

Пока Сюнь Цзе был занят созданием редактора карт, он не забывал продвигать "Warcraft: The Frozen Throne" тем же способом, что и раньше.

В день, когда синематик вышел, бесчисленные игроки и пользователи сети кликнули. Некоторые из них не играли в игры Сюнь Цзе, но это не помешало им посмотреть синематик как полноценную короткометражный фильм.

— Новый синематик от Вора.

— Наконец-то новый CG появился в сети, сколько времени прошло с последнего.

— Надеюсь, Собачий вор не забудет, что Original Spark — это кинокомпания.

— Что будет на этот раз?

— Это ведь не Back 4 Blood?

Пока зрители бурно обсуждали содержание синематика, медленно заиграла торжественная музыка, и Артас, одетый в черные доспехи, медленно шел по замерзшим ступенькам.

По мере того как камера медленно поворачивается и опускается, зрители видят, что это огромное пространство, напоминающее ледяную пещеру, с острыми сталагмитами в дополнение к огромному зданию, напоминающему каменную башню.

Сверху, кажется, что солнечный свет пробивается сквозь толстый слой льда, расцветая зловещим голубым сиянием.

От легкой вибрации снег и лед, скопившиеся за неизвестное количество лет, разлетелись, и раздалось бесчисленное множество голосов, и можно было смутно расслышать, что они говорят, но не расслышать по-настоящему.

Это было похоже на безымянный ропот, который эхом отдавался не только в ушах Артаса, но и зрителей.

Артас дошел до конца и оказался на платформе, где перед ним лежала огромная глыба льда с ледяным голубым сиянием.

Сквозь глыбу льда казалось, что внутри что-то застыло, но разглядеть все было невозможно, единственное, что было ясно, там что-то в шлеме.

— Принеси меч..., воткни в круг... Верни мне свободу! — раздался низкий и хриплый голос, и не нужно было гадать, что это говорит что-то во льду.

Подняв Ледяную Скорбь, Артас громко зашагал, как будто использовал все свои силы.

— Ааа...— Издав рев, Артас сильно ударил мечом Ледяная скорбь по льду.

Бум....

Появился, окрашивая все вокруг в ледяной синий цвет, сопровождаемый звуком раскалывающегося льда и звуком, похожим на злобный вой, когда ледяной шлем скатился к ногам Артас.

Шлем был выкованным из какой-то стали, с металлическим блеском и агрессивными шипами

на вершине, и был похож на корону.

Артас поднял шлем и осторожно надел его на голову. Хрипловатый голос снова зазвучал: — Отныне... мы едины!

Артас открыл глаза, и из его глаз вырвался яркий голубой свет, окрасив весь экран в белый цвет.

Затем на экране показан Артас, сидящий на своем троне, с Ледяной Скорбью в руке, смотрящего на мир, как верховный король.

По мере того как камера удалялась все дальше и дальше, замороженная каменная башня, казалось, вырвалась на свободу и явилась в мир.

Черные тучи опустились низко, но только яркий свет падал сверху на каменную башню, как бы возвещая о рождении короля.

Когда экран стал полностью черным, медленно появилось название игры — Warcraft: The Frozen Throne.

Игроки взорвались.

— Original Spark действительно кинокомпания! Потрясающий синематик!

— Судя по качеству синематика, эта игра должна быть похожа на Overwatch!

— Скажите, что с Вором? Он разрабатывает одновременно две большие игры.

— Большие? Back 4 Blood — это просто дымовая завеса, а Warcraft: The Frozen Throne — его большой ход!

— Сейчас меня больше волнует вопрос: что такое Warcraft: The Frozen Throne?

— Судя по названию, это должна быть MMORPG на тему западного фэнтези!

В ответ на предположения игроков, Сюнь Цзе не стал скрываться и прокомментировал прямо под CG: "Не нужно гадать, это стратегия в реальном времени"

Увидев ответ Сюнь Цзе, не только игроки, но и многие из конкурентов сильно удивились.

По их мнению, стратегии в реальном времени легко разработать, но нелегко сделать хорошо, иначе почему бы "World of Legion" Blizzard все еще мог доминировать после стольких лет?

Не то чтобы ни одна отечественная игровая компания не пробовала делать стратегии в реальном времени, но результаты были не очень хорошими, особенно после фиаско Lion's Blood, отечественные игровые компании еще более неохотно притрагиваются к этому жанру игр.

И по мнению Сюнь Цзе, эти отечественные игровые компании не подумали хорошенько о том, почему Lion's Blood так провалилась.

В те времена Lion's Blood, прежде всего, чрезмерно рекламировали, и когда игра была еще в разработке. Они опубликовали новость, что вложили почти 500 миллионов юаней, чтобы

создать отечественную стратегию реального времени, которая могла бы соперничать с World of Legion.

В то время World of Legion не была старой игрой, а была "в самом расцвете сил", поэтому, даже если игра не сможет превзойти ее, если она сможет создать игру, схожую по качеству, этого будет достаточно, чтобы порадовать отечественных игроков.

Скриншоты действительно выглядели реалистично, будь то обычные солдаты, танки или здания, что еще больше воодушевляло игроков.

На момент выхода Lion's Blood цена игры составляла 281 юаней, что в те времена было более чем достаточно для покупки игры 3А, даже дороже, чем World of Legion!

Но отечественные игроки думали о Lion's Blood, которая, как утверждалось, было инвестировано 500 миллионов юаней и была отечественной игрой, поэтому они должны были поддержать ее в любом случае!

Многие игроки купили Lion's Blood, стиснув зубы, чтобы поддержать.

Но дело не в том, что игра превзошла их ожидания, а в том, что в игре столько проблем, что это просто отвратительно!

Впервые они увидели игру с багом в обучающем руководстве. Очевидно, что это была простое действия перемещение, но путь был значительно смещен и в итоге застрял в углу, дергаясь как сумасшедший, что сделало невозможным продолжение игры.

Хотя эту ошибку можно исправить, слегка изменив траекторию движения юнита, она все равно злит игроков.

А после этого количество багов не только не уменьшилось, а многократно увеличивается. Некоторые из них, даже могут напрямую привести к краху игры.

Даже если несколько лет назад игровой редактор Misty Asgard не был таким мощным, как сейчас, тот факт, что так много ошибок, показывает, отношение разработчиков к Lion's Blood.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2868326>