

- Не ожидал, что игру «Super Mario Odyssey» оценят так хорошо за границей, - даже Цянь Кун был ошеломлен.

Это действительно удивило многих отечественных игроков, и многие из них думали, что игра «Super Mario Odyssey» не может быть включена на номинацию лучшей игры года от «TGN».

На это можно было сказать только то, что существовала разница в понимании отечественных игроков и зарубежных игроков.

В прошлой жизни Чэнь Мо игры от «Nintendo» в Китае были всего лишь нишевыми играми, но вот в остальном мире игры от этой компании были далеко не нишевыми.

Причин такой большой разницы было много: внутренняя политика, игровые характеристики, вкусы игроков, привычки игроков, эстетика игр и многие другие причины...

В этом мире, хотя политических причин не существовало в том же количестве, что и в прошлом, вкусы отечественных и зарубежных игроков все еще сильно различались.

Очень существенная разница заключалась в том, что отечественные игроки всегда ориентировались на цель, в то время как европейские и американские игроки ориентировались на удовольствие.

То есть для большинства отечественных игроков в игре должна была существовать очень четкая цель. Чем яснее была цель, тем больше она им будет нравиться.

Любая игра с четкой целью будет тепло принята китайскими игроками, а если она еще будет иметь неплохой геймплей, онлайн составляющую и не будет иметь технических недочетов, то она будет весьма успешной.

Многие европейские и американские игроки ориентировались на веселье, а это значит, что они больше играли в игры ради получения удовольствия, а не ради выполнения цели. Даже в игре «League of Legends», которая имела очень четкую цель, многие иностранцы играли ради своего удовольствия не в рейтинговом режиме.

Конечно это не было правилом. Игроки, которые играли только ради победы, существовали и не только в Китае, просто за рубежом было больше игроков, которые играли в игры ради удовольствия.

Когда Чэнь Мо отправил игру «Super Mario Odyssey» на разработку, он надеялся на то, что эта игра сможет максимально расширить группу игроков и даже сможет получить соответствующее внимание за рубежом.

Все игры-номинанты были раскрыты...

Ведущий взял трофей и вышел на сцену.

- Этот год – год большого успеха для игровой индустрии, в течении этого года появились новые виды отличных игр, но существует всего лишь один трофей для одной лучшей игры.

- Далее я перечислю игры-номинанты этого года.

Ведущий начал перечислять список игр-номинантов этого года, и каждый раз, когда он произносил название игры, из зала раздавался взрыв аплодисментов.

Когда он произнес «Dark Souls» и «Super Mario Odyssey», аплодисменты оказались более восторженными, чем обычно!

Но это было неудивительно, так как эти две игры получили определенное влияние в Европе и Соединенных Штатах.

Вскоре ведущий замолчал, и после того, как восторженные возгласы и аплодисменты стихли, он торжественно произнес: - Я рад объявить вам о том, что лучшей игрой этого года, которая отбиралась сорока семью средствами массовой информации и игроками со всего мира, является...

- ... игра «Dark Souls» от компании «Удар молнии»!

Сразу же разразились бурные аплодисменты и одобрителные возгласы!

- Это первый раз, когда компания «Удар молнии» выиграла премию лучшей игры года от «TGN». Чуть ранее игра «Dark Souls» получили награду «Лучшая РПГ игра», и сейчас получила награду «Лучшая игра года»!

Камера повернулась прямо на Чэнь Мо, который сидел в зале. Чэнь Мо встал и обнял известного геймдизайнера, который стоял рядом с ним, а затем направился к сцене.

В тоже время в магазине видеоигр Чэнь Мо.

- Потрясающе! Босс действительно получил игру года!

- Ха-ха-ха, потрясающе, босс не зря уехал за границу!

- Выступление босса такое спокойное, потрясающее!

Из телевизора то и дело раздавались аплодисменты.

Чэнь Мо вышел на сцену, и на его лице красовалась искренняя улыбка.

Ведущий держал трофей обеими руками и спустя несколько мгновений торжественно вручил его Чэнь Мо.

Аплодисменты...

Чэнь Мо подошел к микрофону и с удовлетворением посмотрел на трофей за лучшую игру года от «TGN».

- Спасибо судьям «TGN» и обычным игрокам, которые любят игры моей компании.

- От имени всего коллектива благодарю Вас за поддержку.

- Все геймдизайнеры преследуют одну и ту же цель, смысл которой заключается в том, чтобы игровая индустрия могла развиваться, а обычные игроки могли наслаждаться хорошими играми.

- Еще раз спасибо за Вашу поддержку, компания «Удар молнии» все так же будет выпускать хорошие игры, спасибо!

Аплодисменты и приветствия звучали снова и снова.

Что касается уровня английского языка Чэнь Мо, то с ним не было никаких проблем, но так как сейчас он представлял весь Китай в своем лице, он намеренно сказал все по-китайски.

Спустя пару секунд Чэнь Мо был запечатлен с трофеем в руках, и вот так церемония награждения подошла к своему логическому концу!

По всему магазину видеоигр же витала очень счастливая атмосфера, в то время как Цянь Кун уже открывал вторую бутылку шампанского.

- Когда вернется босс?

- Сначала отпразднуем! Мы непобедимы, босс непобедим!

----

Церемония вручения наград от «TGN» закончилась, но обсуждения продолжались.

Для отечественных игроков эта церемония закончилась логическим концом, но многие зарубежные игроки хотели понять, почему лучшей игрой года не стала игра «Super Mario Odyssey».

Хотя эти две игры и являлись играми Чэнь Мо, в конце концов, эти две игры были совершенно разными, и их смысл кардинально отличался друг от друга.

Исходя из истории предыдущего мира Чэнь Мо, эти две игры в основном были примерно равны друг другу, однако игра «Super Mario Odyssey» в глазах критиков была намного лучше игры «Dark Souls».

Игра «Dark Souls 3» была не так хороша, как игра «Super Mario Odyssey», потому что в игре «Dark Souls 3» не было столько новаторских идей, как в игре «Dark Souls».

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1576841>