

Вскоре многие начали играть в игру «Getting Over It» как сумасшедшие, пытаясь обогнать друг друга.

Но в один момент на горизонте появился киборг, а иначе по другому его назвать было нельзя, который прошел игру «Getting Over It» всего за четыре минуты и выложил прохождение на многие популярные площадки, из-за чего многие начали поклоняться ему как Богу.

Многие люди были ошеломлены таким скоростным прохождением

Если бы он несколько раз не застревал при прохождении, то он прошел бы ее всего за... три минуты?

По словам Чэнь Мо, среднее время прохождения игры составляло шесть часов, но подавляющее большинство игроков так и не смогли пройти эту игру.

Стримеры продолжали падать, раз за разом сжигая свои нервы. Некоторые тролли же всячески мешали прохождению стримерам, которые уже находились на финишной прямой...

День дурака для Чэнь Мо выдался очень хорошим. Популярность игры «Getting Over It» находилась на одном уровне еще две недели, в то время как мероприятие для игры «League of Legends» и новые герои порадовали многих старых и новых игроков.

В итоге эти два фактора привели к взрывному росту числа пользователей игровой платформы компании «Удар молнии», а популярность игры «League of Legends» взлетела выше небес.

----

И вслед за таким громким успехом была официально выпущена зарубежная версия игры «League of Legends».

На этот раз упор шел в основном на три региона, а именно на: Американский регион, Европейский регион и Корейский регион. Поскольку уровень экономического развития этих трех регионов был относительно высок, а игровая индустрия была уже развита, для Чэнь Мо было очень важно захватить рынок в этих трех регионах.

Учитывая, что на Европейском регионе будут играть игроки из нескольких стран одновременно, в клиент игры «League of Legends» также был добавлен перевод на многие языки. Игрок мог изменить язык в настройках, что было довольно просто. Китайский, английский, французский, немецкий, русский, корейский... все более-менее важные языки были добавлены в игру

Что касается игрового контента, то зарубежные версии будут обновляться на два-три дня позже, чем Китайская версия, но содержание будет одинаковым.

На этот раз и Чэнь Мо, и компания «Метеоритные технологии» потратили огромное количество ресурсов на рекламу и продвижение, потому что зарубежная версия игры «Битва величайших богов» впервые появилась на зарубежном рынке в середине февраля, из-за чего Чэнь Мо, нужно было срочно наверстывать упущенное.

Особенно в Американском регионе, в этом регионе у игры «Битва величайших богов» уже появилась группа постоянных игроков.

Увидев рекламные материалы игры «League of Legends», первая реакция иностранных игроков заключалась в том, что многие думали, что эта игра была очень сильно похожа на игру «Битва величайших богов».

Однако вскоре один из знающих игроков донес до масс простую истину.

«На самом деле компания «Удар молнии» является основателем этого игрового жанра.

Игра «Битва величайших богов» - это когда-то одна из так называемых «кастомок» игры «Warcraft: The Frozen Throne», и еще до нее за несколько лет компания «Удар молнии» уже выпустила «кастомку» под названием «Chenghai 3C», эту карту, по сути, можно рассматривать как основателя данного жанра.

Причем игра «League of Legends» была выпущена в Китае еще в феврале, а это значит, что ее начали создавать еще в прошлом году.

И, к слову, в Китае игра «League of Legends» полностью уничтожила игру «Битва величайших богов». Тогда мне посчастливилось поиграть в нее. Хотя я не знаю китайский, нажимать кнопки я умею. Я думаю, что эта игра полностью уничтожит игру «Битва величайших богов».

Напоследок хочу сказать, что в игру «League of Legends» проще играть, чем в игру «Битва величайших богов», и не смотря на легкость, в нее так же намного веселее и приятнее играть, плюс ее баланс не оставляет места для нареканий.

На зарубежных форумах этот пост получил немало одобрений, но и получил немало вопросов.

Многих игроков озадачила последняя строчка - игра «League of Legends» была намного приятнее и ее баланс был намного лучше проработан?

Многие игроки не могли в это поверить, потому что баланс часто обозначал глубину игры, а глубина игры противоречила легкости игры.

Однако этот момент действительно был четко прописан в рекламе игры «League of Legends».

[Введение в игру «League of Legends»:

Игра «League of Legends» - это крупномасштабная конкурентоспособная онлайн-игра, разработанная компанией «Удар молнии». Над созданием этой игры работали те же люди, что и создали игру «Warcraft: The Frozen Throne» и «Minecraft». В дополнение к боевым функциям реального времени, которые были реализованы в игре «Warcraft: The Frozen Throne», игра «League of Legends» также имеет систему героев, более совершенный алгоритм подбора игроков, а также она очень богата игровым контентом.

Особенности игры «League of Legends»:

Быстро развивающийся ход событий, средняя продолжительность каждой игры составляет около тридцати~сорока минут.

Богатый стратегический выбор, десятки героев, богатый набор интерактивных объектов на карте.

Для победы необходимо добиться тесного сотрудничества с четырьмя товарищами по команде.

Богатая и удобная система обликов.

В абсолютно честной конкурентной среде вы сможете быстро восстановить соединение после внезапного отключения от матча, и пока вы будете переподключаться, ваши товарищи по команде смогут приостановить ход времени на некоторое время.

Никакой привычной системы уровней, каждая игра это новое начало, игра автоматически подбирает вам противников, которые будут играть на вашем уровне.

Вы будете играть в качестве призывателя и управлять героем.

В этой игре существует только одно правило: победитель - это все!]

На этот раз зарубежная версия игры «League of Legends» продвигалась гораздо плавнее, чем игра «Warcraft: The Frozen Throne». Ведь на рынок уже вышло две очень качественные игры, которые смазали своим успехом путь для игры «League of Legends». Знак компании «Удар молнии» также занял определенную популярность за рубежом.

Однако на ранних стадиях игра «League of Legends» неизбежно будет сравниваться игроками с игрой «Битва величайших богов».

Чэнь Мо не беспокоился об этом, потому что ему уже давно все было понятно. Игра «League of Legends» будет медленно, но верно выжимать с рынка игру «Битва величайших богов». На

данный момент не могло существовать двух популярных МОБА-игр.

----

Вскоре первые отзывы зарубежных игроков начали появляться один за другим, и все они в основном только и делали, что хвалили игру.

Эта ситуация в корне отличалась от ситуации с выходом игры «League of Legends» на китайском рынке, так как по началу игроки негодовали по поводу яркости игры, мультяшности...

Что же касается зарубежных игроков, то они уже поиграли в игру «Битва величайших богов», и после нее они смогли увидеть огромное различие между этими двумя играми.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1331059>