

Вернувшись в свою студию на четвертом этаже, Чэнь Мо получил отчет от Бай Шуньхуа.

Этот отчет был лично написан Бай Шуньхуа после того, как он съездил за границу ради проверки состояния киберспортивной сферы других стран. В нем так же подробно анализировалось состояние развития игровой индустрии каждой отдельной страны.

Личность Чэнь Мо была довольно особенной, и так как он не мог считаться киберспортивным инсайдером, но при этом был создателем игры «League of Legends», он мог стать очень полезным для киберспортивного клуба «MG», так что то, что Бай Шуньхуа отослал ему этот отчет, можно было считать признаком хорошего тона.

Однако, по мнению Чэнь Мо, этот отчет был не так уж и хорош. Ведь киберспортивные клубы из других стран в корне отличались от китайских клубов начиная с системы тренировок и заканчивая системой иерархии.

В основном ситуация с зарубежными киберспортивными клубами этого мира была примерно одинаковой с ситуацией из его прошлого мира.

Как и в его предыдущей жизни, Южная Корея этого мира также находилась в топ три сильнейших стран по количеству сильных профессиональных игроков.

Но она не доминировала абсолютно во всех жанрах, например в стратегических играх хоть и доминировали южно-корейские игроки, в шутерах зачастую выходцы из Европы или США легко подавляли южно-корейских игроков.

Судя по отчету, корейские игроки этого мира пока что не доминировали абсолютно во всех сферах, и многие из популярных игр игнорировались ими, но средний уровень игры у них был почти таким же, как и в предыдущей жизни Чэнь Мо.

Пока киберспортивные клубы Китая, Европы и Соединенных Штатов воевали друг с другом, Южная Корея спокойно построила себе ассоциацию киберспорта и создала совершенную систему по подбору, контролю и возвращению игроков.

А в сочетании различных факторов, таких как: поддержка «верхов», социальное признание, профессиональный менеджмент и стандартизированные соревнования наряду с культурой игр, все это позволило корейскому киберспорту на данный момент вырваться в топ по развитию.

Лидер корейской киберспортивной ассоциации так же являлся членом конгресса. В его обязанности входила борьба за статус киберспорта в конгрессе и его признание на международном уровне.

Для корейцев создание киберспортивного клуба относилось к обычной рыночной инвестиции, а не к необычной «хотелке» босса. Менеджеры клуба у них считались обычными сотрудниками

предприятия, а не частью странного кружка по интересам.

Такая модель обеспечивала гарантию надежности для игроков и сотрудников организации. В то же время организация должна будет обеспечивать сотрудников и игроков всем необходимым, причем на официальном уровне. Даже если они уволят игрока или сотрудника, организация должна будет последовать соответствующим процедурам, которые были прописаны в трудовом законодательстве.

По сути, киберспорт Южной Кореи уже вышел на такой уровень, где он считался чем-то обыденным и нормальным.

В своем отчете Бай Шуньхуа также осветил модель развития киберспорта Южной Кореи и обобщил многие части.

----

Чэнь Мо закончил читать его отчет.

Этот отчет помог ему понять состояние киберспорта в странах всего мира.

Популяризация игры «League of Legends» определенно не произойдет в одночасье. В предыдущей жизни Чэнь Мо игре «League of Legends» потребовалось почти три года и бесчисленное количество ресурсов для этого. Ситуация же в этом мире была еще более сложной, и сделать игру «League of Legends» популярной во всем мире за один-два года определенно было нереально.

Однако Чэнь Мо и компания «Riot Games» - это не одни и те же лица. Компании «Riot Games» нужно было постоянно придумывать обновления и прорабатывать их, в то время как для Чэнь Мо такой проблемы не существовало.

Сейчас же все, что нужно было сделать — стабилизировать приток новых игроков и сократить процент уходящих, постоянно выпуская обновления до поры до времени.

Это, конечно же, затянется на приличный по времени срок. Из-за этого Чэнь Мо был намерен разделить своих сотрудников на две группы. Одна группа сотрудников будет состоять примерно из тридцати процентов работающих на него людей, они будут отвечать за ежедневную поддержку и техническое обслуживание игры «League of Legends», а затем к ним добавится еще несколько сотрудников, которые будут отвечать за рекламу, организацию мероприятий и тому подобные вещи.

Что касается второй группы, в которую войдет основной костяк его компании, то она будет разрабатывать новые игры. В конце концов, сейчас каждый день был на счету, и Чэнь Мо имел в голове много качественных идей, которые можно было реализовать прямо сейчас.

----

В июне новая игра от компании «Императорская династия» - «Antiquity Apocalypse», начала резко рекламироваться везде, где только можно, и с каждым днем больше и больше информации стало вытекать наружу.

Они использовали концепцию МОБА-игры, рекламным слоганом которой выступал либо «Лучшая китайская МОБА-игра», либо «Китайская МОБА номер один».

Эта игра была основана на древних мифах, в основном китайских мифах, которые дополняли мифы других стран. В первой ее версии будет присутствовать всего тридцать героев.

Так как в компании «Императорская династия» все-таки было очень много хороших геймдизайнеров, разработка игры «Antiquity Apocalypse» протекала очень быстро и гладко, и игра в итоге была создана всего за три месяца.

С технической стороны игра «Antiquity Apocalypse» не уступала игре «League of Legends», разница лишь заключалась в фоновых настройках и в геймплее.

С точки зрения геймплея, игра «Antiquity Apocalypse» была упрощенной версией игры «League of Legends». Это сделалось главным образом для того, чтобы порог входа стал практически неосоздаваемым, чтобы больше игроков с ограниченными возможностями смогли испытать основное удовольствие от этой игры.

В игре «Antiquity Apocalypse» была переработана система экипировки и получения денег за убийство мобов, что освободили игроков от нудного гринда мобов.

В то же время в игру «Antiquity Apocalypse» было добавлено множество новых механик в саму карту, с которыми игрок мог взаимодействовать. Так же после убийства лесных мобов игрок получал специальную валюту. С помощью этой валюты игрок мог навешивать дебаффы на всю команду противника или вешать баффы на свою команду.

Более того, эта игра заботилась о чувствах новых игроков. Счет в игре у новых игроков будет скрыт. За убийство вражеского героя получали помощь все, кто хотя бы как-то поучаствовал в его убийстве.

Но из-за отсутствия нормальной экономической системы не было смысла охотиться за убийствами.

Станет ли эта игра популярной или же нет покажет только время.