

Отзывы из США.

«Я никогда не играл в стратегии. Я поиграл в игру «Битва величайших богов», но она оказалась для меня слишком сложной, и я думаю, что многие из настроек или деталей слишком бесчеловечны и очень недружелюбны к новичкам. Появление игры «League of Legends» действительно сделало меня довольным, игровой процесс максимально понятный, обучение детализированно, а управление простое. Впервые я испытал удовольствие от такой соревновательной игры!»

«Хотя поначалу этот яркий стиль показался мне немного странным, вскоре я понял, что этот яркий стиль вовсе не напрягает зрение!»

«Компания «Удар молнии» продолжает придерживаться своих неизменных стандартов в виде западного фэнтези, но, к моему удивлению, они, видимо, решили отойти от своих догм. Игра «Warcraft: The Frozen Throne» - это чисто западная фэнтезийная тема, но в игре «League of Legends» они, похоже, добавили много других культурных элементов. На этот раз амбиции этой компании очень велики. Они хотят сделать эту игру популярной во всем мире?»

«Отличная игра!»

«Хорошая игра. Хотя на этот раз у этой игры нет такой предыстории, как, например, это было с игрой «Warcraft: The Frozen Throne», все эти герои имеют свой собственный шарм. Я думаю, что эта игра достойна большего!»

Отзывы из Европы.

«В самом начале я чувствовал, что, хотя игра «League of Legends» - это игра совершенно нового типа, она определенно будет такой же сложной, как и любая другая стратегия, но я ошибался. Эта игра не только умудряется сохранить получаемое мной удовольствие от соревновательных игр, но и не имеет очень сложного управления, даже моя младшая сестренка смогла спокойно поиграть в эту игру!»

«Эта статистика в конце матча...система подбора игроков...лучше не будет, можете даже не пытаться!»

«Играть с друзьями очень приятно и не нужно соблюдать никаких тупых условий. Эта игра действительно очень хороша!»

«Я думаю, что игра «Битва величайших богов» - это тот самый тупой чел на тусе. Да да, качество игры «Битва величайших богов» находится на приемлемом уровне, но очевидно, что ее концепция дизайна давно устарела, в нее нелегко начать играть, и она зависит от ДОНАТА. К счастью игра «League of Legends» пошла по совершенно другому пути!»

«Отлично, я наконец-то смог найти честную игру. В этой игре мне предстоит сразиться с таким же сильным противником. В отличие от игры «Битва величайших богов» мне не нужно играть против овощей или против миллиардеров».

«Мне нравится ее система отчетности. Теперь даже сама система говорит мне, что я играю плохо, хнык...»

В то же время концепция игры «League of Legends» начала становиться все популярнее и популярнее.

Игра «League of Legends» - это МОБА-игра.

И такая концепция являлась совершенно новой.

В прошлой жизни Чэнь Мо МОБА-игры были чем-то обычным, но в этом мире их до этого момента не существовало в привычном понимании этой аббревиатуры.

С буквальной точки зрения понятие «Многопользовательская тактическая соревновательная игра» было слишком широким. К такому определению можно было отнести и тактические шутеры.

На самом деле эта аббревиатура «случайно» появилась в сети, когда игра «League of Legends» вышла в свет. Тогда на рынке существовал король — игра «Dota», и все выходящие игры, которые были подобны на игру «Dota», автоматически приравнивали к «Dota-подобная игра», что никак не могла положительно сказаться на самой игре

И вот так в прошлом мире Чэнь Мо подобные игры начали называть МОБА-играми.

Плюс такой жанр автоматически привлекал к игре внимание «голодных» игроков.

Хотя такая аббревиатура не очень хорошо подходила к играм, но с другой стороны как подобный жанр можно было назвать? Игра типа «три линии, десять игроков и два трона»?

Звучит слишком глупо.

В итоге концепция МОБА-игр стала довольно популярной.

И Чэнь Мо продвигал эту же аббревиатуру в этом мире для того, чтобы она была у всех на слуху.

Популяризировать ту или иную концепцию можно было просто разогрев ее до красна.

Если игра «League of Legends» первой официально начнет называть себя МОБА-игрой, то в будущем игроки подразумевая данный жанр подумают в первую очередь о какой игре?

После того, как зарубежная версия игры «League of Legends» была выпущена в свет, она также стремительными темпами начала набирать аудиторию и за первый день онлайн в пике достиг отметки в пятьсот тысяч, а коэффициент удержания держался на отметки в шестьдесят восемь процентов.

Такая статистика ошеломила многих.

Геймдизайнер игры «Битва величайших богов» Рамон Клайв всегда считал, что высокий коэффициент удержания игры «League of Legends» в Китае должно быть был вызван посторонними факторами, но видимо он...ошибался?

Однако после выпуска зарубежной версии игры «League of Legends» ему и компании «EA» пришлось смириться с тем фактом, что статистика игры «League of Legends» была реальной...

Не только в Китае, но и во всем мире игра «League of Legends» полностью сокрушила игру «Битва величайших богов»!

Отечественные геймдизайнеры были удивлены. Игра «League of Legends» добилась таких хороших результатов зарубежом, что удивило многих. В конце концов китайский рынок и мировой рынок очень сильно отличался.

И теперь некоторые начали приходить к тому, что цель Чэнь Мо, вероятно, лежала не только в победе в войне с коалицией. На этот раз он хотел повоевать на международном рынке!

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1331060>