

Компания «Императорская династия» также выпустила несколько качественных игр в этом году, но в целом они не соответствовали стандартам для получения награды «Игра года».

Первоначально старожилы игровой индустрии были оптимистично настроены к игре «Славный век династии Тан». В конце концов, «Три царства» - это ММОРПГ-игра. Для получения прибыли, удержания игроков и другой важной статистики было необходимо пожертвовать частью геймплея.

Но «Славный век династии Тан» - это самостоятельная игра с очень сильным китайским колоритом, и все остальные аспекты в этой игре были относительно средними. Единственный большой недостаток в этой игре заключался в короткой продолжительности игры.

Однако после выхода игры «Overwatch» многие не знали, кто в итоге заберет награду «Игра года».

Многие геймдизайнеры понимали, что игра «Overwatch» вполне могла забрать эту награду!

Хотя это и была соревновательная игра, в которой основное удовольствие исходило от противостояния игроков, две вещи, которые присутствовали в этой игре, никак не могли пройти мимо судей.

Первая - это уникальное мировоззрение и разнообразие героев. Мир будущего, в котором сосуществовали люди и машины, а также герои из различных стран со всевозможными сверхспособностями...

Вторая - инновации в геймплее. Хотя и раньше выходили «шутеры с навыками», навыки в таких играх не являлись основой всей игры. Геймдизайнеры опасались, что упор на навыки в итоге сломает баланс и смысл всей игры, поэтому они вводили навыки по большей части для галочки, не такие радикальные, как в «Overwatch».

И если верить отзывам обычных игроков, все они были согласны с тем, что Чэнь Мо удалось совместить элементы МОБА-игр вместе с шутерной составляющей.

Сами по себе идеи не были ценны, они становились ценными только в том случае, если их реализовывали, и реализовывали хорошо.

В конце концов, для реализации каждой идеи нужно было продумать все до мелочей, иначе бы в конечном итоге эта идея так и осталась бы невероятной на бумаге, а на деле была бы не более чем шуткой.

И так как игра «Overwatch» смогла реализовать концепт «шутера с навыками», это само по себе уже являлось чем-то, что заслуживало похвалы.

Главная проблема, которая сейчас существовала в игре «Overwatch», заключалась в том, что контента в игре было недостаточно. Проще говоря, в игре на данный момент не было ни сюжета, ни истории...

Однако эти проблемы не являлись фатальными, потому что на данный момент игра только развивалась, и пространства для развития было очень много.

И хоть пока не было никакого сюжета, диалоги персонажей уже несли в себе некоторые пасхалки и отсылки. Уже можно было сказать, что каждый герой так или иначе был связан с друг другом. С точки зрения повествования, игра «Overwatch» просто не рассказывала игрокам все обычным, традиционным способом. Каждая карта в игре «Overwatch» отличалась от другой карты своим архитектурным стилем, и все они не только показывали культурные особенности различных стран, но и содержали в себе чувство продвинутости этого выдуманного мира.

И хоть в этой игре на данный момент не было сюжета, не было детальной предыстории, было мало контента... все подобные проблемы можно было довольно просто решить. А так как она была еще и бесплатной игрой, игроки попросту не могли сказать о ней ничего плохого.

Хотя многие геймдизайнеры по-прежнему считали, что игра «Славный век династии Тан» лучше подходила для получения награды «Игра года», они также понимали, что игра «Overwatch» была достойна этой награды.

----

В группе независимых геймдизайнеров сейчас велась активная дискуссия.

«Я прибыл на место встречи, где вы?»

«Я все еще дома, сижу и завидую старшему брату, который смог поехать на церемонию награждения...»

«Я тоже...»

«Старина Цю, ты здесь? Где ты?»

«Давай встретимся в вестибюле!»

«О, я увидел Чэнь Мо!»

В этой чат-группе были многие независимые геймдизайнеры, и некоторые из них являлись завсегдатями ежегодной церемонии награждения игр.

Эти люди обычно передвигались на этой церемонии группами.

В конце концов, эти независимые геймдизайнеры не хотели связываться с геймдизайнерами из больших компаний, и из-за этого они всегда ходили группами.

Конечно, в этой чат-группе было много геймдизайнеров, которые не имели права прийти на эту церемонию награждения, поэтому они могли только завидовать им.

Как только Чэнь Мо вошел в зал, он услышал, как кто-то окликнул его.

- Чэнь Мо! Сюда!

Оглядевшись по сторонам, он увидел Ли Фэна.

Пять человек стояли около Ли Фэна, и все они поприветствовали Чэнь Мо, когда он подошел к ним.

Все присутствующие знали Чэнь Мо, ведь ранее он иногда появлялся в их чат-группе.

Вскоре к ним подошли Цю Хэнъян и Чжан Сяокун.

Чжан Сяокун сказал: - Хорошо, давайте не будем толпиться тут и зайдем внутрь. Кстати, кто-нибудь из нас собирается вести какую-нибудь лекцию?

Ли Фэн спросил: - О, точно, Чэнь Мо, ты будешь вести что-нибудь в этом году?

Чэнь Мо беспомощно покачал головой. - Не хочу быть старшим братом.

Ли Фэн рассмеялся. - Эй, разве это достойная причина?

Чэнь Мо сказал: - Никаких лекций. Игры, которые я выпустил в этом году, немного... необычные. Комитет по надзору за играми и так уже пристально следит за мной.

Цю Хэнъян кивнул головой. - Да... особенно «Outlast»... я слышал, что на ее счет до сих пор ведутся споры в высших слоях. Это секретарь дал тебе зеленый свет?

Чэнь Мо рассмеялся. - Если бы не секретарь Цю и глава комитета Чжан, смог бы я выпустить эту ужасную игру?

Цю Хэнъян рассмеялся. - Верно.

Чжан Сяокун сказал: - А что на счет двух других тяжелых игр?

Цю Хэнъян сказал: - Ты имел в виду «League of Legends» и «Overwatch»? Ну, «Overwatch» недавно вышла, а что касается «League of Legends», то хоть она и очень популярна, она все же является игрой для ПК, и хоть она и продвинула киберспорт на новый виток развития, комитету по надзору за играми по большей части на это будет плевать.

Ли Фэн кивнул. - Мда... киберспорт раньше считался серой индустрией, но сейчас хотя бы все стало чуть лучше.

Чэнь Мо рассмеялся. - Мне слишком лень говорить об этом.

Чжан Сяокун посмотрел на расписание и сказал: - Жаль, что сейчас нет лекций, которые я хотел бы услышать. Кстати, вы не хотите пойти на обмен опытом или что-нибудь подобное?

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1392278>