

Было уже не самое подходящее время для выпуска игр, и в следующем месяце или около того никто не слышал ни о каких играх, что разрабатывались крупными компаниями и готовились к своему релизу. Если вдруг не появится еще какой-нибудь шедевр, игра «The Last of Us» точно заберет самую престижную награду, это было уже само собой разумеющимся.

Однако не только это потрясло весь игровой мир, но и то, сколько Чэнь Мо на этот раз сможет забрать наград по той или иной номинации...

В прошлом году Чэнь Мо получил награду «Игра года», награду за отличный дизайн уровней, мировоззрение, сюжет, сложность, в конце концов, в том году вышла игра «Dark Souls»... Тогда многие люди думали, что он и дальше будет продолжать развивать этот мрачный стиль и двигаться вперед, подминая под себя как можно больше хардкорных игроков.

Однако Чэнь Мо пошел совершенно другим путем.

Игра «Uncharted» переопределила жанр приключенческих тем, в то время как игра «The Last of Us» переопределила тему апокалипсиса.

По сравнению с другими хорошими играми этого года, игра «Uncharted» и так имела очень высокий средний балл размером в девять баллов из десяти, а если учесть еще и игру «The Last of Us»...

Самое страшное, что он выпустил еще одну игру, которая была на данный момент даже популярнее двух вышеперечисленных игр - «PUBG».

После того, как «PUBG» вышла, популярность этой игры непрерывно росла, а доля виртуальных капсул, которые зачастую запускали только эту игру, росла очень быстрыми темпами. Если ни одна другая подобная более мощная темная лошадка не выйдет на сцену, игра «PUBG», скорее всего, достигнет популярности игры «League of Legends», которая была компьютерной игрой.

Даже мобильная версия «PUBG» уже достигла вершины списка бестселлеров мобильных игр в более чем ста тридцати странах.

Изначально геймдизайнеры не обращали особого внимания на «PUBG», потому что это была игра, которая не могла иметь никакого отношения к награде в виде «Игра года», но из-за ее популярности никто не мог так просто игнорировать ее.

При оценке игр многими традиционными СМИ «популярность» выступала очень важным фактором. Беря во внимание этот факт, игра «PUBG», которая к этому моменту достигла невероятного уровня популярности... даже если она не сможет получить самую престижную награду, она, скорее всего, будет номинирована на нее.

Вообще, обычно на самую престижную номинацию выдвигалось до десяти игр, но среди них зачастую был один или два самых лучших претендента, среди которых жюри и выбирали игру года.

В конце концов, создать очень хорошую игру, в которую могли сыграть абсолютно все, было очень сложно.

Но этот год был немного особенным, потому что игра «The Last of Us», игра «Uncharted» и игра «PUBG» точно будут присутствовать в конечном списке. Первые две игры имели достаточно высокий рейтинг, в то время как игра «PUBG» была невероятно популярна.

Другими словами, не считая небольшой игры в виде «Приморского особняка», Чэнь Мо в этом году разработал три шедевра, и все они будут присутствовать в номинации на лучшую игру года...

В игровой индустрии было довольно много высокодоходных геймдизайнеров, и было много геймдизайнеров со стабильным качеством, но высокая доходность и стабильное качество были очень разными понятиями.

Многие люди из игровой отрасли предполагали, что этот год станет годом настоящего взлета Чэнь Мо и его компании «Удар молнии». Возможно, в будущем Чэнь Мо откроет новую эру игр, которая будет полностью подчиняться своим собственным правилам!

----

По мере того, как популярность игры «The Last of Us» продолжала расти, сюжет и смысл этой игры все лучше и лучше раскрывался.

Игроки, которые год назад раскрывали сюжет игры «Dark Souls» благодаря одному описанию предметов и синематикам, делали интересные выводы о сюжете игры.

Конечно, история игры «The Last of Us» вроде бы была плавной и легкой для восприятия, но в ней все еще было скрыто множество маленьких головоломок, которые ждали, когда игроки их разгадают. Эти головоломки могли касаться персонажа, предпосылок всей истории или даже истории убежищ.

И эти маленькие головоломки еще больше обогатили и усовершенствовали мир игры «The Last of Us», сделав его совершенно уникальным миром.

Например, в одной из ванных комнат отеля Элли увидела человека, который наложил на себя руки в ванне, и сказала, что он выбрал легкий способ. Но в ответ Джоэл сказал: «Это нелегко, но для многих проще чем ждать щелкуна или охотника. Поверь, это нелегко». Другими словами, за последние двадцать лет Джоэл, переживший смерть дочери, пытался «уйти», но в

конце концов решил жить дальше.

Или, например, та игрушка, которую хотел забрать один из черных братьев. После их смерти Элли положила эту игрушку в свой рюкзак. Другие подобные предметы так же на протяжении всей игры медленно скапливались в ее портфеле.

Или, например, когда Джоэл сталкивался с двумя прохожими, один из них начинал провоцировать его. В результате его друг поспешно извинялся перед Джоэлом, а когда Джоэл уходил, он спрашивал у своего спутника: «Ты сумасшедший, ты хоть знаешь, кто этот парень?» Судя по всему, Джоэл был парнем, о котором знали многие люди далеко не из-за его хороших дел.

В городах, где были охотники, игрок мог найти места, где эти люди сжигали трупы и обрабатывали новую одежду, включая «список урожая» каждого месяца.

Этими, казалось бы, ничем не примечательными деталями и головоломками была полна вся игра. Игроки всегда могли найти множество интересных моментов, и эти мелкие детали делали мир игры «The Last of Us» более полным и реальным.

Оглядываясь назад на другие игры, которые только позволяли им побродить по миру и иногда пострелять в зомби... на фоне «The Last of Us» они выглядели слишком странно.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1693378>