил его в нашу чат-группу?»

Цзоу Чжо ответил: «Я пригласил, но он не захотел присоединяться».

Остальные нахмурились, когда увидели его ответ: «Чувак, ты что, настолько тупой? Почему ты не встал на колени и не попросил его присоединиться? Нужно было схватить его ногу и не отпускать, пока он не присоединится. Иди и сделай это!»

Цзоу Чжо потерял дар речи: «Заткнись! Он ушел давным-давно».

Кайзер спросил: «Ушел?»

Цзоу Чжо ответил: «Да, он ушел примерно в 7 вечера».

И снова все в чат-группе были разочарованы таким ответом: «Ого, как ты мог отказаться от возможности пригласить в группу еще одного профессионала? Ты должен совершить харакири в качестве извинения!»

Цзоу Чжо ответил: «Что? Я прислал реплеи давным-давно, но тогда никто ничего не сказал. Но теперь ты винишь в этом меня?»

«Плевать! Отныне тебе придется ночевать в интернет-кафе, пока он не покажется!»

Сюэ Кай молча посмотрел на историю его аккаунта. Он был создан только сегодня, и, посмотрев на историю матчей, он увидел, что он выиграл все десять матчей подряд и достиг две тысячи четыреста ммр-а.

Хоть такой результат был очень хорошим, но он все равно был довольно далеко от трех тысяч семисот очков ммр-а Сюэ Кая. Если он каждый раз будет выигрывать, ему все равно нужно будет выиграть более чем в ста матчах, так что в ближайшее время он не появится в таблице лидеров.

Сюэ Кай был опечален: «Это плохо, я бы с радостью поиграл против него».

---

На следующий день Чэнь Мо обсудил с представителем компании «Метеоритных технологий» выпуск «Warcraft: The Frozen Throne» за границей.

Независимо от того, за границей или в самом Китае, таких компаний было много. Они не делали своих собственных игр, но искали популярные игры и помогали им выйти на зарубежный рынок.

И поскольку «Warcraft: The Frozen Throne» была настолько хороша, они решили экспортировать ее за границу.

Чэнь Мо уже думал об этом и согласился с этим только в том случае, если будет соблюдено три пункта.

Во-первых, любые изменения будут вноситься только им и они не будут иметь никаких прав на внесение чего-либо в его игру.

Во-вторых, именно Чэнь Мо будет оперировать всеми деньгами.

В-третьих, реклама должна быть по крайней мере лучше, чем у большинства игр на рынке.

Когда он выставил эти три условия, обсуждать было почти нечего.

По правде говоря, отправка игры за границу не было легким делом. Перевод китайского текста на английский не было большой проблемой.

Самой важной частью была рекламная стратегия. Как только игра появится на рынке она вообще не принесет никаких денег, если ей не дать необходимый толчок. Помимо текста, который необходимо будет перевести, необходимо будет создать страницы во всех социальных сетях, начать делиться разными новостями...

Дистрибьюторы конечно же лучше знакомы с зарубежными рынками, так что обычно именно они вносят некоторые изменения в рекламу, чтобы сделать ее более эффективной. Например, вьетнамские игроки больше всего любят крылатых персонажей, а японские игроки больше доверяют гачи-механике.

Так что обычно дистрибьюторы требовали прав на изменение любых частей игры и вносили соответствующие изменения.

Однако Чэнь Мо сказал, что «Метеоритных технологий» будет отвечать только за распространение и не сможет внести никаких изменений в игру, что было очень жестоким требованием. И еще к этому добавлялось то, что без одобрения Чэнь Мо ничего бы нельзя было добавить или убрать из игры!

Здесь не о чем было разговаривать!

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1228420>