

Рынок видеоигр в этом мире контролировался не национальной администрацией радио и телевидения, а игровым комитетом.

И хоть вам могло показаться, что они выполняли схожие задачи, но на самом деле они отвечали за разные области. Национальная администрация радио и телевидения была сосредоточена на проверке игр, выделении насильственных и пошлых игр, впоследствии разработчикам таких игр «вежливо» предлагали изменить те или иные моменты.

Игровой комитет же был ответственен за многие моменты.

Процесс проверки игр в этом мире имел многоуровневую систему, но в целом в этом мире не было каких-то жестких ограничений. Многие довольно жестокие игры спокойно продавались, главное, чтобы на таких играх стоял соответствующий возрастной рейтинг.

Основная цель комитета по играм состояла не в контроле качества игр, а в контроле и регулировании игровой индустрии, чтобы она медленно, но верно, продвигалась в плане качества самих игр и продвигала технологии виртуальной реальности.

Обычно комитет по играм никогда не смотрел на то, была ли игра прибыльной или нет.

Он всегда пытался помочь инновационным играм и пытался оживить давно забытые жанры. В то же время он также оказывал всесильную поддержку всему, что было связано с виртуальной реальностью.

И в настоящее время в комитете по играм проходило совещание.

Поскольку на этот раз игр было действительно много, сотрудникам пришлось изрядно попотеть, чтобы отобрать игры, которые будут рассматривать на этом совещании.

А так как зачастую жюри никогда не проходили игру до конца, геймдизайнеры заранее вносили в свои игры режимы разработчика, с помощью которого можно было вносить изменения в атрибуты и не только.

- Мы можем рассмотреть претендентов на другие места позже, сейчас первое место либо отойдет игре «Легенды Кунг Фу», либо игре «Сказ о мече», есть на этом совещании кто-то, кто не согласен с данным решением? - спросил босс.

- Нету, - ответили многие присутствующие на совещании люди.

- Хорошо, тогда давайте обсудим, какая из этих двух игр больше всего заслуживает первого места.

—

В то время как члены игрового комитета обсуждали, кто займет первое место, игроки также довольно активно обсуждали ее.

Игра «Сказ о мече» и игра «Легенды Кунг Фу» были по существу равными с точки зрения затраченных денег на рекламу, из-за чего сейчас о них больше всего говорили.

«Как вы думаете, кто займет первое место?»

«Может «Сказ о мече»? Компания «Дзен» выпустила довольно много успешных игр с таким жанром, и, можно сказать, что в их играх как геймплей, так и сюжет, великолепен».

«Но в ней никаких новшеств. Я как будто играю в их прошлую игру, которой прикрутили новые модельки и диалоги».

«И что? На самом деле много игр, в которые были внедрены так называемые «инновации», на самом деле приносили своим издателям сплошные убытки. «Сказ о мече» - это хорошая игра, и она не требует никаких новых механик!»

«Как-то это несерьезно. Единственное, что они поменяли, так это историю. Какой смысл играть в игру, если там будет все то же самое? Если играть в игры только ради истории, то не будет ли лучше, если я пойду и начну читать какой-нибудь роман?»

«Чэнь Мо показался мне хорошим человеком. Плюс я уже давно не видел хорошей уся-подобной игры, так что я поддерживу его!»

«+1, только вот я поддерживу его из-за этой великолепной песни!»

—

На тематических форумах игроки сейчас обсуждали дизайн и сюжет двух игр.

«Игра «Сказ о мече» так хороша! Я даже заплакала, когда прошла ее!»

«Согласен, концовка проняла даже меня».

«Друзья, которые поиграли в «Легенды Кунг Фу», как оно?»

«О, я все еще бегаю по квестам, но видимо я скоро пойду проходить ее в третий раз....»

«О, эта игра настолько хороша? В нее можно играть несколько раз?»

«Просто я не думаю, что на этот раз смогу увидеть хорошую концовку...»

«Ребята, а как вы распределяли атрибуты? Я в некотором замешательстве...»

«Я уже увидел некоторые концовки, так что могу сказать, что эта игра действительно сложная!»

«Когда я играю в эту игру, рядом со мной лежит блокнот, и я делаю пометки на ходу. И спустя день я исписал весь свой блокнот...»

«Неужели? Неужели она настолько сложная? Даже если в этой игре есть некоторые головоломки, за день же нельзя исписать весь блокнот, верно?»

«Друг, ты можешь начать писать на туалетной бумаге...»

«Вы, ребята, поймете меня, как только сами начнете играть в нее. Эта игра заставит вас почувствовать себя тупыми».

«Я слышал, что одна девушка уже разработала неплохую стратегию. Да, стримерша по имени Линь Сюэ, я слышал, что она уже увидела две разные концовки».

«Получается, что в ней есть и третья концовка?»

«Третья? Хе-хе, сам Чэнь Мо сказал, что в ней есть десять разных концовок».

«А? Десять?»

«Да, на самом деле она уже увидела три концовки, и те три концовки, которые достались Линь Сюэ, были очень разными. В первой концовке главный герой побеждает всех культистов и становится главой гильдии. Во второй концовке главный герой присоединяется к злему культу и уничтожает всех добрых мастеров и истребляет все секты, после чего убивает лидера культа и становится самым настоящим диктатором. Но третья концовка...главный герой становится нищим и умирает на улице...»

«Неужели? В этой игре даже есть злая концовка? Боже мой, я впервые слышу о такой неортодоксальной концовке в уся-подобной игре! Но мне это нравится!»

«Я играю в ту же игру, что и вы, ребята? Почему я был побежден петухами в первой деревне и получил титул «куриный воин?»»

«Господи, перестаньте об этом говорить. Я видел, как Линь Сюэ получила злой конец на своем потоке, и это было настоящим безумием. Я не хочу спойлерить вам все концовки, так что вам самим придется потрудиться и найти их. Единственное, что я хотел бы сказать, так это то, что эта игра действительно предоставляет игроку выбор, а не его иллюзию».

«Боже мой, тебе удалось заинтриговать меня. Хорошо, так уж и быть, я скачаю ее!»

—

Игры «Легенды Кунг Фу» и «Сказ о мече» стоили пятьдесят юаней, поскольку китайские тематические одиночные игры редко стоили выше этой цены.

Более того, цель этих игр была не в получении прибыли, а в победе в конкурсе. Не было никакого смысла делать игру дороже, так как это могло разозлить обычных игроков.

«Сказ о мече» получила много хороших отзывов, так как большинство игроков оставили хороший отзыв после того, как прошли ее один раз.

Но игра «Легенды Кунг Фу» имела весьма неоднозначные отзывы. Конечно большинство из них были пятизвездочными отзывами, но среди них было много однозвездных или двухзвездных отзывов. В основном все жаловались на то, что игра была слишком сложной для новых игроков. Они неожиданно умирали в своем первом прохождении, из-за чего были очень, очень недовольны.

Но популярность игры «Сказ о мече» вскоре угасла, так как в этой игре не было ничего нового. И хоть сюжет был великолепным, одна концовка и отсутствие вариативности сделали свое дело.

Более того, многие игроки заметили, что сложность игры, дизайн уровней и сюжет - все это было заточено под жюри, из-за чего все ее недостатки были легко обнаружены. Игра была довольно забавной в первые несколько часов и после первого прохождения оставляла позади хорошее впечатление, но на втором прохождении многие замечали, что она была слишком заскриптованной.

Эта игра даже умудрилась разозлить некоторых преданных фанатов, из-за чего многие начали писать на форумах одинаковые сообщения: «Проигнорировали игроков ради удовлетворения судей? Получите, распишитесь!». И чем больше становилось таких комментариев, тем быстрее падал рейтинг игры..

С другой стороны, «Легенды Кунг Фу» становилась все более популярной. На форумах начало появляться все больше и больше тематических постов. Стратегии, обучающие видео, гайды... Все ролики по этой игре становились популярными!

Яо Юй, создатель игры «Сказ о мече», начал беспокоиться.

«Что не так с игрой «Легенды Кунг Фу»? Почему о ней не забыли, а только начали больше говорить? Что произошло?» - подумал он.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1253531>