

Вскоре Чэнь Мо стал лететь не очень быстро, чтобы игроки, которые летели вместе с ним, смогли привыкнуть к этому ощущению.

Игроки, которые последовали за Чэнь Мо, вскоре увидели великолепные пейзажи всего города.

В это же время Чэнь Мо сказал со слегка низким, хриплым акцентом: - Оргриммар - один из главных городов Азерота, расположен он на севере Калимдора.

- Чтобы почтить память легендарного героя Оргрима Думхаммера, после бегства из Восточного королевства, Тралл с помощью Рексара привел орков к созданию Оргриммара.

- Оргриммар расположен в вечной ветреной долине к северу от засушливого и жаркого Дуротара. Это самый большой город воинов в мире Азерота. Он имеет прочные высокие стены, огромные городские ворота и множество сторожевых башен. В то время горная местность на севере Дуротара использовалась для объединения горной местности и города в качестве естественного барьера.

С объявлением Чэнь Мо обзорная группа пересекла главный парадный вход Оргриммара и прибыла в Долину Силы.

- Оргриммар - гостеприимный город и торговый центр Орды.

- Это здание - Зал Воинов, именно там воины, создавшие бессмертные заслуги Орды, получают награды.

- Многие торговцы курсируют между банком и аукционным домом, перепродавая свои любимые товары.

- В задней части банка находится башня дирижаблей, где люди могут сесть на дирижабль в Тандер Блафф, главный город Тауренов, а у дверей башни вы можете сесть на дирижабль в Подземный город.

- С тропинки с правой стороны Зала Воинов вы можете попасть в Долину Чести.

- Тралл и Вол'джин находятся в крепости Громмаш. Если вы станете уважаемым воином в Орде, то сможете войти в это место и обсудить будущее развитие Орды с вождем.

- Вон там - орк-воин.

- Он был сиротой, и Тралл взял его с собой в Калимдор. Постепенно он вырос в квалифицированного солдата и стал лучшим патрульным Оргриммара.

- Он путешествует по Оргриммару каждый день. Он видел драки, вызванные нечестными сделками перед аукционным домом. Он также подвергся насилию со стороны Гамора в отеле. Он видел, как играют в азартные игры на флагах у дверей Оргриммара.

- Он был в Тандер Блаффе однажды и наблюдал за звездами с Кэрном Кровавым Копытом у костра. Он также был в Подземном городе и несколько раз обходил его, чтобы найти территорию Императорской семьи.

- Иногда он останавливается перед скелетом Повелителя Ямы и думает о том, как Гром Адский Крик победил этого огромного монстра. Он также вошел в крепость Громмаш и наблюдал за тем, как Тралл и Вол'джин спорят о следующей стратегии.

- Возможно, с точки зрения Альянса, Орда - это группа ненадежных диких варваров, но эти зеленокожие орки также любят Азерот.

- Фордринг однажды сказал: «Раса не определяет наличие чести. Я видел некоторых орков, которые хотели стать такими же уважаемыми, как благородный рыцарь, и я также видел некоторых людей, которые были такими же злыми, как самые жестокие природные катастрофы».

- Ладно, ребята, эта экскурсия окончена. Я желаю вам всем хорошо провести время в Оргриммаре.

Как только Чэнь Мо закончил говорить, он снова превратился в ворону и улетел.

Магия, позволяющая игрокам парить, начала медленно ослабевать, из-за чего они начали медленно опускаться на землю.

Но многие игроки все еще были погружены в историю.

- Повелитель ям? Гром Адский крик? Да, я помню! В «Warcraft: The Frozen Throne» Гром Адский Крик и Повелитель Ямы погибают вместе, я до сих пор помню эту сцену!

- Изначально я хотел быть за Альянс, но с сегодняшнего дня я за Орду!

- Seriously, эльфы крови выглядят намного лучше, чем люди...

По сравнению с Штормградом, Оргриммар был совершенно другим. Он был полон дикости и суровости, но в глазах игроков он выглядел довольно привлекательно.

Цзоу Чжо обошел парочку мест в Оргриммаре и быстро понял, что этот город был действительно большим!

По ощущениям Оргриммар занимал больше места, чем Штормград, и в нем было очень легко заблудиться. Поскольку структура Штормграда была относительно систематизированной, в нем было сложно заблудиться. Оргриммар же был построен на горном хребте, и хотя в нем было какое-никакое разделение, разница в высоте между различными областями иногда сбивала с толку новых игроков.

Однако во время экскурсии по Оргриммару Цзоу Чжо обнаружил интересную вещь.

Голос всех игроков, похоже, был подправлен игрой, чего не было сделано в Штормграде.

Голоса разных рас разные, например, голос орка был очень грубым, голос нежити мрачным, а голос эльфов крови был относительно высоким и громким.

Сейчас за Орду игроки по умолчанию играли за эльфов крови, так что когда они начинали говорить, система автоматически подстраивала их слова под звучание эльфов крови. Хотя голоса игроков все равно сильно отличались, в общем и целом их голос был похож на представителей расы эльфов крови.

Это заставило Цзоу Чжо почувствовать удивление.

На самом деле, с точки зрения технологий этого мира, сделать нечто подобное было несложно. Если Чэнь Мо захочет, общение между игроками будет звучать еще более естественно. Например, если игрок скажет что-то, что не соответствовало мировоззрению игры, это будет отсеяно и не будет услышано другими игроками, или же будет перефразировано самой системой.

Однако нечто подобное нужно будет прорабатывать очень долго и на данный момент эта функция не была готова, поэтому в настоящее время она не была выпущена.

После полной готовности этой функции можно будет рассмотреть возможность запуска специального «ролевого сервера». На этом сервере игроки смогут общаться только так, словно это был не игровой, а реальный мир. В случае чего система автоматически подстроит слова игрока под Вселенную Азерота, чтобы все звучало более естественно.

В таком случае любое взаимодействие игроков с неписями или с другими игроками будет выглядеть естественно, что только усилит ощущение реальности происходящего.