Игроки по всему миру чувствовали уникальную притягательность, которой обладала «Warcraft: The Frozen Throne».

Высококачественные синематики не отпускали игроков от экранов и погружали их в интересную и увлекательную историю мира.

Спустя некоторое время игроки обнаружат, что основной контент игры лежит в ПвП режиме…

И вскоре они увидят, что эта игра может предложить им намного больше, чем они только могли себе представить, из-за чего начнут любить эту игру.

И, в конце концов, они увидят, что система ммр очков невероятно проста и сложна одновременно. Сложно забраться на вершину, но довольно легко понять, почему тот или иной игрок смог забраться туда.

Как появилась игра, так и появились первые обзоры обычных игроков. В основном во всех странах оценка игры приближалась к десяти баллам.

США.

«Эта игра намного богаче и сбалансирование, я такого вообще не ожидал. Честно говоря, я не думал, что она «лучше, чем завоевания легиона во всех аспектах», но после того, как я прошел компанию, я думаю, что она достойна титула и получше».

«Я не понимаю, как создателю вообще удалось так хорошо вписать концепцию героев в стратегию, это просто удивительно!»

«Я думал, что концепт игры будет вертеться вокруг героев . Я думал, что она будет больше похожа на РПГ, чем на стратегию, что не очень бы подходило под определение самой сути стратегической игры. Но как-то создателю удалось совместить эти два типа игр разных жанров!»

«Я вообще не могу перестать играть в нее. У каждой расы есть свои уникальные фишки, но из-за того, что баланс сделан на самом высоком уровне, играть в эту игру намного приятнее, чем в завоевания легиона».

«Я думал, что утверждение о том, что она - лучшая стратегическая игра, которая когда-либо выходила на рынок, было шуткой, но после того, как я прошел компанию за один заход, я понял, что ошибался!»

«Честно говоря, мне немного грустно из-за того, что ее создала китайская компания. Неужели нашим геймдизайнерам не хватает сил?»

Европа.

«Как китайцам удалось создать такой хороший фентезийный мир? Я поражен, я не думал, что они вообще понимают что-нибудь в нашей культуре».

«Мои любимые персонажи - Артас и Иллидан, но они оба оказались антагонистами...»

«Если бы мне не сказали, что ее создала китайская компания, я бы подумал, что ее создала либо американская, либо европейская компания. Она, вероятно, войдет в историю как классическая стратегия, которая поразит сердца миллионов игроков!»

«Хоть я и не люблю компьютерные игры, ибо уже давно вышли хорошие виртуальные игры, ради этой игры я решил сделать исключение и поиграть в нее. И теперь я понял, что интересные игры выходят не только для игровых капсул!»

В Британии даже одно профессиональное издание успело выпустить анализ игры.

«История Артаса самая непредсказуемая. Честно говоря, я был действительно потрясен таким исходом. Праведный сын, который поверил злым силам и поддался приобретению быстрой силы, поднял меч и замахнулся им на людей, которых поклялся защищать, тем самым превратив свое королевство в руины. Удивительно то, что геймдизайнер сумел придумать такую смелую историю!

Но история довольно необычная, и вы можете подумать, что она немного нелогична - почему принц, которому скоро перешел бы трон, решил отказаться от всего? Перешел на темную сторону? Даже убил отца? Это очень сложная тема, и если у этого события не было бы крепкого основания, оно стало бы самым большим недостатком игры и сюжета в целом.

Я могу сказать, что сюжет этой игры - один из лучших в индустрии. Из-за того, что принц был слишком горд, он решил полностью проигнорировать предупреждения Утера.

И после Стратхольмской резни Артас встал на неверный путь. Он был ослеплен местью и ненавистью и делал все возможное, чтобы отомстить.

Пока он не добрался до Нордскола, не потопил корабли и не вытащил ледяную скорбь... В тот момент он был полностью ослеплен ненавистью, и именно поэтому он поддался соблазну и поддался злу.

В конце концов, тьма завладела его сердцем, и он стал кошмаром для всего Лордерона.

Я думаю, что эта история была написана не одним профессиональным писателем, ибо она слишком хороша!»

Корея.

«Не думаю, что мне стоит что-то говорить. Эта игра лучше, чем завоевания легиона с точки зрения всех аспектов».

«Я слышал, что у китайцев уже есть игроки с четырьмя тысячами ммр. Мы должны пойти и надрать им зад, друзья».

Чэнь Мо был прав насчёт того, что в западных странах его игра будет даже популярнее, чем в Китае.

Фэнтези уже давно глубоко укоренились в их культуре, а это означает, что играть в его игру будет намного больше людей, чем в Китае.

С помощью зелий просмотра воспоминаний Чэнь Мо воссоздал английскую версию «Warcraft: The Frozen Throne» на сто процентов и сделал еще даже чуточку лучше.

Поскольку игра «Warcraft: The Frozen Throne» была выпущена по всему миру в одно и то же время, продажи продолжали расти и достигнули отметки в сто тысяч за три дня!

При таких темпах она должна будет достигнуть отметки в семисот тысяч продаж за первый месяц. Чаще всего на данный момент его игру покупали в Европе, США и Корее.

Европейцам и американцам она понравилась из-за темы игры. На их рынке хоть и существовали фэнтезийные игры, а также стратегические игры, но такой игры, которая объединила бы в себе стратегию и фентезийный мир не существовало. И не было ни одной игры, сюжет который был хотя бы близок к уровню «Warcraft: The Frozen Throne».

Она была довольно популярна в Корее, потому что тамошние игроки очень хорошо играли в стратегии и по большей части большинство игроков любили подобные игры.

Конечно продажи были не очень впечатляющими, если сравнивать их с продажами какой-

нибудь другой игры, но для стратегической игры такие продажи были просто прекрасными.

В основном такой малый объем продаж был связан с небольшой базой игроков, которые любили и играли в стратегии.

Более того, известность компании Чэнь Мо даже на процент не приблизилась к известности компании «Blizzard» из его предыдущего мира, поскольку на тот момент она уже успела выпустить такие игры, как «Diablo» и «Starcraft», а так же уже на тот момент на рынок вышло несколько игр из серии игр «Warcraft», из-за чего «Warcraft: The Frozen Throne» получила огромное количество внимания.

Но Чэнь Мо все равно гордился тем, что смог добиться такого результата.

Если его игра продастся в семьсот тысяч копий за первый месяц, это будет означать, что Чэнь Мо получит около двадцати миллионов долларов, и даже после того, как часть от этих денег отойдет дистрибьютору и уйдет на налоги, он все равно получит намного больше прибыли, чем от других своих игр!

http://tl.rulate.ru/book/48330/1238634