

Популярность «Warcraft: The Frozen Throne» продолжила расти, невероятная игра Чэнь Мо, история Азерота, революционная стратегия, отличная китайская игра – обсуждения с такими названиями и разного рода статьи начали всплывать буквально повсюду.

Был удивителен тот факт, что если бы поклонник стратегий не знал о «Warcraft: The Frozen Throne» и написал об этом в любом обсуждении, он, вероятно, сразу же был бы покрыт всевозможными выражениями.

На третий день продажи «Warcraft: The Frozen Throne» достигли отметки в сорок три тысячи экземпляров.

Конечно же загрузок было намного больше, но на данный момент купили игру всего сорок три тысячи раз.

Если учесть эти данные и быстрый рост продаж, «Warcraft: The Frozen Throne» скорее всего достигнет отметки в восемьсот тысяч продаж, что принесло бы Чэнь Мо примерно семьдесят миллионов юаней.

Это свело игровое сообщество с ума.

Как правило компьютерная игра могла принести своему создателю максимум десять миллионов юаней за месяц. Но «Warcraft: The Frozen Throne» вышла в очень правильное время — нет конкурентов, нет проблем!

Чэнь Мо ворвался на рынок ПК игр и нокаутировал бывшего чемпиона - «Завоевания легиона».

Более того, отзывы о «Warcraft: The Frozen Throne» были невероятно высоки. Рейтинг «Warcraft: The Frozen Throne» также никогда не снижался ниже 9,5 баллов, и многие журналисты, которые занимались обзором видеоигр, не могли сказать ничего плохого об игре.

----

«Высококачественная китайская стратегия: «Warcraft: The Frozen Throne»!

«Только вышла, а уже классика!»

«Вы не поверите, но это китайская игра с невероятными синематиками!»

«От «I Am MT» до «Warcraft: The Frozen Throne», сколько еще сюрпризов может дать нам Азерот?»

«Рейтинг не ниже 9.5 баллов, важный момент в истории стратегий!»

«Легендарная стратегия: эта игра уничтожила «Завоевания легиона»!»

«Все профессионалы твердят одно и то же: это невероятно качественная игра!»

----

Все игровые СМИ только хвалили игру, всего за несколько дней большинство игровых СМИ стали нестигаемыми поклонниками Чэнь Мо, снова и снова печатая статьи о «Warcraft: The Frozen Throne».

Многие игроки посвятили свое время продвижению «Warcraft: The Frozen Throne».

В мгновение ока «Warcraft: The Frozen Throne» стала невероятно известной. Даже игроки, которые до этого ни разу не играли в стратегии, узнали об этой игре.

----

Пятого числа игра «Семь героев» вышла из закрытого бета-теста.

Десятого числа игра «Аин Мир» вышла из закрытого бета-теста.

Эти две игры должны были стать горячими темами, но им не удалось привлечь к себе много внимания. «Семь героев» на самом деле собрала меньше игроков, чем при закрытом бета-тесте.

У игры «Аин Мир» дела обстояли еще хуже, когда она вышла из закрытого бета-теста, «Warcraft: The Frozen Throne» уже была на рынке. Когда эти две игры начали сравниваться обычными игроками, на первую игру без слез смотреть было невозможно.

Увидев сюжет и синематики «Warcraft: The Frozen Throne», игроки поняли, что даже геймдизайнер «С»-класса может сделать настолько качественную игру. Игроки, которые поиграли в «Аин Мир», не продержались в игре и часа.

«Что это за графика? Что это за анимации? Боже, как это забыть».

«Все настолько плохо, что даже хорошо. Разработчикам явно стоит поиграть в «Warcraft: The Frozen Throne».

«Императорская династия» выпустила игру такого качества? Вы же огромная компания, но вы

не смогли конкурировать с геймдизайнером класса «С», который вошел в индустрию видеоигр всего год назад? Вы, ребята, заставили меня посмеяться».

«Сюжет что, писал дошкольник?»

«Слишком убогая игра».

Даже несгибаемые поклонники «Императорской династии» не смогли придумать ни одного оправдания их игре.

Возможно, что дела обстояли бы лучше без присутствия «Warcraft: The Frozen Throne». Но из-за этой игры каждый смог увидеть все вопиющие недостатки игры.

Синематики? Забудьте! Сюжет вообще видимо писала собака! Больше всего всех бесил тот факт, что «Warcraft: The Frozen Throne» была стратегией, где история не была важна, но она была прописана настолько хорошо, что местами даже становилось страшно! И тут выкатывается этот «Аин Мир»!

Тан Даган оказался в затруднительном положении. «Вы не можете винить меня, «Императорская династия» не выдала мне достаточного количества ресурсов!» - подумал он.

Высшие чины компании так и не смогли достигнуть консенсуса в отношении «Аина Мира». Цю Цзян и Цинь Сяо были решительно против «Аина Мира», но Янь Чжэньюань и Линь Чаосю поддержали его идею, но не пожелали вкладывать слишком много ресурсов в проект Тан Дагана.

Тан Даган был зол на то, что он не получил полной поддержки «Императорской династии»!

Но что бы получилось, если бы ему выдали доступ ко всем ресурсам компании?

Чэнь Мо даже бы глазом на это не моргнул.

«Семь героев» и «Аин Мир» сейчас вообще не пользовались популярностью. Они были полностью подавлены «Warcraft: The Frozen Throne».

«Императорская династия» и компания «Дзен» не ожидали, что их игры, в которые они вложили много времени и усилий, будут полностью побеждены игрой от геймдизайнера класса «С».

Хуже провала, который сопровождался громким треском, была только тихая смерть. В начале у «Аина Мира» было несколько ненавистников, но время шло, и их становилось только больше.

Попытка копирования Азерота с треском провалилась.

---

В это же время фанаты стратегий дергали себя за волосы, пытаясь придумать тактики в «Warcraft: The Frozen Throne». Они были потрясены тем, что игра была намного сложнее, чем они думали.

В начале все просто создавали армию самых дорогих юнитов для одного большого сражения. Игроки были сосредоточены на создании самых дорогих юнитов и полностью игнорировали героев.

Позже один бывший киберспортсмен открыл несколько способов применения героев и сосредоточился на раннем убийстве нейтральных крипов. Вскоре ранние зерг-раши и ранние сражения стали все более распространенными.

После этого все начали постоянно разведывать территории и лучше контролировать своих юнитов, нашли более оптимальное соотношение работников для рудников и для добычи дерева. Игроки, которые ранее играли только в «Завоевания легиона» теперь изо дня в день играли в «Warcraft: The Frozen Throne», пытаясь стать лучше.

Чэнь Мо спустя несколько дней включил систему ммп-а в «Warcraft: The Frozen Throne», а также запись реплеев. С того момента игроки начали наблюдать за тем, как играют сильные игроки, начали изучать новые стратегии из первых рук, а также начали пересматривать старые стратегии, что позволило им находить новые стратегии еще быстрее.

За неделю Сюэ Кай и другие титаны стратегий сумели набрать две тысячи четыреста очков ммп-а. Они даже были готовы отказаться от сна, чтобы подняться еще выше.

«Warcraft: The Frozen Throne» начала проникать в сообщества тех игроков, которые ранее вообще не играли в стратегии. Игроки, которые никогда не играли в «Завоевания легиона», начали играть в «Warcraft: The Frozen Throne» из-за ее богатой истории.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1228416>