

Каждый год, примерно 13 декабря, в США проводится церемония Aquamarine Game Awards, на которой выбираются лучшие игры года в каждой категории, что делает ее самой престижной церемонией вручения игровых наград на Аквамарине.

В этом году компания Penguin Games заключила партнерство с организаторами церемонии награждения, что привело к прямой трансляции на китайском.

Китайским геймерам больше не нужно пытаться найти способ смотреть прямую трансляцию из США, как это было в предыдущие годы, и многие геймеры по-прежнему не могут понять, что говорят люди на церемонии награждения.

С прямой трансляцией от Penguin, не говоря уже о чем-либо другом, по крайней мере, есть субтитры, которые можно смотреть, и вам не нужно тренировать слух, как раньше, и в целом, Penguin Games играет положительную роль в этом вопросе.

Кстати, игра Сюнь Цзе "Tomb Raider - Rise of the Tomb Raider" была номинирована в номинации "Игра года".

Но Фрикерс по секрету сообщил Сюнь Цзе, что, по его сведениям, вероятность того, что в этом году "Игра года" достанется Titan, составляет более 90%.

Tomb Raider - Rise of the Tomb Raider не получит награду, поэтому Сюнь Цзе просто не поехал в США, чтобы сэкономить деньги на авиабилете в оба конца, но и чтобы не тратить силы на адаптацию к смене часовых поясов.

И в каком-то смысле он также обманул и EagleX Games, и Golden Mouse Studios, и даже гражданские организации там были побеждены.

Он действительно немного волновался, что какой-то парень вдруг ни с того ни с сего вспомнит и просто выстрелит по нему из пистолета.

Хотя у него есть навыки боевых искусств, как говорится, пистолет быстр за пределами семи шагов, но точен и быстр в пределах семи шагов, и он не хотел рисковать своей жизнью из-за этого.

Во время прямой трансляции одна игра за другой получала награду, а геймдизайнеры, получившие награду, демонстрировали на сцене все большее волнение.

Это не только потому, что иностранные геймдизайнеры более энергичны, а это действительно волнующее событие — получить самую престижную награду в игровом мире.

С этой наградой статус этих геймдизайнеров повысится, будь то продвижение по службе или повышение зарплаты, или явные преимущества на будущее.

Во время награждения лучшей спортивной игры Сюнь Цзе увидел своего "старого друга" Оккама, который также получил награду за свою "Peaks Unlimited".

Сюнь Цзе решил, что это вполне разумно: с точки зрения качества "Peaks Unlimited" все еще была хорошей игрой, и если бы Оккам не захотел соревноваться с "Rise of the Tomb Raider", она бы хорошо продалась.

И это правда, что в категории "спортивная игра" в этом году нет игры, которая могла бы соперничать с Peaks Unlimited, но какой в этом смысл? Даже если она получит награду, это не

изменит того факта, что это денежный лузер.

В лучшем случае, благодаря награде и большей известности, игра потеряет меньше денег.

Это можно было понять по выступлению Оккама на сцене, хотя он улыбался и говорил спасибо, он был гораздо менее взволнован, чем геймдизайнер, который получил награду раньше.

Однако из этой награды Сюнь Цзе также мог понять, что критерии для получения Aquamarine Game Awards сильно отличались от критериев в Китае.

На церемонии вручения премии "Игра года" в Китае отзывы игроков и рейтинги также являются важным фактором при определении того, получит ли игра награду.

Если репутация игры среди игроков слишком низкая, то игре практически невозможно претендует на награду.

Однако тот факт, что на Peaks Unlimited поступило много жалоб от игроков, и она даже была наказана местными властями, но все равно получила награду, показывает, что церемонии Aquamarine Game Awards не обращает особого внимания на оценки и отзывы игроков.

Похоже, у них был другой набор критериев оценки, но как именно они оценивали, Сюнь Цзе пока не знал.

Это напомнило Сюнь Цзе об одной игре в его родном мире, которую бесчисленные игроки гневно обливали грязью из-за ее сюжета, а геймдизайнер не растерялся, и начал открыто противостоять игрокам.

Но та игра стала лучшей игрой года в том году, и гнев игроков, казалось, не существовал в глазах организаторов.

Наконец, настало время для главного события, которым стала номинация "Игра года".

Поскольку было номинировано пять игр, включая Titan и Rise of the Tomb Raider, почетный гость начал нагнетать напряжение, не решаясь открыть конверт, когда он явно был у него в руках, и ведя себя так, как будто он тоже нервничает.

Однако его выступление произвело небольшой эффект, и зрители в прямом эфире заволновались.

— Открывай уже конверт!

— Собачий вор обязательно победит.

— О чем ты думаешь? Как Rise of the Tomb Raider от Сюнь Цзе может сравниться с Titan?

— Правильно, разве вы не видите, что Сюнь Цзе там даже не было?

— Похоже, он все еще обладает некоторым самосознанием и знает, что не сможет победить.

— Эй, из пяти номинированных игр, игра Сюнь Цзе — вторая лучшая, верно?

Перед лицом этих черных людей и спамеров, а также, возможно, презрения конкурентов, фанаты Сюнь Цзе немедленно вступили с ними в битву.

Администраторам прямого эфира пришлось забанить большое количество людей, прежде чем восстановить порядок.

Новость, которую подглядел Фрикерс, оказалась точной, и Игра года действительно была выиграна Titan.

— Хахахаха! Видите? Я говорил вам, как Сюнь Цзе может сравниться с "Titan"?

"Tomb Raider - Rise of the Tomb Raider была, по крайней мере, номинирована, что является лучшим результатом для китайской игры!

— Но в чем смысл? Она все равно заняла второе место.

— Йоу! Разве это не некий двухзвездочный геймдизайнер? Какие награды вы получили за свои игры?

— Ничего себе! Ты не можешь выиграть даже награду "Фазан", и у тебя еще хватает наглости презирать вора здесь.

— Правильно, вор может победить тебя в любом жанре.

— Некоторые люди, которые недостаточно хороши, все еще смотрят свысока на кого-то лучше их, позор им!

Пока выскочки спорили, Лэнгфорд Джей, вышедший на сцену, чтобы получить награду, уже начал свою речь.

Сначала его слова были вежливыми и учтивыми, но по мере того, как он говорил, он вдруг изменился и сказал:

— На самом деле, мне все еще немного повезло выиграть награду "Игра года". К счастью, в последнее время мы посвятили игре много энергии и размышлений времени, чтобы игроки поняли, какая игра имеет право на получение этой награды.

— Вместо того, чтобы позволить игре, которая не уважает других, выиграть лучшую игру года из-за какого-то так называемого нового геймплея. Если такое произойдет, это будет самая плохая катастрофа в истории Game Awards.

Хотя Лэнгфорд Джей не называл имен, но номинировано было всего пять игр, и в трех других не было ни нового геймплея, ни так называемого "неуважения".

Таким образом, только Tomb Raider - Rise of the Tomb Raider стала объектом критики Лэнгфорда.

Сюнь Цзе слегка нахмурился, он не провоцировал этого Лэнгфорда Джея! Как получилось, что другая сторона, словно я должен деньги, выбрала этот случай, чтобы наброситься меня?

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2787076>