

Новость о том, что «Warcraft: The Frozen Throne» стала популярной игрой в других странах, быстро распространилась по всему Китаю.

«Warcraft: The Frozen Throne» стала довольно популярной в других странах? Особенно в Европе и Америке? Это странно, неужели там раньше не выходили фэнтезийные игры? Почему они ее покупают?»

«Я тоже думал об этом, хоть «Warcraft: The Frozen Throne» довольно хороша, разве она может удовлетворить зарубежных игроков? Я думал, что они будут более привередливы».

«Все оценили его игру довольно высоко. В Великобритании уже появилось профессиональное издание, которое оценило «Warcraft: The Frozen Throne» в десять баллов!»

«Игроки тоже любят ее! Должно быть, на этот раз Чэнь Мо заработает много денег. «Warcraft: The Frozen Throne» захватила китайский рынок стратегий, и теперь он хочет, чтобы она захватила весь международный рынок?»

«Я ревную».

«Почему вы все так негативно отзываетесь об этом событии? Я думаю, что это хорошая новость. В конце концов китайские игры и особенно китайские стратегии никогда не были популярными на международном рынке. Но эта игра Чэнь Мо поможет всем китайский геймдизайнерам в дальнейшем!»

«И что? Нам то какая польза с этого? Более того, Чэнь Мо создал западную фэнтезийную игру, которая вообще никак не помогает с распространением нашей культуры».

«Вы, ребята, просите слишком многого. Это правда, что его игра никак не прославит китайскую культуру, но разве наши фильмы или книги пользуются популярностью за границей? Я думаю, что такой шаг нельзя делать тогда, когда ты еще слишком мал. Я думаю, что он будет постепенно, шаг за шагом, продвигать нашу культуру».

«Полностью согласен с тобой, брат!»

—

Разговор обычных китайских игроков.

- Ты слышал, что Варкрафт Чэнь Мо довольно тепло был принят за границей?

- Угу, отзывы довольно хороши. Особенно хорошо его игра продается в Европе и Америке!

- Это здорово, что хоть какая-то игра смогла выйти за пределы нашей страны!

- Честно говоря, мне не терпится поиграть с игроками из других стран!

- Хорошо, что мы смогли начать в Варкарфт задолго до того, как она вышла на международный рынок, сейчас у нас есть уже три игрока, которые близки к взятию четырех тысяч ммр. На этот раз мы сможем переплюнуть корейских задротов, верно?

- Надеюсь, но в Корее слишком много настоящих монстров!

—

Магазин видеоигр Чэнь Мо пользовался популярностью последние несколько дней.

Многие преданные игроки «Warcraft: The Frozen Throne», которые жили в имперской столице приходили в магазин видеоигр, чтобы лично встретиться с Чэнь Мо.

Игроки очень редко обращали внимание на геймдизайнеров и в лучшем случае остановились бы на доставке бритвенных лезвий, если бы их не устроило что-нибудь в игре.

Но Чэнь Мо был другим, Чэнь Мо был «Silent-ом», тем, кто показал им различные стратегии, тем, кто достиг четырех тысяч ммр без единого поражения. Когда он комментировал игру игроков, он показал, что был довольно харизматичным и приятным человеком. Прошло совсем немного времени, но он уже приобрел довольно большую преданную фанатскую базу. Любой, кто плохо отзывался бы о Чэнь Мо, получил кучу комментариев от разъяренных поклонников.

Популярность Чэнь Мо еще больше возросла после выхода «Warcraft: The Frozen Throne». И с того момента игроки навещали его магазин каждый день.

Поскольку Цзоу Чжо жил неподалеку, он давно стал завсегдатаем магазина видеоигр и ежедневно играл в «Warcraft: The Frozen Throne», мечтая достичь трех тысяч пятиста ммр.

Магазин видеоигр был довольно мал и в нем было всего восемнадцать компьютеров и десять массажных кресел. И из-за этого места катастрофически не хватало.

Было много игроков, которые пришли в магазин видеоигр Чэнь Мо только для того, чтобы поиграть в его игры, но так как в его магазине не было достаточного количества компьютеров, многие уходили в интернет-кафе «Судьба», чтобы поиграть в «Warcraft: The Frozen Throne». Такое развитие событий сделало Чжуо Яо действительно счастливой, так как она получила огромное количество новых посетителей за бесплатно.

Но Чэнь Мо не был доволен текущим состоянием дел, так как все приходящие игроки

действительно были дружелюбны, а так как магазины видеоигр геймдизайнеров в основном открывались для получения обратной связи от игроков, было бы неразумно просить их уйти.

Это так же заставляло Вэнь Линвэй и Цзя Пэна почувствовать себя не в своей тарелке. Они давно уже рассматривали магазин видеоигр Чэнь Мо как нечто личное, но из-за популярности «Warcraft: The Frozen Throne» они банально не могли там спокойно находиться.

И сейчас Чэнь Мо подумывал о переезде в более обширное помещение.

Но если он переедет в другое место прямо сейчас, это будет ошибкой. Конечно же у него хватало денег на переезд, но сейчас его компания все еще активно развивалась, и было бы неразумно переезжать в данный момент.

Поскольку игра «Warcraft: The Frozen Throne» была чрезвычайно популярна, многие хотели пожать руку Чэнь Мо просто ради галочки, так что через несколько месяцев все должно будет вернуться в нормальное русло.

Чэнь Мо сейчас копил деньги на разработку своей следующей игры, так что трата этих денег на приобретение новых компьютеров, массажных кресел и много чего еще было бы неразумным решением.

И именно поэтому Чэнь Мо решил пока что базироваться в этом помещении, но после того, как он выпустит игру, которая превзойдет «Warcraft: The Frozen Throne», он решил, что именно тогда переедет в другое помещение.

Каждый день на форуме многие игроки обсуждали разные аспекты «Warcraft: The Frozen Throne». Большинство дискуссий касалось стратегий, в то время как сюжет обсуждали довольно редко.

Но этого было более чем достаточно, и в ближайшее время эти дискуссии точно не утихнут. Особенно это касалось таких тем, в которых обсуждалось, какая раса была сильнее, и обычно такие темы были намного популярнее и более горячими, из-за чего зачастую заканчивались словами: «Го 1 на 1 или зассал?»

Многие игроки, у которых было мало ммр, любили писать всякую чушь, из-за чего некоторые темы были наполнены полной неразберихой.

И именно поэтому Чэнь Мо решил включить отображение количества ммр писавшего. С тех пор ссор стало меньше и каждая дискуссия стала проходить гораздо спокойнее.

И с течением времени сообщения, подобные этим, стали появляться все чаще:

«Я хотел написать тебе, что ты сказал полную чушь, но когда увидел, что у тебя три семьсот

ммп понял, что был неправ».

«Э-э, три тысячи шестьсот ммп? Чувак, я был не прав, давай закроем тему!»

«Тысяча двести ммп? И ты смеешь писать такое! Иди и апни хотя бы две тысячи, а потом открывай свой рот»

—

«Warcraft: The Frozen Throne» была в основном идеально сбалансирована в его предыдущем мире. Особенно после версии «1.24е», компания «Blizzard» только и делала, что выпускала небольшие изменения время от времени.

В его версии, за исключением того, что нежить была немного слабее в силу того, что добыча золота из рудника происходила с некоторой задержкой, все расы были в основном равны и ни у какой из них не было явного преимущества перед другой расой.

Более того, несмотря на то, что сейчас нежить была известна как самая слабая раса, рано или поздно она будет признана сильнейшей расой.

Профессиональные игроки, которые играли только на нежити, ни разу не выигрывали турнир «WCG», но по большей части это было из-за того, что очень малое количество профессиональных игроков выбирали нежить как свою основную расу, и такое длилось целых десять лет, но в 2012 году китайский игрок, который играл за нежить, победил корейского игрока, который играл на орках и попал в финал. Спустя два часа он выиграл турнир со счетом 2:1 и стал первым игроком, который смог забрать кубок, выиграв лучшего игрока орков, играя за нежить.

И тогда это доказало, что «Warcraft: The Frozen Throne» была очень сбалансированной игрой. Но в этом мире Чэнь Мо будет время от времени выпускать патчи, из-за чего игроки будут возвращаться и наслаждаться его игрой еще очень долгое время.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1238635>