«Уважаемые игроки международной версии «PUBG»!

Что касается инцидента с реакцией многих игроков на запуск нелегального программного обеспечения, которое в итоге привело к блокировке учетной записи, официальный представитель настоящим разъясняет:

Чтобы обеспечить вам лучший игровой опыт в международной версии «PUBG» и предоставить всем игрокам более справедливую игровую среду, международная команда «PUBG» примет более строгие меры по борьбе с нечестными игроками и будет проявлять нулевую терпимость к нечестным игрокам.

Все игроки с нелегальным программным обеспечением будут немедленно заблокированы на 7 дней в качестве предупреждения, всего таких предупреждений будет два — на третий будет применено наказание в виде пожизненного блокирования учетной записи.

Поддержание чистой игровой среды требует совместных усилий каждого игрока. Международная команда «PUBG» торжественно обращается к вам, надеясь, что каждый сможет играть честно и справедливо!»

Это заявление тронуло многих иностранных игроков. Компания «Удар молнии» - действительно хороший и ответственный разработчик игр!

Отсутствие терпимости к читерам! Никаких поблажек! Вот что должна делать любая компания!

Стоп, кажется, что-то было не так...

О чем они изначально просили???

Многие игроки были ошеломлены этим красноречивым заявлением. Сначала все подумали о том, что все было просто прекрасно, так как никто не любил читеров, но потом все вспомнили о том, что они просили совсем не этого, ибо читеров в матчах никто не видел...

Они вообще-то спрашивали, где их «Лестница Богов»!

Зачем говорить о наказаниях, когда они и так блокировали читеров?

Где наша «Лестница богов»?

Иностранные игроки были недовольны.

«Почему бы вам не запустить международную «Лестницу Богов»? Я хочу поиграть с ботами!»

«Да, я тоже хочу отправиться на «Лестницу Богов» и немного потренироваться!»

«Почему вы не сделали международную версию «Лестницы Богов»? Это дискриминация! Это несправедливое обращение!»

Многие игроки протестовали, но их слова в конечном итоге заставили международную команду «PUBG» дать маленькое разъяснение по этому поводу.

«Чтобы защитить интересы зарубежных игроков, мы будем проявлять нулевую терпимость к любым видам нелегального программного обеспечения. Если мы найдем нечестного игрока, то сразу же его заблокируем. Что-то не так?

Раз уж речь зашла о дискриминации, разве это не китайские игроки подвергаются дискриминации?

Для того, чтобы находить нечестных игроков, мы вложили больше трудовых, материальных и финансовых ресурсов в международную версию «PUBG», международная команда «PUBG» более жесткая и праведная, вы, игроки, должны быть довольны! Мы стремимся создать чистую игровую среду, но в итоге вы еще чем-то недовольны?»

Иностранные игроки были в шоке.

Китайцы такие китайцы, почему все они такие хитрые?

Но им нечего было сказать, потому что это действительно звучало разумно!

Они даже не могли пожаловаться людям, которые не знали всей правды!

«Эта китайская компания просто нелепа. Читеры в китайской версии игры не банятся, но в международной версии читеры сразу же банятся, это и является дискриминацией!»

В итоге на этот комментарий налетели тролии, которые начали писать о том, что комментатор забыл принять таблетки...

Чтобы оценить «Лестницу Богов» многим иностранным игрокам придется потратить огромное количество времени на множество вещей. Им необходимо будет купить надежный «VPN», купить учетную запись, желательно выучить китайский на экстренный случай и потом играть с задержкой в китайский «PUBG».

Ну, если такие игроки действительно появятся, Чэнь Мо будет тронут их упорством.

В том же посте с объявлением, в комментариях, Чэнь Мо на английском написал: «Покупать учетные записи других людей по правилам нашей компании запрещено, и каждая купленная учетная запись будет заблокирована системой защиты!»

---

В магазине видеоигр.

Чэнь Мо с интересом просматривал отзывы игроков на зарубежных форумах, а затем вдруг посмотрел на свой телефон.

- О? Секретарь Цяо?

Чэнь Мо ответил на звонок и тут же услышал: - Чэнь Мо, я говорил тебе в прошлый раз, что содержание «PUBG» не подходит для тренировок. Ты исправил хотя бы часть того, о чем я тебе сказал? - Цяо Хуа сразу перешел к теме, не став лить воды.

Чэнь Мо сказал: - О, на счет этого вопроса, секретарь Цяо, можешь быть уверен, что я все переделал. Эта версия для тренировок, можно сказать, идеальная.

Цяо Хуа сказал: - Хорошо, твоя игра очень успешна в коммерческом плане, но, в конце концов, ты знаешь, что ментальное содержание этой игры не очень хорошее, она слишком жестока и не соответствует духу тренировок. Скорее всего они отклонят твою игру.

Чэнь Мо сказал: - Секретарь Цяо, ничего страшного, правда.

К этому моменту уже были выпущены специальные версии игр «Волчья душа: поле боя» и «Тяжелый штурм 2» для обучения солдат

В конце концов, фундамент этих двух игр был относительно прост, и их можно было чуть отредактировать и прикрепить плашку «Специально для солдат».

Но реакция на эти две игры от этих самых солдат была посредственной.

Стрельба в игре была не такой, как в реальности, и это было главной проблемой. На самом деле, чтобы большинство игроков смогло быстро привыкнуть к той или иной игре, разработчик должен был упростить различные сложные операции и пойти на некоторые неизбежные жертвы.

Взять «PUBG», например. В реальной жизни полученное огнестрельное ранение в тело, голову или живот приведет к совершенно различным последствиям, но в «PUBG» все было иначе. Что попадание в голову, что в ногу, что в туловище… попадание в любую часть тела просто отнимало определенное количество здоровья игрока.

В «PUBG» была упрощена система здоровья, инвентаря игрока, обвесов для оружий и так далее. Только упрощение многих важных сложных механик до чего-то простого могло привести к тому, что подавляющее большинство игроков сможет наслаждаться игрой, однако не стоило в то же время забывать о концепте игры.

Причина, из-за которой солдаты плохо отнеслись к этим двум играм, заключалась в ощущении «старости» и «неправдоподобности» происходящего перед их глазами.

---

На одной из множества военных баз.

- Я не знаю, какая программа тренировок ждет нас сегодня.

- Тренировки в «Волчья душа: поле боя» и «Тяжелый штурм 2» такие пресные. Я слышал, что компания, разработавшая игру «PUBG», также отправила свою обучающую версию для ознакомления. Разве это не здорово?

- Скорее всего это не правда, говорили же, что у нее плохое влияние на систему тренировок в целом?..

- Забейте, наши программы тренировок в виртуальной реальности на самом деле предназначены для того, чтобы мы немного расслабились, однако «PUBG» действительно приятная игра, надеюсь, что они дадут нам хотя бы сказать пару слов на счет нее…

http://tl.rulate.ru/book/48330/1658826