

Благодаря новому способу управления, большой глубине игрового процесса и приятному сюжету, World of Warcraft: The Frozen Throne пользуется спросом у бесчисленных игроков в стратегии в реальном времени.

Это особенно актуально, поскольку не так давно вышел HD-ремейк World of Legion от Blizzard, подчеркивающий превосходство World of Warcraft: The Frozen Throne.

По мнению многих игроков, любящих стратегии, World of Legion, как сказал бы Big G, недостойна носить обувь для World of Warcraft: The Frozen Throne.

Бесчисленные игроки ежедневно изучают тактики World of Warcraft: The Frozen Throne и постоянно вступают в битвы с другими игроками.

Ранги рейтинга распределяется по очкам: 1-1499 — бронза, 1500-1999 — серебро, 2000-2499 — золото, 2500-2999 — платина, игроки, 3000-3499 — алмаз, 3500-3999 — мастер, игроки с 4000~5000 очками — грандмастер.

Но даже Big G и другие боги в настоящее время сражаются на платине, но с их навыками и пониманием игры, это лишь вопрос времени, когда они достигнут уровня мастера или даже грандмастера

Даже если они достигнут уровня грандмастера, это не престижно, ведь World of Warcraft: The Frozen Throne только что запущена, и многие тактики еще не разработаны.

Даже если есть два человека с разницей в баллах, если у одного из них вдруг случится вспышка вдохновения и он придумает новую тактику, не исключено, что он сможет победить соперника с более высоким рейтингом. Точнее говоря, нечто подобное происходит каждый день в World of Warcraft: The Frozen Throne.

Особенно когда в игру вступили иностранные игроки, конкуренция становится еще более острой, и каждый хочет удержать первое место.

В те времена World of Legion не была выпущена первой в Китае, что давало иностранным игрокам больше времени для погружения в игру. Когда отечественные игроки вошли в World of Legion, они долгое время испытывали давление со стороны иностранных игроков.

Хотя таких богов, как Big G, становилось все больше, были и зарубежные боги, и у обеих сторон были схожие навыки и понимание игры, поэтому победить друг друга было нелегко.

После всех этих лет в первой десятке World of Legion по-прежнему доминируют иностранные игроки, и первое место никогда не занимал китайский игрок, а лучшим результатом было второе место.

Теперь, когда World of Warcraft: The Frozen Throne имеет более глубокий геймплей, и все начинают с одинаковых позиций, тот, кто сможет добраться до вершины World of Warcraft: The Frozen Throne, определенно более престижно, чем в World of Legion.

Все любители стратегии в Китае сдерживали свою энергию много лет, чтобы достичь первого места.

Более того, World of Warcraft: The Frozen Throne потеснила World of Legion во всех аспектах, заставив отечественную стратегию реального времени встать на вершину Аквамарина и принеся славу Китаю.

Конечно, они, как игроки, тоже должны соревноваться. Если первое место заберут иностранные игроки, разве они не подведут Сюнь Цзе? А отечественную сцену стратегических игр в реальном времени?

Иностранные игроки считают, что стратегии — это их сильная сторона, о чем свидетельствует рейтинг World of Legion.

Даже если бы World of Warcraft: The Frozen Throne была создана Сюнь Цзе, китайцем, им все равно пришлось бы занять первое место, и они не смогли бы легко уступить его игрокам из Китая.

Что касается "World of Legion" Blizzard, то кого она волнует? До выхода игры было много игроков, которые высказывались, что несколько добавило жару Blizzard и World of Legion.

Но сейчас наиболее широко обсуждаемой стратегией является только "World of Warcraft: The Frozen Throne". В сообществе часто обсуждают, например, как следует строить оборонительные башни за людей? Как лучше Мастером Клинка преследовать своих противников?

Как разбить трио героев нежити с помощью стаи ледяных драконов? Кто является самым популярным из всех героев-женщин? А герои-мужчины ?

Это, несомненно, еще один удар под дых для Blizzard. Иногда быть обруганным — не самое страшное, а вот быть забытым — самое худшее.

Сюнь Цзе видел всю эту конкуренцию между игроками, но он не собирался вмешиваться и позволил игрокам играть свободно.

Хотя у него в голове были тактики, которые великие боги на Земле оттачивали тысячелетиями, и он сможет изменить их, когда будет носить титул "Игрок номер один", он не собирался применять их сейчас.

Конечно, Сюнь Цзе хотел бы, чтобы место номер один в World of Warcraft: The Frozen Throne осталось в Китае, но если он сам спустится вниз, даже если он выиграет у иностранных игроков, это будет не совсем победа, и иностранных игроков это не убедит.

Только когда игроки будут продолжать исследовать и создавать новые тактики самостоятельно, они почувствуют чувство достижения и причастности к World of Warcraft: The Frozen Throne.

Если бы эти тактики были выпущены в самом начале, это ограничило бы воображение игроков. Возможно, на Аквамарине есть великие игроки, которые смогут открыть совершенно новую тактическую систему!

Открыв отчет, сделанный Юй Чжаоя, Сюнь Цзе внимательно изучил подробные данные по двум играм.

С момента выхода Back 4 Blood было продано в общей сложности девять миллионов копий, но поскольку сюжет был незначительным, а игра поддерживалась случайными событиями, рейтинг составил всего 9 из 10.

По оценкам Сюнь Цзе, через некоторое время рейтинг "Back 4 Blood" еще больше снизится, и окончательный рейтинг будет стабильно держаться на уровне 8,8.

Это нормально, в конце концов, это игра про зомби, даже с новым геймплеем случайных событий, даже с базой игроков Битвы за выживание, она все еще недостаточно глубока.

А у World of Warcraft: The Frozen Throne данные намного лучше. Игра продалась тиражом почти 20 миллионов копий, несмотря на то, что вышла позже "Back 4 Blood" и имела не очень популярный жанр RTS.

Игра очень популярна среди игроков, независимо от того, как она работает, как в нее играют, сюжета, глубины, персонажей и т.д. Даже если вы не являетесь игроком в стратегии в реальном времени, вас привлекут рекламные арты игры, а также качественные синематики.

Текущая оценка World of Warcraft: The Frozen Throne составляет 9,5 из 10, и ему еще есть куда расти. Некоторые инсайдеры отрасли отметили, что окончательный рейтинг World of Warcraft: The Frozen Throne, скорее всего, достигнет 9,8 из 10!

В целом, обе игры показали хорошие результаты, но Сюнь Цзе по-прежнему видит проблему в данных.

И "Back 4 Blood", и World of Warcraft: The Frozen Throne имели наименьшие продажи в Японии, что заставило Сюнь Цзе слегка приуныть.

Предыдущая "Sekiro: Shadows Die Twice" не собрал большого урожая с кошельков игроков в Японии, и эти две игры тоже этого не сделали. Неужели он действительно ничего не может сделать с японскими игроками?

Нет! Где упал, там и встал!

В любом случае, подчиненные должны следить за такими вещами, как последующие отзывы об этих двух играх, поэтому ему не нужно какое-то время заниматься большими играми, у него есть время и силы на разработку новой игры.

Поскольку они не купились на японские элементы в Sekiro: Shadows Die Twice, придется найти другой способ.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2869205>