

В целом, на пути международного релиза игры «Diablo» не возникло никаких препятствий, и все прошло даже немного лучше, чем с выпуском игры «Warcraft: The Frozen Throne».

Компания «Удар молнии» приобрела некоторую известность за рубежом после выпуска игры «Warcraft: The Frozen Throne», особенно глубокое впечатление было произведено на игроков, которым нравились подобные игры, и именно поэтому игре «Diablo» удалось привлечь так много внимания, прежде чем она начала продаваться.

Кроме того, западные фэнтезийные темы, особенно в Европе и Америке, всегда были популярны, более того, «Diablo» была РПГ-игрой, а это означало, что по большей части аудитория игры «Warcraft: The Frozen Throne» заинтересуется ей.

Единственным отличием от китайских игроков заключалось в том, что зарубежные игроки были более терпимы к недочетам или багам.

И после рекламы многие игроки с нетерпением ожидали выхода игры «Diablo»!

Игра «Diablo» стоила сорок девять долларов, намного дороже, чем игра «Warcraft: The Frozen Throne». Это было связано с тем, что разработка игры «Diablo» обошлась в более крупную сумму, была более качественной и была РПГ-игрой, которая обрела огромную аудиторию за короткий срок.

—

Сегодня стартовал официальный день продаж игр «Diablo» за рубежом.

Многие игроки, которые положили глаз на эту игру, купили и скачали ее в первые же мгновения, и многие из них были хардкорными игроками игры «Warcraft: The Frozen Throne». Они верили в то, что разработчик, который смог создать игру «Warcraft: The Frozen Throne», создаст не менее хорошую РПГ-игру.

Вскоре эти игроки были полностью поглощены уникальным стилем игры «Diablo» и высококачественным сюжетом.

Зарубежные игроки, особенно игроки из Европы и Америки, были даже более знакомы с темой игры по сравнению с китайскими игроками, поэтому было более вероятно, что они даже намного лучше отнесутся к этой игре.

В то же время ангелы, демоны и нефалемы были невероятно близки сердцам европейских и американских игроков. История спасения мира также соответствовала западному героизму.

Так что игроки со всего мира отнеслись к этой игре с теплотой.

В высших небесах.

- Тираэль, древний закон небес строго запрещает нам вмешиваться в мир смертных!

- И ты преступил его, сознательно!

Империиус восседал на троне в своих блестящих золотых доспехах с пылающими крыльями, которые символизировали род Бога.

Тираэль, облаченный в серебряные доспехи, не отступил: - И в чем же я виновен, Империиус? Что несудит справедливость, пока ты, как трус, прячешься за своим тронем!

- Замолчи!

Империиус превратился в поток света и бросился к Тираэлю, после чего схватил его нагрудник одной рукой.

- Ты ответишь за своеволие!

Золотой и серебряный ангелы начали сражаться друг с другом, и, наконец, Тираэль схватил копьё Империиуса и направил его на Архангела, который был частью совета Ангириса, и сказал праведно: - Не тебе судить меня! Я - сам справедливость!

- Мы должны служить высшей цели, защищать невинных, но если небеса сковывают вам руки, я больше не могу называться вашим братом!

Тираэль схватил свои ангельские наплечники и издал болезненный крик. Его божественная энергия начала вытекать из него и окутала весь зал.

Империиус отступил назад и сердито сказал: - Святотатство!

Крылья Тираэля упали на землю, после чего исчезли. Красное пламя окружило его тело, после чего щупальца света вырвались с пола и схватили его, утянув в мир смертных.

Он стал «падающей звездой», которая устремилась к собору Тристрама

—

История игры «Diablo» вызвала много дискуссий среди зарубежных игроков.

«Честно говоря, я был очень удивлен поступком Тираэля. Мир игры «Diablo» казался невероятно безнадежным, поскольку главный герой сражался в одиночку, независимо от того, куда он шел. Я не думаю, что у него вообще есть союзники, но я думаю, что Тираэль мог бы помочь ему, хотя бы немного».

«Идеальный персонаж, че прикопался?».

«Так как он ангел справедливости, он строго соблюдает закон, правила и порядок, и поддерживает справедливость и праведность во все времена, потому что это обязанность ангела справедливости».

«Но в критический момент, чтобы спасти мир, Тираэль решил встать на сторону людей, тем самым нарушив закон и порядок небес и отказался от своего титула. Я думаю, что это было действительно смелым шагом!»

«Верно, за всю свою жизнь я был несколько раз так сильно увлечен сюжетом игры! Надеюсь в дальнейшем эта компания подарит нам множество подобных игр!»

—

Пока что все было похоже на то, как игра «Diablo» начала продаваться в Китае, большинству игроков действительно понравилась игра, особенно ее концовка. Международная версия сумела сохранить оценку в районе девяти баллов.

Кроме того, зарубежные игроки прониклись к этой теме быстрее и проще, поэтому выступление игры «Diablo» на международном рынке было лучше, чем ожидал Чэнь Мо, за первую неделю было продано около шестисот тысяч копий, а за первый месяц было продано три миллиона копий.

Чэнь Мо подсчитал, что с учетом зарубежных и китайских продаж, его игра «Diablo» продалась тиражом в десять миллионов копий. Хотя это число не шло ни в какое сравнение с тридцатью миллионами копий в его предыдущей жизни, такой результат все еще был очень хорошим.

Однако все больше и больше гневных комментариев начали появляться после огромного успеха «Diablo» за границей.

И даже зарубежные игроки уже начали возмущаться.

«Я чувствую себя обманутым, сюжет был приличным, и игра была качественной, но эндгейм контент такой скучный! Я не могу в это поверить, эта игра даже близко не стоит с игрой «Warcraft: The Frozen Throne!»

«Конечно, даже принимая во внимание тот факт, что это однопользовательская игра, эндгейм

слишком монотонен».

«Согласен с вами. Качество и сюжет игры не вызывает нареканий, но этот эндгейм...»

«Невероятно скучная игра. Я понятия не имею, почему геймдизайнер решил оставить все как есть! Кому вообще будет интересно фармить шмотки получше на одних и тех же локациях 24/7?»

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1279600>