

Как "Warcraft" распространился по всему миру. Всего за пятьдесят дней активы компании Antarctic Game удвоились! Это очень радостное событие. Теперь он с гордостью может сказать, что способен сокрушить своих соперников во всех аспектах! Ранее самой известной компанией в Соединенных Штатах была компания Wind and Snow! Несмотря на то, что эта компания является игровой в США, за ней стоит огромная французская медиагруппа! Это древняя группа, властвующая над миром, которая укоренилась не глубже, чем Stark Industries! Однако в настоящем мире главное — это сила. Не имеет значения, кто стоит за Fengxue Company, важен тот факт, что они в данный момент не имеют ни одной игры, которую можно было бы продать! Кажется, с появлением "Короля бойцов" любое вдохновение или новый игровой процесс перестали быть важными! После того как игроки были "покрещены" такой графикой, они стали гораздо более требовательными! Ранее море казалось слишком трудным для этого океана! После "Короля бойцов" и "Warcraft" 29, посмотрев на свои игры, ощутили, что это как мозаичная игра, в которую играли школьники на красно-белых компьютерах! Люди — визуальные существа. Тем более, что обе игры, какая бы из них ни была, имеют великолепный игровой процесс! Это просто идеально! Кроме того, что игроки восхищаются этими двумя шедеврами, на официальном форуме Antarctic Company многие фанаты выражают ожидание следующей работы! qq223FDS: Антарктический папа, для меня в мире есть всего две игры, которые действительно стоит играть взрослым — это "Король бойцов" и "Warcraft"! Ожидаю следующую работу! omgzing: О, слава Богу, наконец-то я могу высказаться! Я раньше был разработчиком игр и всегда думал, что игры, которые я создаю, очень интересны, пока не встретил "Короля бойцов"! С первой секунды знакомства моя жизнь изменилась. Я знаю, что никогда не смогу сам создать такую игру, но я могу играть в нее сколько угодно, и теперь я профессиональный игрок в "Короля бойцов", увидимся на чемпионате мира! heaven-zed: Моя семья достаточно открытая, и я с детства был в окружении многих игр, но никогда не видел ничего подобного "Warcraft"! Как бы сказать, эта игра — сборник всех интересных игровых механик, созданных специально для меня. Можно устраивать стратегии, показывать мастерство и соперничать в умении мыслить! Даже истории каждого персонажа можно было бы написать в виде романа! Empire □ Chariot: Верхние сообщения — одни няньки! Где же этот карри-пацан? Лучше думай, иначе ум откажет! Вот и общаются из-за угла! Просматривая сообщения на форуме, Xu Dan не мог сдерживать улыбки. Теперь, когда состояние "Warcraft" стабилизировалось, он также намеренно упростил игровой процесс, чтобы игроки могли легче начать. Можно предположить, что всего одна игра может обеспечивать компанию на пять или шесть лет! Одна игра, которая кормит пять или шесть лет! Какое это достижение! Однако Xu Dan не из тех, кто легко удовлетворяется, его амбиции растут вместе с успехами. Поэтому он уже начал писать план для своей следующей игры! На заглавной странице большими буквами написано 'WOW'. Верно, это "World of Warcraft"! "World of Warcraft" продолжает историю "Warcraft", но игровой процесс изменился. Это будет ролевая онлайн-игра! От игры на карте до открытого мира — это определенно создаст новый рекорд в игровой индустрии! Определенно, производственные расходы "World of Warcraft" слишком велики, и это займет много времени. Хотя существует возможность использования пакета оптимизации игровых эффектов, сначала необходимо создать модели для оптимизации! И только создание модели "World of Warcraft" потребует много времени, особенно для техников, которые пришли учиться от S.H.I.E.L.D. — это совершенно другой уровень! Создавать эту игру действительно сложно! Не говоря уже о огромном мире, бесчисленных подземельях и чудовищах. Только создание основ для "World of Warcraft" занимает месяцы — ему требуется несколько месяцев, чтобы написать десять тысяч слов в день! Многие предыстории служат индикаторами множества задач. После написания этого всего, он сможет приступить к программированию. В целом, по сложности, это не просто создание игры, а открытие нового мира! Открытие мира требует тщательной работы. Xu Dan предъявляет строгие требования к своим произведениям. На написание всех сценариев ушло более трех месяцев! Теперь можно перейти к официальному производству игры. Сначала он отправил свои наброски Ливе, Скае и Май Ширануи. Если бы не Гонитц, который читает только

"Книгу Мудрецов", приходить сюда было бы неуместно, он хотел попросить Гонитца о помощи! А Май Ширануи — ниндзя, и умение быстро учиться — это предшествующее условие. Она давно знакома с обстановкой в компании и теперь может управлять группой техников. В день, когда они получили этот таинственный подарок, все казались задумчивыми. К счастью, работа компании уже сформировала операционный режим, и их должности предоставляют больше свободного времени, иначе могли бы возникнуть проблемы! Вечером, когда Xu Dan вновь пригласил всех на ужин, Лива все еще держала толстую стопку бумажных листов формата А4 и с упоением их читала. Если бы это была книга в твердом переплете, возможно, эта сцена выглядела бы очень красиво, но сейчас она держала толстые офисные листы, и это выглядело так, как будто босс давит на сотрудников! Xu Dan не желал брать на себя вину за это! Вдруг Лива глубоко вздохнула, медленно положила документы на стол, закрыла глаза и подняла лицо к небу. Ее скорость чтения довольно высока, и она успела прочитать все, пока остальные двое изучали 2/3 материалов! Через некоторое время она наконец сказала: — Ух ты, Боже! Прочитав эту историю, я чувствую, что нам стоит вложиться в создание фильма! Ее реплика отвлекла Скаю, которая читала 'книгу', но она не рассердилась, а добавила: — Верно, тоже предлагаю, чтобы босс снял фильм, эта история, если мы применим наши спецэффекты, я гарантирую, что кассовые сборы будут не низкими! Май Ширануи улыбнулась, но не высказала своего мнения. Увидев реакцию всех, Xu Dan спокойно сделал глоток чая. Честно говоря, когда он писал это, на него давила огромная нагрузка, но после завершения написания он ощутил гордость. — Возможно, мы сделаем это в будущем, но завтра я хочу, чтобы все сосредоточились на разработке "World of Warcraft"! Мне нужно не продолжение "Warcraft", а история о большом мире "Warcraft"!