

Вскоре компания «Императорская династия» получила ответ от компании «ЕА». Предложениям по модификации игры «Битва величайших богов» компания «ЕА» придала большое значение. И на этот раз Рамон Клайв лично ответил на их предложения, не сказал ничего нового.

«Я очень хорошо понимаю ваши мысли. Если игра «League of Legends» действительно смогла получить такой высокий коэффициент удержания игроков, то это в самом деле очень плохая новость для моей игры.

Но я все еще думаю, что сложность и разнообразие являются ключом к успеху. Упрощение игры действительно поможет большому количеству людей войти в игру, но это, вероятно, повредит получению удовольствия от самой игры и обрежет корни игры, из-за чего она не сможет прорасти в дальнейшем.

Я думаю, что намеренное упрощение игры - это очень недальновидный ход.

Конечно, я серьезно подумаю над вашим предложением и скорректирую порог входа. Благодарю вас за вашу поддержку в продвижении игры «Битва величайших богов».

Прочитав ответ Рамона Клайва, Линь Чаосю слегка вздохнул. Очевидно, что Рамон Клайв болт класть хотел на их призывы. Хотя компания «Императорская династия» предоставила компании «ЕА» очень подробные отчеты, Рамон Клайв все так же придерживался своих убеждений.

Но в некоторой степени он был прав. Слишком сильное упрощение игры в итоге приведет к тому, что игра потеряет всю свою глубину. Все те игры, по которым проводились турниры, никогда не подвергались упрощению. Также по этой причине для мобильных игр очень, очень редко проводили какие-нибудь серьезные турниры

Линь Чаосю понимал, что Рамон Клайв, очевидно, был очень упертым человеком. Он был очень уверен в своем видении, что является распространенной проблемой среди многих талантливых геймдизайнеров. Возможно, в игру «Битва величайших богов» и внесут какие-то упрощения, но определенно не такие, какие будут внесены в игру «League of Legends».

Линь Чаосю был немного разочарован, но быстро смирился с этим.

К счастью, он сделал правильный выбор, решив начать создавать свою игру.

----

Спустя месяц игра «League of Legends» все так же оставалась на гребне популярности.

Это довольно уникальное название быстро распространилось среди игрового сообщества, и

многие игроки стали с удовольствием вместо «League of Legends» произносить «[1]».

И это название стало гулять в сети после одного поста Чэнь Мо.

«Английское название моей игры - «League of Legends», сокращенно - «LoL». Так как же мы будем называть мою игру на нашем родном языке?»

В итоге спустя нескольких дней жарких споров многие решили остановиться на названии «[1]».

Вскоре это название быстро распространилось среди многих игроков.

Хотя поначалу это название могло показаться немного легкомысленным, его появление сыграло огромную роль в распространении игры.

Поскольку название «League of Legends» было составлено на английском, многим обычным китайцам оно не западало в голову, из-за чего они никогда бы в итоге не сыграли в нее.

С точки зрения английской аббревиатуры, название «League of Legends» можно было сократить до всего трех буквы - «LoL», что и звучало приятнее и сразу же запоминалось.

И спустя столько времени Чэнь Мо решил прикрутить ей китайское название.

Появление китайского названия - «[1]» - убивало сразу нескольких зайцев. Это название хорошо западало в голову относительно молодой группы игроков, а также оно поможет с привлечением тех радикальных игроков, которые не могли вынести ни капли иностранного.

В настоящее время средний онлайн игры «League of Legends» был равен четырем миллионам.

Все больше и больше талантливых игроков приходили в игру, и все чаще они запускали трансляции своего игрового процесса, тем самым помогая игре стать популярнее.

Что касается видео, то в настоящее время в китайском сообществе уже появилось три очень известных канала, а именно «Новости LoL», «Таланты LoL» и «Лучшие моменты недели LoL».

Каждый из этих трех каналов рассказывал о разном

На канале «Новости LoL» в основном показывали последние новости из игры, включая обзоры патчей, нерфов, прогнозы на следующие недели...

На канале «Таланты LoL» показывали реплеи будущих Богов.

На канале «Лучшие моменты недели LoL» показывали смешные и эпические моменты, которые присылали сами игроки.

----

Что касается Чэнь Мо, то он начал смещать все свое внимание на обновления и выход игры за рубежом.

В настоящее время план на игру «League of Legends» продвигался в правильном направлении. Она очень быстро охватила большую часть ПК игроков Китая и показала, что сами игроки с радостью будут рекомендовать ее своим друзьям.

Что касается рекламы, то она сейчас была сосредоточена на привлечении оставшихся игроков, которые еще не сыграли в «League of Legends».

Но на самом деле на данном этапе реклама уже была не так важна, самое главное теперь — это процент удержания игроков, который должен будет поддерживаться на одном уровне с помощью постоянных обновлений.

[1] «英雄联盟» - Лига легенд. Долго думал над тем, оставлять ли китайский в тексте, и пришел к тому, что лучше оставить, ибо половину текста пришлось бы перерабатывать, а я всего лишь переводчик, а не соавтор.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1324959>