

На форуме игры «Завоевания легиона».

---

«Я слышал, что появилась новая китайская стратегия, которая стала очень популярной».

«Я тоже слышал о ней. Ты же об «Warcraft: The Frozen Throne» говорил? Это довольно неплохая игра с западным фэнтези в основе».

«...Неужели? Я думал, что западные фэнтезийные миры уже давно вымерли. Разве императорская династия и дзен недавно не анонсировали свои игры? Кто вообще осмелился пободаться с этими двумя титанами?»

«Чэнь Мо и его компания — Удар молнии».

«Чэнь Мо? Никогда о нем не слышал».

«Ты слышал о растениях против зомби?»

«А? Разве эту игру не издала компания, которая занимается только мобильными играми? Она что, решила залезть на компьютерный рынок?»

«Такой храбрый...»

«Я слышал, что у этого парня есть какие-то магические силы или что-то вроде того, ибо независимо от того, какая игра выходит от него, она всегда становится успешной. О, я уже загрузил этот Варкрафт, я расскажу вам о нем как только немного сыграю».

«Вперед! Мы будем ждать тебя!»

---

Все, кто активно общался на этом форуме, были фанатами стратегий, и подавляющее большинство из них играли в «Завоевания легиона».

Один из администраторов форума, Кайзер, спросил: «Что? Вышла новая стратегия? Скиньте ссылку, я заценю ее».

После этого сообщения начались обсуждения.

«Ого, Бог хочет поиграть в новую игру? Ладно, видимо мне тоже стоит попробовать».

«Даже Бог заинтересовался новой игрой, я, пожалуй, тоже ее скачаю».

«Бог, ты просто можешь скачать ее с сайта компании Удар молнии».

Кайзер был хорошо известен в китайском сообществе. В «Завоеваниях легиона» есть несколько суперзвезд, и Кайзер был одним из них.

Однако он не был лучшим из лучших, на пике своих сил он смог войти в топ десять своей страны. Причина, по которой он был хорошо известен публике, заключалась в том, что он всегда критиковал «Завоевания легиона» на различных форумах и даже был известен тем, что указывал разработчикам на баги, и, конечно, почти ни один из них не был до сих пор исправлен.

Кайзер считался главным человеком по обсуждениям стратегий в Китае. Он записал несколько отличных гайдов для «Завоевания легиона», а также имел свою собственную немаленькую базу поклонников.

Этот парень молчал уже долгое время. Но теперь, когда он скачает новую стратегию, его поклонники начали ожидать еще несколько отборных высказываний в сторону этой новой стратегии.

На самом деле этот «Бог» с огромной фанатской базой был всего лишь студентом второго курса.

Сюэ Каю было семнадцать лет и происходил он из состоятельной семьи, был большим поклонником стратегий и приобрел базу поклонников благодаря стримам и отличным гайдам.

Он уже не раз ругал разработчиков «Завоеванием легиона», но все, что получил в ответ — молчание и бездействие.

Поэтому Сюэ Кай ждал появления новой стратегии. Услышав, что китайский геймдизайнер разработал стратегию, он возложил на нее большие надежды.

Скачав игровую платформу компании «Удар молнии», он зарегистрировал новую учетную запись и скачал «Warcraft: The Frozen Throne».

Загрузка заняла совсем немного времени.

На иконке был изображен молодой человек, глаза которого были полны злых намерений.

Сюз Кай дважды щелкнул по иконке.

На экране вспыхнул логотип компании «Удар молнии».

Зловещий порыв ветра...пролет камеры сквозь облака...

Вслед за зловещим ветром заиграла мелодичная мелодия.

Ворона пролетела над заснеженной вершиной, через пустынное ущелье, и, наконец, долетела до густонаселенного человеческого города.

Дворец людей, имперская столица Лордерона.

Отовсюду слышалась болтовня, пока король Теренас сидел на троне в глубокой задумчивости.

В то же время ворона вылетела из ниоткуда и появилась прямо перед королем.

Фоновая музыка немного притихла, и зловещая ворона привлекла внимание короля.

Пока все остальные в комнате болтали, ворона начала светиться подозрительным зеленым цветом и спустя мгновение превратилась в человека.

Медив.

Его лицо было закрыто капюшоном, но его голос был слышен всему замку.

- Люди в опасности. Орды тьмы придут снова, и мир будет на грани войны!

- Единственная надежда для твоего народа - двинуться на запад, в забытые земли, в Калимдор!

- Я не знаю, кто ты и зачем ты тут, но сейчас не время для пророчеств! - с явным огорчением воскликнул король, вставая с трона. - Если на нас нападут, я решу, как защитить своих граждан! Не ты!

В этот момент приятная фоновая музыка сменилась печальной меланхоличной мелодией.

- Однажды я потерял свою человечность, но я не позволю этому произойти снова.

- Если ты не сможешь решить эту проблему, я найду кого-нибудь другого.

Медив повернулся и ушел, бросив напоследок одно сообщение.

- Я предупредил тебя, судьба людей в твоих руках.

После этого экран почернел.

Хоть этот синематик был коротким, но в нем содержалось много информации. Сюэ Кай до этого момента особо не интересовался историей Азерота, но этот короткий синематик смог его зацепить.

Орки уже начали атаковать людей, а вместе с ними начала распространяться какая-то неизвестная болезнь. Таинственный человек пришел к королю, но его слова не были восприняты королем всерьез.

Этот синематик сумел показать важную часть истории, и хоть Сюэ Кай не знал, кто такой Медив, и не знал, что это за человеческий город, но этого было более чем достаточно, чтобы история смогла привлечь его внимание.

Более того, синематик действительно был хорошо проработан.

В этом мире Китай не испытывал недостатка ни в хороших анимационных компаниях, ни в хороших художниках, ни в хороших компаниях по производству звуковых эффектов, ни в актерах озвучки, единственное, чего не хватало компаниям - денег.

Хороший синематик может быть создан с помощью вливания достаточного количества денег, и хоть этот не лучший из лучших, но он не так уж и далеко от звания лучшего синематика.

Единственная проблема заключалась в том, что многие разработчики не хотели тратить на них деньги.

Синематики будут длиться от двух до трех минут, но денег для их создания нужно потратить столько, сколько хватило бы на создание мобильной игры.

Почему Чэнь Мо потратил так много денег на синематик?

Было неизвестно, сколько компания «Blizzard» потратила на синематики для игры, но поговаривали, что все синематики в «Wrath of the Lich King» обошлись компании «Blizzard» в пять миллионов долларов.

В параллельном мире из-за невероятного скачка технологий, а также из-за более низкой оплаты труда, вопрос создания синематика не был таким дорогим, но все же обошелся в приличную сумму денег.

Чэнь Мо выбрал не самый качественный вариант, а чуть более дешевый, но результат его вполне устроил.

Тем не менее Чэнь Мо все равно потратил чуть больше тридцати семи миллионов юаней.

Но в эту цену входили все синематики, которые появлялись в других частях серии игр «Warcraft».

Чэнь Мо потратил огромную сумму денег, которая принесла ему «I am MT», только для того, чтобы все выглядело очень кинематографично. Некоторые синематики, которые были слишком дорогими, были заменены простым текстом или же мини анимацией, что сэкономило Чэнь Мо много денег.

Честно говоря, если бы у Чэнь Мо не было «I am MT», он не смог бы найти столько денег.

Если бы Чэнь Мо решил полностью упороться в кинематограф, стоимость создания игры легко превысила бы отметку в сотню миллионов.

Сама игра, включая художественное оформление и тому подобное, даже близко не стояла с отметкой в сто миллионов.

Только Чэнь Мо и Го Фэн из компании «Аврора» знали об этом, Су Цзинью и остальные вообще не знали о том, сколько он потратил на это. Су Цзинью и Цянь Кун, вероятно, умрут от шока, если узнают об этом.

В конце концов, это был огромный риск. Если его игра не станет успешной, разве тогда Чэнь Мо не потеряет десятки миллионов просто так?

Если бы он потратил эти деньги на донатную игру, подобную «I am MT», он заработал бы гораздо больше денег!

Но Чэнь Мо знал, что трата денег на синематики была правильным решением.

Они могут не принести никаких бонусов другим играм, но в случае «Варкрафта» все было наоборот! Каждый синематик этой игры войдет в историю, он бы все равно заказал их, даже если бы они стоили в два раза дороже!

Причина, по которой Чэнь Мо был готов потратить столько денег на синематики, заключалась не в желании получения быстрой прибыли, а в создании бренда «Warcraft».

Более того, тридцать семь миллионов юаней - это всего лишь около шести миллионов долларов, в конце концов он потратил значительно меньше денег!

--

Сюэ Кай был впечатлен этим ходом. Было очень мало зарубежных компаний, которые были готовы потратить деньги на синематики, и компаний, которые тратили деньги на синематики в Китае, почти не существовало.

Более того, этот синематик имел не только качественную анимацию, в нем также было много контента!

Сюэ Кай сидел разинув рот несколько секунд, после чего начал проходить кампанию.

После того, как Артас обменялся несколькими словами с Утером Светоносным, началось обучение.

Обучение показало Сюэ Каю то, что выбор юнитов происходит на левый клик мыши, а чтобы они пошли куда-нибудь, нужно было нажать на правую кнопку мыши.

- А? Управление немного отличается от завоевания легиона.

Сюэ Кай был потрясен, поскольку «Завоевания легиона» стал чем-то вроде классики для игр-стратегий, с того момента, как эта игра вышла в свет, появлялось все меньше стратегий, которые делали другое управление.

Будучи бывалым игроком, Сюэ Кай не сразу начал играть, а решил заглянуть в управление.

Щелкните левой кнопкой мыши, чтобы выбрать, щелкните правой кнопкой мыши, чтобы отдать приказ, когда юнит будет выбран, откроется доступ к нескольким командам: обычное перемещение, остановка, удержание позиции, атака, патрулирование...

Более того, все эти приказы имели горячую клавишу для быстрого реагирования.

- Удержание позиций? Патруль?

Сюэ Кай нажал на патруль, а потом нажал на точку неподалеку, и Артас начал бегать от одной точки к второй.

- Система управления намного богаче, чем в других стратегиях. Она гораздо глубже, чем в завоеваниях легиона, - воскликнул Сюэ Кай.

Более того, способности в этой игре были чем-то новым, чем-то, чего он давно не видел. В «Завоевания легиона», хоть и было несколько специальных подразделений, там не было такого

типа войск, как «Герой».

В «Warcraft: The Frozen Throne» герои были частью игры, в левом верхнем углу был значок героя, и герои даже имели специальные способности, которые были очень полезны в бою.

Кроме того, справа от портрета героя был рюкзак, который в данный момент был пуст. Хотя в нем сейчас не было никаких вещей, ему стало очевидно, что эта игра точно не будет скучной.

- Интересно, в этой игре так много новых инновационных идей, - пробормотал Сюзэ Кай.

Начав контролировать Артаса, Сюзэ Кай приступил к выполнению поставленных задач.

Каждый раз, когда он отправлял его идти куда-нибудь, Артас говорил разные реплики.

- Свет дает мне силу!

- Где враг?

- Я служу свету!

Эта фишка присутствовала в «Завоеваниях легиона», но там оно было выполнено слишком плохо и порой из-за них Сюзэ Кай краснел.

С другой стороны, фразы в «Warcraft: The Frozen Throne» были приятны и не раздражали.

Сюзэ Каю не потребовалось много времени и он прошел обучение.

Поскольку Сюзэ Кай имел большой опыт за плечами, он прошел первый уровень не почувствовав никаких трудностей.

Но пройдя первый уровень, Сюзэ Кай не сразу продолжил играть, а отправил сообщение в групповой чат.

Кайзер: «Эта игра потрясающая. Завоевания легиона полный мусор по сравнению с ней!!!!»

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1228414>