

В Соединенных Штатах.

«Хм? Новая игра? «Warcraft: The Frozen Throne»? Кто создал ее?»

«Ничего не слышал об этом Разработчике и дистрибьюторе».

«Разве это не китайская компания?»

«Странно. Китайская стратегия? Все прошлые игры были полным шлаком. И теперь они выкатывают это, когда на рынке есть завоевания легиона?»

«Вы, ребята, вообще не следите за китайским рынком? «Warcraft: The Frozen Throne» в настоящее время невероятно популярна в Китае, она превзошла по популярности завоевания легиона!»

«О? Ну, это скорее всего произошло из-за того, что она больше соответствует вкусу китайцев».

«Я видел несколько геймплейных роликов. И сейчас я немного шокирован этой игрой. Она действительно намного качественнее, нежели другие китайские игры. Вы, ребята, должны будете сыграть в нее».

«Диалоги прекрасны. Они заплатили огромные деньги ради найма хорошего переводчика из США?»

«Я впервые вижу, чтобы китайцы решили создать игру, которая похожа на «Небесное кольцо». Более того, качество этой игры кажется на удивление приличным».

«В эту игру можно будет поиграть бесплатно. Думаю, что нам стоит сыграть в нее, когда она выйдет».

----

Европа

«Я слышал, что скоро выйдет игра, которая похожа на игру под названием «Завоевания легиона» Реклама этой игры буквально повсюду...»

«Я еще ничего не слышал о ней, она придет из США, верно?»

«Нет, из Китая».

«О, тогда я, вероятно, не буду играть в нее. Я сомневаюсь, что они смогут создать мир, который будет соответствовать уровню Небесного кольца».

«Судя по рекламным роликам, которые я видел, с игрой все в порядке. По крайней мере, я так и не понял, что она была сделана китайцем».

«Я тоже их видел, диалоги просто космос. И хоть французская и немецкая версия такое себе, английская версия просто превосходна, я бы даже сказал, что она идеальна».

«Звучит слишком хорошо, чтобы быть правдой».

-----

Корея

«Ты все еще играешь в завоевания легиона?»

«Да, ты больше не вернешься в нее? Решил начать бороздить просторы РПГ-игр?»

«Нет, сейчас я играю в другую игру стратегию».

«Что? В какую?»

«Warcraft: The Frozen Throne».

«Ничего о ней не слышал».

«Конечно не слышал, ее еще нет на корейском рынке. Я еле-еле смог скачать ее с одной китайской игровой платформы».

«Китайская игра? Я не уверен, что уход из завоеваний легиона ради перехода в китайскую стратегию - хорошая идея».

«Эта игра намного лучше завоеваний во всех аспектах. Я бы сказал, что сейчас она — лучшая стратегия на рынке».

«Серьезно?»

«Зуб даю. Я слышал, что скоро появится корейская версия».

«Ладно, я взгляну на нее когда она появится у нас на рынке».

—

Реклама «Warcraft: The Frozen Throne» появилась во всех странах одновременно. Однако из-за ограниченного бюджета реклама не находилась буквально везде, что плохо скажется на скачиваниях за первый месяц.

И наконец-то спустя некоторое время «Warcraft: The Frozen Throne» официально вышла во всех странах!

Чэнь Мо сейчас не мог выпустить ее сам, ибо это стоило очень дорого, да и у него для этого буквально не хватит репутации. За пределами Китая о нем никто не знает...

Успех «Warcraft: The Frozen Throne» целиком и полностью будет зависеть от ее качества!

Стоила «Warcraft: The Frozen Throne» двадцать девять долларов. По сути она стоила в два раза дороже, чем ее китайская версия.

Чэнь Мо не хотел занижать цену ради большего количества продаж, поскольку игроки других стран были более обеспеченными и могли позволить потратить лишнюю пару десятков баксов. Двадцать девять долларов - это не так уж много для такой игры, как «Warcraft: The Frozen Throne».

Более того, в зарубежных версиях также используется та же модель одной бесплатной главы, и именно поэтому Чэнь Мо счел, что такая цена была вполне оправдана.

Если он мог продать ее дороже, почему он должен отказываться от халявных денег?

—

Игроки, которые следили за выходом игры, уже успели скачать ее.

Что больше всего шокировало западных игроков, так это то, что игра была точно такой же, как и говорилось в рекламе - исключительно высокого качества. И эти синематики буквально не давали им отойти от экрана!

Эмоции, которые испытывали игроки, были схожи с эмоциями игроков Китая. От любопытства и до шока, всевозможные эмоции испытали западные игроки...

Игроки, которым понравилась тема и сама игра, скорее всего, купят ее после прохождения

первой главы без каких-либо колебаний.

—

Темный экран...

Глубокий голос, наполненный гневом, возник из ниоткуда...

Предатель?

На самом деле — предали МЕНЯ!

После этой фразы сверкнула молния. Невыразимая мелодия довела напряженность до предела. На экране появился крылатый мужчина с рогами и повязкой на глазах...

Иллидан.

В темном небе под завывания неистового ветра клубились густые темные тучи. Штормовые волны продолжали рвать берег и сотрясать зазубренные скалы.

- Всеми гонимый...

- Всеми...отринутый...

- Но я — слепой, вижу то, что недоступно зрячим!

Камера повернулась к небу, которое было закрыто множеством темных туч.

- Что иногда...судьбу...нужно поторопить!

Прогредел гром, волны начали наваливаться на берег с новой силой, и нечто страшное начало подниматься со дна моря.

Заиграла напряженная музыка, камера ушла под воду и показала множества всплывающих наг...

Молния осветила их ужасные лица.

Нага с трезубцем повернулась к камере и угрожающе зашипела.

- А теперь — вперед! И да настигнет тень рока ВСЕХ, кто встанет у нас на пути!

—

Синематик уже давно закончился, но многие игроки не могли прийти в себя после просмотра.

Этот синематик был потрясающим, одного только монолога было более чем достаточно, чтобы вы забыли, как дышать!

Перевод был усладой для ушей, если бы игрокам не сказали, что это китайская игра, то они бы подумали, что ее создала какая-то компания, о которой им было неизвестно. Мало того, что грамматика находилась на высшем уровне, темп повествования был просто идеальным!

Всего за три минуты образ Иллидана был полностью раскрыт. Вид повествования от первого лица позволил игрокам полностью погрузиться в историю.

Сейчас многие не могли понять того, как какая-то неизвестная китайская компания смогла написать такой красивый монолог!

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1238633>