

Финал чемпионата первого сезона игры «League of Legends» сейчас действительно находился в самом разгаре подготовки.

Для организации этого чемпионата Чэнь Мо лично проверил несколько компаний и, наконец, выбрал хорошего организатора – компанию «Yanhuang Information Technology».

Это была дочерняя компания огромной стриминговой платформы, которая в настоящее время являлась стриминговой платформой номер один в Китае, и так как у нее была очень хорошая репутация, взор Чэнь Мо упал именно на нее.

Конечно многие компании хотели стать организаторами, но многие из них либо не дотягивали, либо просили за свои услуги какие-то нереальные суммы, так что Чэнь Мо в итоге решил положиться на Янь Хуана.

А так как главный учредитель компании Янь Хуан придал этому чемпионату огромное значение, любые вопросы решались по щелчку пальцев.

Что касается места, то Чэнь Мо остановился на Гранд Отеле «Шанхайский Уют».

Выбор именно этого места объяснялся главным образом тем, что в этом мире абсолютное большинство турниров проводилось именно в нем.

Но цена была относительно высока – 910 000 юаней за сутки. Чэнь Мо же сразу подписал долгосрочный договор аренды, в котором обговаривался вопрос сдачи целого отеля вместе с прилегающим огромным стадионом раз в год на срок в две недели. Это место будет служить не только местом проведения первого чемпионата, но и всех последующих чемпионатов так же.

После утверждения местоположения Чэнь Мо посетил отель и встретился с владельцем отеля, после чего предоставил ему дизайн.

Весь отель должен будет нарядиться в красный цвет. Снаружи отеля же должен появиться баннер игры «League of Legends».

Внутри стадиона в определенных местах должны появиться флаги команд, портреты игроков...

Планировка стадиона не требовала существенных изменений, единственное, что было необходимо — купить огромные проекционные голографические устройства.

В центре арены будут установлены две кабинки, где будут играть игроки.

Зрители в первом ряду смогут ясно увидеть все детали игры через голографическое проекционное устройство. Дальние ряды тоже смогут увидеть картинку, хоть и не так четко.

Самое смешное, что хоть и было закуплено самое лучшее голографическое проекционное устройство, стоило оно всего семьдесят тысяч долларов за штуку, что по сравнению с днем аренды даже не стоило упоминания.

Так же перед кабинками игроков будут установлено десять голографических проекционных устройств для большей зрелищности.

Кроме того, Чэнь Мо также предоставил Янь Хуану все, что было необходимо: правила, пожелания, то, на что нужно в первую очередь обратить внимание...

В частности, эти правила были настолько подробно изложены, что Янь Хуан даже был немного ошеломлен.

Продажа билетов же начнется за месяц до старта чемпионата. Информация, конечно же, будет обнародована заранее.

Кроме того, для проведения каждого чемпионата будут использовать специальные сервера, которые будут иметь лучшее соединение и лучшую защиту.

Что касается команд, то из зарубежных были приглашены три команды с европейского региона, американского региона и корейского региона. Приглашения выдавались основываясь на среднем эло игроков и их достижениях. Но в итоге так получилось, что из всех приглашенных команд семь являлись выходцами очень крупных компаний.

Что касается китайских команд, то здесь все было сложно. Многие тренировались и не играли в рейтинговый режим, из-за чего обычная система отбора не очень хорошо подходила. Поэтому Чэнь Мо пока что отложил вопрос с приглашением отечественных команд. Янь Хуан же организовал специальный конкурс, в результате которого на чемпионат прошли две команды.

----

В то же время создание игры «Outlast» шло довольно плавно.

Хотя они и столкнулись с некоторыми небольшими проблемами, все они были довольно оперативно решены.

Чэнь Мо назначил дату выхода игры «Outlast» на девятое сентября, то есть на воскресенье.

И хотя игра «Outlast» была весьма рискованной игрой, она играла определенную роль в затыкании пробелов на рынке, и в случае успеха оживила бы отечественный рынок хорроров, из-за чего процесс одобрения в конечном итоге прошел без каких-либо новых проблем.

Однако Чэнь Мо намекнули о том, что если игроки будут довольны этой игрой, они разрешат ему выпустить сиквел. Но если же нет, эта игра станет первой и последней игрой Чэнь Мо в жанре «хоррор».

Чэнь Мо же не волновался особо, так как знал, что все в конечном итоге пройдет хорошо.

Многим еще нужно было показать, что хоть хоррор и является относительно нишевым типом игр, но вот некоторые его представители также могут считаться классическими играми и дать игрокам уникальный и непревзойденный опыт.

Рано или поздно хорроры в конечном итоге займут свое заслуженное место на рынке, и хоть это и будет темный переулок, куда редко будут заглядывать игроки, одного похода в такой темный переулок особо впечатлительным людям хватит на всю жизнь.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1344982>